



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
COLÉGIO DE APLICAÇÃO



*Jogos eletrônicos e brinquedotecas escolares:  
estudo de caso e análises comparativas entre Brasil e França*

*Relatório estágio pós-doutoral*  
Projeto financiado pela CAPES 2013/2014

*Leila Lira Peters*

2014

## Sumário

1.Introdução .....	4
2. Apresentação da pesquisa.....	5
2.1.As condições metodológicas da pesquisa no Brasil e na França: um estudo quantitativo e qualitativo .....	5
3. Panorama das brinquedotecas brasileiras pesquisadas .....	8
3.1. Perfil das brinquedotecas participantes .....	8
3.2. Objetivos, modo de funcionamento, espaço, tempo, público e recursos.....	13
3.3. Discussão sobre o perfil das brinquedotecas .....	26
3.4. Perfil dos membros das equipes de trabalho .....	30
3.5. Discussão sobre o perfil das equipes: um mundo profissional precário, mas com devir .....	38
4. Serviço de jogos eletrônicos .....	41
4.1. Equipamentos, formas de uso e organização de jogos eletrônicos.....	42
4.2. Espaço para os jogos eletrônicos .....	45
4.3. Se não tem jogos eletrônicos .....	45
5. Estudo comparativo entre Brasil e França.....	48
5.1. Aproximações e diferenças entre brinquedotecas francesas e brasileiras .....	48
5.1.1. Equipes de trabalho .....	49
5.1.2. Serviço de jogos eletrônicos .....	50
5.1.3. Espaço.....	51
5.1.4. Equipamentos e jogos.....	51
5.1.5. Modos de funcionamento .....	52
5.1.6. Brinquedotecas sem jogos eletrônicos.....	53
5.1.7. Uma breve reflexão, para início de conversa .....	53
5.2. Algumas reflexões sobre o estudo comparativo .....	57

6. Resultados e encaminhamentos .....	59
7. Referências bibliográficas .....	61
7.1. Bibliografia complementar .....	62
Anexo 1. Carta convite .....	65
Anexo 2. Instrumento de pesquisa.....	66
Anexo 3. Brinquedotecas brasileiras participantes.....	79
Anexo 4. Perfil das equipes .....	93
Anexo 5. Sondagem sobre a presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas .....	98
5.1. Tabelas sobre a sondagem inicial da presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas: .....	98
5.2. Tabelas sobre os equipamentos e a organização dos jogos eletrônicos.....	99
5.3. Tabelas sobre formas de uso.....	105
5.4. Tabelas se não tem jogos eletrônicos .....	120
Anexo 6. Proposta de NADE/PEDAGOGIA/UFSC .....	124

## **1.Introdução**

Como parte das atividades realizadas no estágio pós-doutoral, apresentamos aqui o relatório da atividade de pesquisa relativa ao estudo comparativo entre as brinquedotecas francesas e brasileiras.

Nele relatamos no capítulo 2, as condições da pesquisa e descrevemos os procedimentos metodológicos utilizados para a coleta e para a análise das informações. Esse capítulo é complementado nas reflexões sobre o estudo comparativo presentes no tópico 5.2. do capítulo 5.

No capítulo 3, descrevemos e analisamos minuciosamente as condições atuais das brinquedotecas brasileiras pesquisadas em termos de organização estrutural quanto aos objetivos, modo de funcionamento, espaço, tempo, público atingido e recursos, assim como em relação à equipe de trabalho.

No capítulo 4, relatamos e analisamos a presença ou não de jogos eletrônicos nas brinquedotecas pesquisadas em termos de equipamentos, formas de uso e organização dos jogos, bem como a presença ou não de um espaço específico para tal.

Munida dessas informações e utilizando o relatório de pesquisa de Berry e Roucous (2006), foi possível relatar e discutir as semelhanças e diferenças das realidades das brinquedotecas brasileiras e francesas no capítulo 5. Buscamos, com isso, reconhecer nossas especificidades e nelas intervir para qualificar e ampliar nossa oferta desse tipo de material lúdico.

No capítulo 6 relatamos alguns resultados da pesquisa e propomos alguns encaminhamentos.

## **2. Apresentação da pesquisa**

### ***2.1.As condições metodológicas da pesquisa no Brasil e na França: um estudo quantitativo e qualitativo***

Objetivando criar condições comparativas entre as informações obtidas e os dados tratados, utilizamos a mesma metodologia de pesquisa proposta no estudo de Berry e Roucoux (2006) sobre a presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas. Esse levantamento realizou-se através da aplicação de um questionário *online* e/ou via telefone.

O questionário foi traduzido para o português e adaptado à realidade brasileira (Anexo 2). A pesquisa junto às brinquedotecas brasileiras ocorreu igualmente através de um questionário aplicado, de forma *online*, desenvolvido e aplicado através do Google Drive, e/ou via telefone.

Em ambas as pesquisas, o questionário foi composto por questões abertas e fechadas de múltipla escolha. Mesmo para as questões fechadas havia a possibilidade de utilização do item “outros”.

Uma primeira parte do questionário foi relativa às questões gerais sobre as brinquedotecas quanto aos aspectos estruturais: espaço, equipamentos, funcionários, e quanto ao funcionamento, além de uma pré-sondagem acerca do uso de jogos eletrônicos. Havendo a existência de jogos eletrônicos, questões visando ao aprofundamento do uso, objetivos e sua organização foram propostas, bem como a justificativa de sua existência ou não na brinquedoteca.

Nas duas pesquisas, para responder ao questionário, os participantes cujas brinquedotecas não possuíam jogos eletrônicos levavam entre 5 a 20 minutos, e os participantes cujas brinquedotecas possuíam jogos eletrônicos necessitavam entre 20 a 40 minutos para respondê-lo.

Após a realização de testes pilotos, os questionários foram encaminhados para sua aplicação de 26/03/2014 a 10/05/2014.

Na França, o questionário foi encaminhado ao conjunto das brinquedotecas associadas à Association des Ludothèques Françaises (ALF) em 2008. Das 603 brinquedotecas associadas, obtiveram 507 questionários completados, totalizando 84% de participação. Entre as 96 brinquedotecas restantes, em 49 não havia telefone fixo e nas 47 outras brinquedotecas os motivos foram variados: número indisponível e não válido, indisponibilidade em participar e brinquedotecas fechadas.

Já no Brasil, a realidade não foi semelhante. Para ter acesso às brinquedotecas, inicialmente contatamos a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri) e solicitamos a lista das brinquedotecas associadas em 2014, comprometendo-nos a resguardar o sigilo das informações. Nessa lista, encontramos 224 brinquedotecas associadas. Em 46 delas não constavam contatos de *e-mail* e telefônicos, restando 178 contatos de *e-mails* válidos. Apenas 72 brinquedotecas possuíam contato telefônico próprio (9 celulares), resultando 63 deles. Além disso, havia 136 números de telefones pessoais (60 celulares), resultando 76 possibilidades de contatos.

Para ampliar nosso estudo, resgatamos no site do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos (LABRIMP) <sup>1</sup> o contato de brinquedotecas no seu banco de dados. Nele, encontramos uma lista de 520 brinquedotecas, centros de pesquisas, entre outras. Dessa lista, conseguimos resgatar 240 contatos de *e-mails* válidos e 165 contatos telefônicos.

Além disso, publicamos um convite para a participação geral na pesquisa pelo jornal “*Quem quer brincar*” em 29/03, relançado em 29/04, e enviamos um convite para os conselheiros da ABBri e para a publicação no seu Informativo (Anexo 1). Inicialmente tivemos um retorno de apenas 14 brinquedotecas.

Foram enviados 418 *e-mails* coletados entre os 178 contatos da lista da ABBri e os 240 *e-mails* do site do LABRIMP em 30/03/2014. Até 22/04 obtivemos apenas 10 questionários respondidos. Relançamos o convite em 22/04, e apenas mais 4 questionários foram respondidos.

É interessante destacar o fato de que as primeiras brinquedotecas que responderam ao questionário possuíam jogos eletrônicos no seu espaço, fato este que pode tê-las motivado a participar da pesquisa. Mas com a participação das demais, logo a diferença entre as que forneciam ou não tais jogos começou a aumentar. Consideramos que a pouca participação das brinquedotecas decorreu da inexistência desse tipo de serviço na maioria delas, não se sentindo contempladas pela demanda, mesmo com a explicação do posterior desenvolvimento do perfil das brinquedotecas brasileiras.

Passamos então à etapa da realização de contatos telefônicos disponíveis da lista da ABBri e do LABRIMP. Das tentativas de contatos telefônicos com as

---

<sup>1</sup> Ver: <http://www.labrimp.fe.usp.br/>, consulta em 13/12/2013.

brinquedotecas associadas à Abbri, em 49 delas obtivemos sucesso em realizar o convite e enviar o *link* para a participação na pesquisa. Uma brinquedoteca respondeu por telefone e 20 responderam *online*. Conseguimos entrar em contato telefônico com 59 das brinquedotecas citadas na lista do LABRIMP, nos quais foram encaminhados os *links* dos questionários *online*. 15 delas responderam de forma *online*, e mais 3 entrevistas foram realizadas via contato telefônico. Porém, em ambos os casos, grande parte delas, como no França, não puderam ser contadas por vários motivos, tais como: número indisponível e inválido, indisponibilidade de tempo e/ou pelo fato das brinquedotecas não existirem mais.

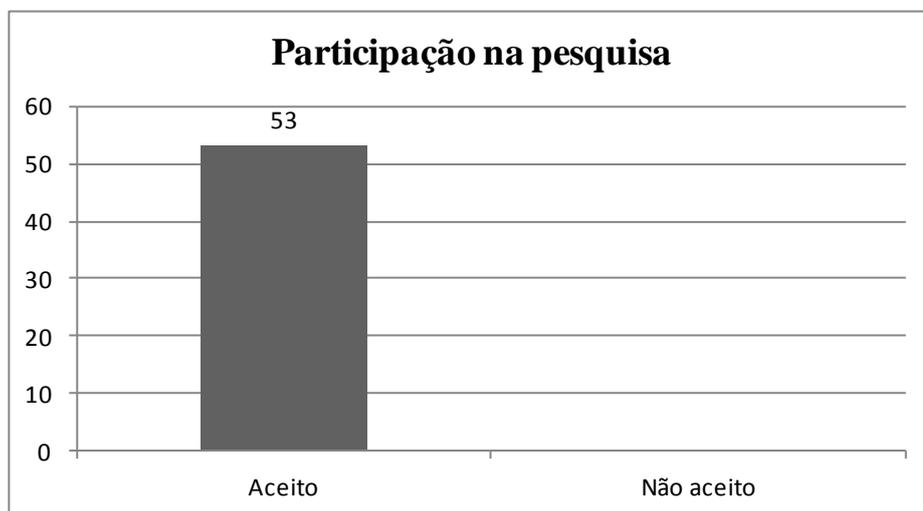
Porém, outra dificuldade encontrada foi de contatar a pessoa responsável pelas brinquedotecas a fim de realizar o convite para participar da pesquisa. Como poderemos observar nos dados que serão aqui analisados, grande parte das brinquedotecas brasileiras localizam-se em instituições outras que lhes dão suporte, tais como escolas, universidades e hospitais. No caso, em grande parte delas foi necessário realizar várias vezes a ligação para encontrar a diretora da escola, a coordenadora do curso de Pedagogia, e/ou o chefe do departamento/setor do hospital no qual a brinquedoteca estava inserida para realizar o convite. Além da dificuldade de chegar no próprio setor da brinquedoteca. Apesar de todas as tentativas, tivemos uma participação abaixo do esperado, com um total de 53 brinquedotecas que responderam ao questionário, cujo perfil será descrito a seguir.

### 3. Panorama das brinquedotecas brasileiras pesquisadas

#### 3.1. Perfil das brinquedotecas participantes

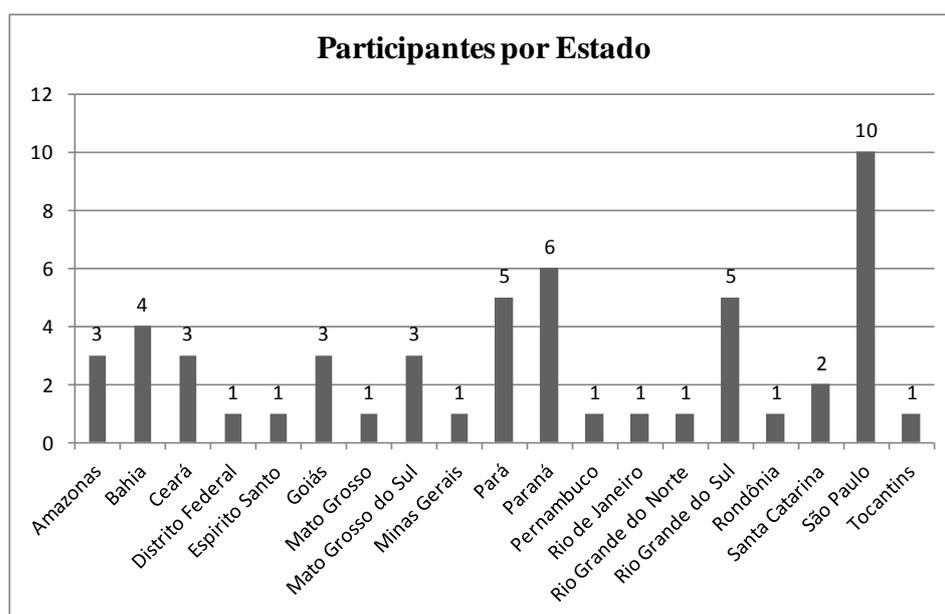
Para nossa pesquisa, contamos com a participação de 53 brinquedotecas brasileiras (ver tabela 1 no anexo3).

**Gráfico 1.** Participantes na pesquisa



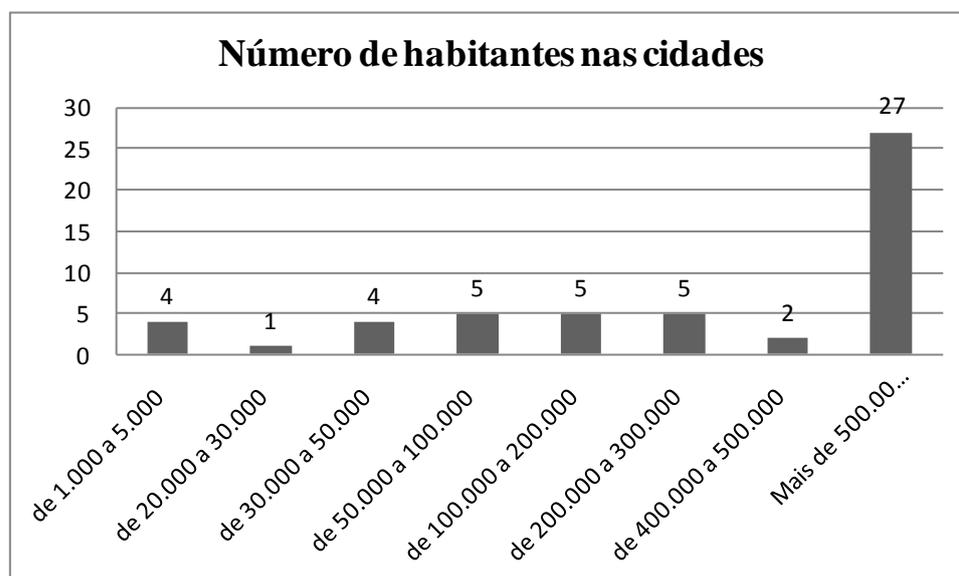
Dos 27 estados brasileiros, 19 foram representados (ver tabela 2). Observamos uma concentração de 13 brinquedotecas na região Sul, 13 no Sudeste, 11 no Norte, 8 no Nordeste e 8 no Centro Oeste. Destacamos a presença de 10 brinquedotecas em São Paulo e 5 no Pará.

**Gráfico 2.** Brinquedotecas participantes por Estado



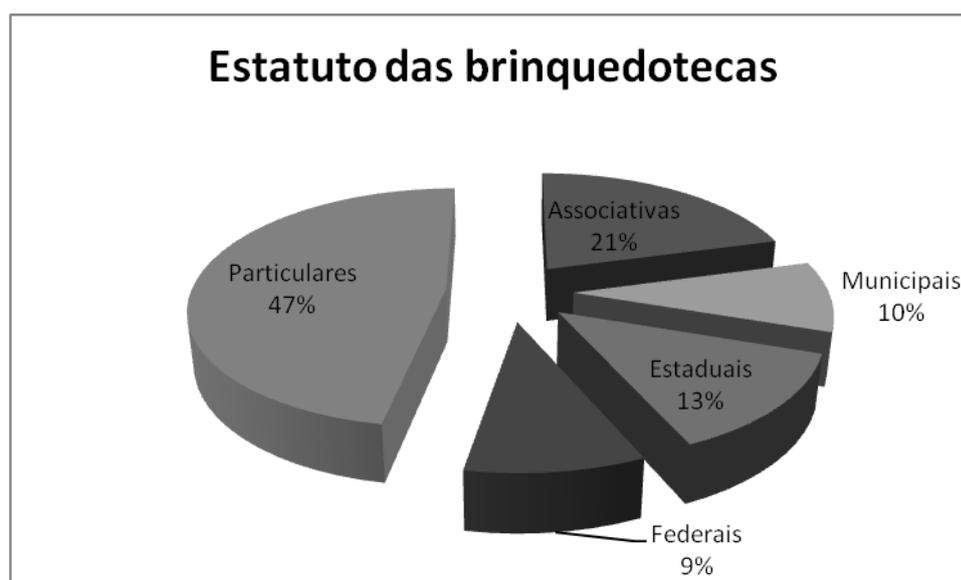
Das brinquedotecas participantes, observamos uma presença maior em cidades com mais de 500.000 mil habitantes, perfazendo 51% delas (ver tabela 3).

**Gráfico 3.** Número de habitantes nas cidades participantes



Em relação ao estatuto das brinquedotecas que determina de certa forma, as fontes de financiamento, as mesmas se configuraram em (n=11; 21%) associativas, (n=5; 10%), municipais e (n=7; 13%) estaduais, (n=5; 9%) federais e (n=25; 47%) particulares (ver tabela 4).

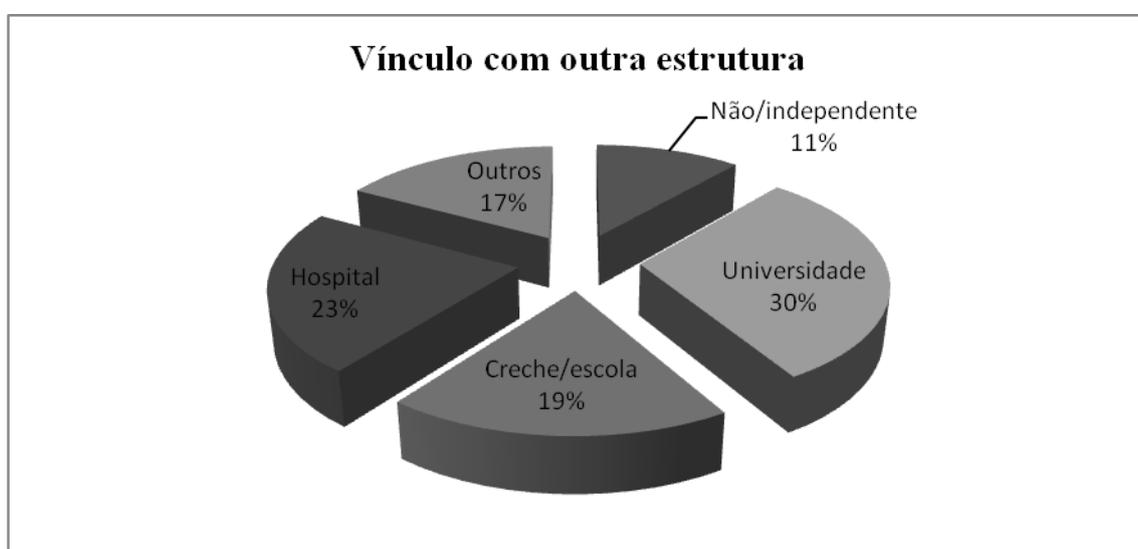
**Gráfico 4.** Estatuto das brinquedotecas



Observamos, igualmente, que 87% delas estão integradas a alguma estrutura que lhes oferece suporte, como demonstra a tabela 5. Das brinquedotecas pesquisadas, (n=16; 30%) estão vinculadas a universidades, (n=12; 22%) hospitais, (n=10; 19%) escolas, (n=3; 6%) biblioteca/museu do brinquedo, (n=2; 4%) comércio, (n=1; 2%) Apae e (n=1; 2%) Clube (n=2; 4%) outras (igreja e parque ecológico). Apenas (n=6; 11%) delas afirmam não se vincularem à outras estruturas.

Essa realidade nos levou a categorizá-las por tipos de brinquedotecas: Independentes (n=6; 11%), escolares (n=10; 19%), universitárias (n=16; 30%), hospitalares (n=12; 23%), e Outras (n=9; 17%).

**Gráficos 5.** Vínculo com outra estrutura

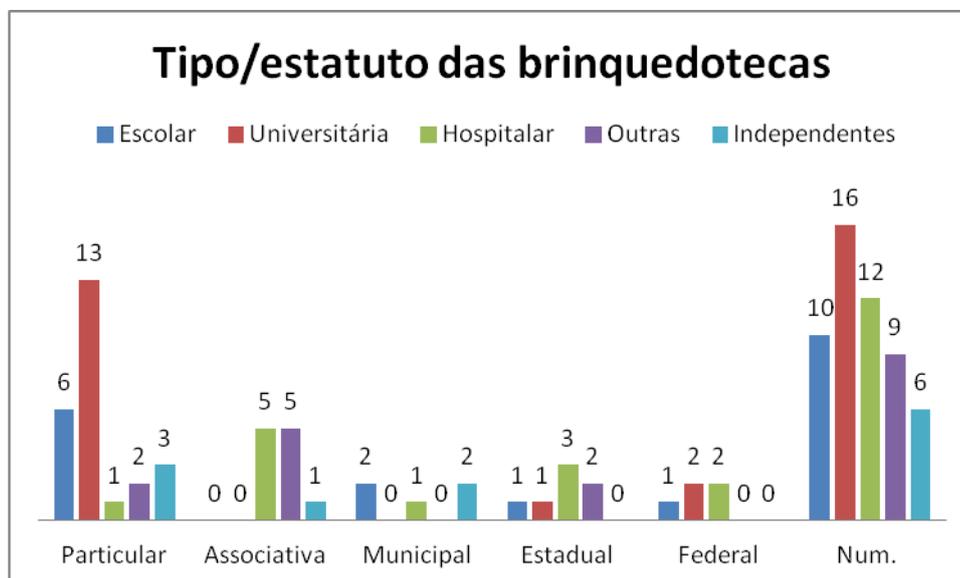


Para melhor compreender essa realidade, concebemos a tabela 6 visando estabelecer uma relação entre o estatuto das brinquedotecas e os tipos de brinquedotecas.

**Tabela 6.** Tipo da brinquedoteca vinculado ao seu estatuto

Estatuto/tipo	Escolar	Universitária	Hospitalar	Outras	Independentes	Num.	req.
Particular	6	13	1	2	3	25	47%
Associativa	0	0	5	5	1	11	20%
Municipal	2	0	1	0	2	5	10%
Estadual	1	1	3	2	0	7	13%
Federal	1	2	2	0	0	5	10%
Num.	10	16	12	9	6	53	100%

**Gráfico 6.** Tipo/estatuto das brinquedotecas



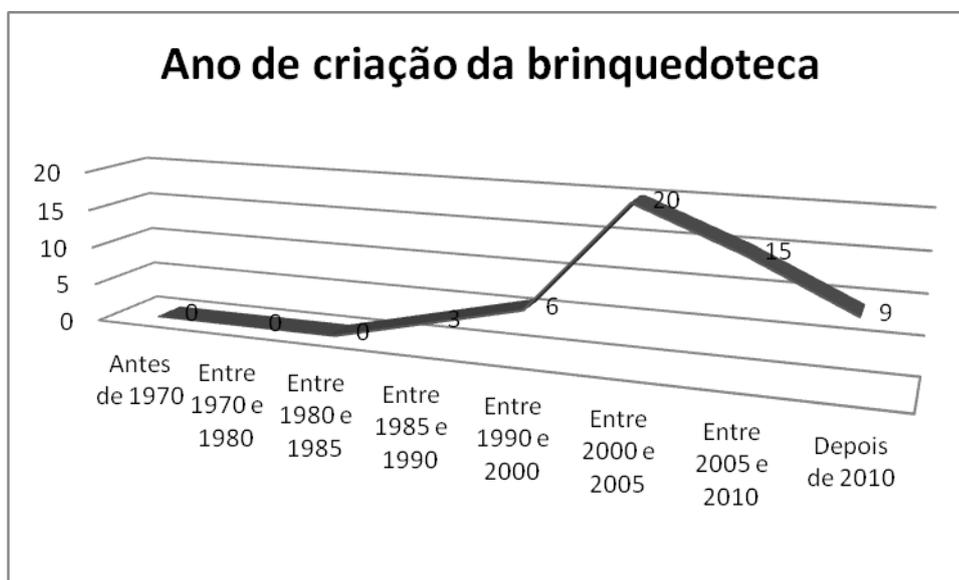
Constata-se que uma das grandes especificidades de nossas brinquedotecas é de filiarem-se a outras estruturas, com destaque para escolas, universidades e hospitais, o que resulta em 72% delas. As demais 28% parecem se aproximar de centros de lazer, tais como clubes, parques ecológicos, museus, bibliotecas, etc.

Observamos a tendência das brinquedotecas escolares (n.6) e universitárias (n.13) filiarem-se mais a instituições privadas do que públicas. Podemos constatar 3 escolas privadas, 2 escolas municipais, 1 estadual e 1 federal e 10 faculdades privadas, 1 faculdade estadual e 2 federais. As hospitalares vinculam-se prioritariamente às instituições associativas (n.5) e públicas (1 municipal, 3 estaduais e 2 federais) do que particulares (n.1). As Outras, também se vinculam preferencialmente às instituições associativas (1 biblioteca, 1 parque ecológico, 1 museu, 1 clube e 1 igreja), seguidas igualmente de públicas estaduais (1 Apae e 1 biblioteca/museu) e particulares (2 comércio). Já as Independentes afirmam possuir o estatuto de particulares (n.3), seguidas de municipais (n.2) e associativas (n.1).

Em relação ao ano de criação das brinquedotecas, observamos na tabela 9 e no gráfico 7 que entre 2000 e 2010 houve uma crescente abertura de novos espaços, com 66% de brinquedotecas implantadas nessa época. Observamos uma crescente queda

desde então. Perguntamo-nos: qual seria a razão dessa concentração neste período específico?

**Gráfico 7.** Ano de criação da brinquedoteca

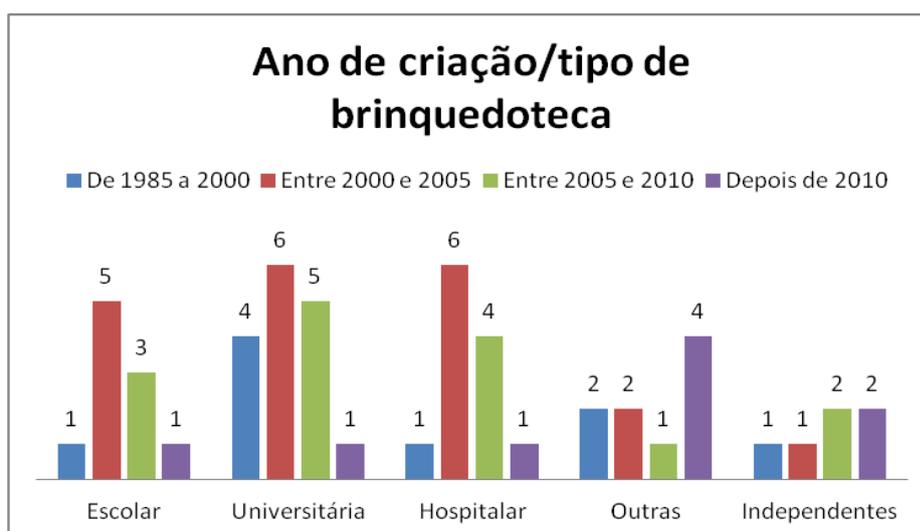


Realizamos então a tabela 10 para compreender melhor essa distribuição. As brinquedotecas que se destacam nesse período são as brinquedotecas escolares, universitárias e hospitalares. Observamos uma tendência no aumento das brinquedotecas Outras e Independentes após esse período. Discutirmos sobre as possíveis hipóteses sobre tal fato no final deste capítulo.

**Tabela 10.** Ano de criação por tipo de brinquedoteca

Ano de criação das brinquedotecas	Escolar	Universitária	Hospitalar	Outras	Indep.	Valor total	Freq.
De 1985 a 2000	1	4	1	2	1	9	17%
Entre 2000 e 2005	5	6	6	2	1	20	38%
Entre 2005 e 2010	3	5	4	1	2	15	28%
Depois de 2010	1	1	1	4	2	9	17%
Total	10	16	12	9	6	3	100%

**Gráfico 8.** Ano de criação/tipo das brinquedotecas



### **3.2. Objetivos, modo de funcionamento, espaço, tempo, público e recursos**

Segundo a ALF, as brinquedotecas, ou ludotecas, são concebidas como espaços culturais onde se pratica o livre brincar, o empréstimo e as animações lúdicas. Sua estrutura volta-se para jogos e brinquedos que lhes permitam receber um público de todas as idades. Local gerenciado por ludotecárias (no Brasil, chamadas de brinquedistas), sua missão é de “oferecer o brincar”. Formada do latim “*ludus*” e do grego “*theke*” (local de depósito), o neologismo “ludoteca” designa assim um endereço ou uma coleção de jogos e brinquedos que é disponibilizada a um público por uma duração de terminada.

Porém, Chiarotto (1991, p.74) as considera como “um local de empréstimo, mas também de encontro, de animação sociocultural, de documentação e de reflexão para e pelo jogo”. Privilegiando o jogo livre, elas oferecem o brincar, propondo um material rico e adaptado (jogos e brinquedos) num espaço organizado e pensado, com a intervenção do adulto que se limita a um acompanhamento das proposições das crianças (ROUCOUS e BROUGÈRE, 1998, p. 91-98).

As brinquedotecas brasileiras pesquisadas parecem privilegiar os jogos e brinquedos para uso no local, pois 72% delas afirmam fornecer apenas este tipo de serviço. Observamos que 1 universidade federal e 1 hospital estadual oferecem apenas o serviço de empréstimo (4%) e 24% delas oferecem ambos os serviços (ver tabela 8).

**Gráfico 9.** Tipo de serviço oferecido



No que se refere aos objetivos das brinquedotecas, devido à proximidade dos seus conteúdos, achamos pertinente realizar uma análise a partir dos tipos de brinquedotecas, aqui categorizadas, tentando buscar o que é comum e o que as diferencia, destacando suas especificidades.

Nas brinquedotecas escolares, é possível identificar que, através, no e ao brincar buscam oferecer situações de aprendizagem e desenvolvimento de competências, articulando com os conteúdos escolares e com o desenvolvimento do raciocínio lógico. No brincar, também objetivam o desenvolvimento da socialização, da autonomia, da expressão dos sentimentos e afetos, assim como da resiliência nas crianças. Garantir, possibilitar e ampliar a cultura lúdica também apareceu como um dos objetivos principais, através de atividades predominantemente livres e direcionadas, sendo a mediação considerada como importante nesse processo.

Nas brinquedotecas universitárias observamos o discurso de democratização do acesso ao brincar, quando acolhe crianças externas à comunidade universitária ou aos filhos de funcionários. Organizadas em forma de laboratórios, buscam articular teoria e prática. Nessas brinquedotecas, o brincar pode ser compreendido e conceituado pelos acadêmicos através da experiência em vivências lúdicas, estágios, observações e intervenções. Destacam sua importância na formação inicial dos acadêmicos através de sua participação em projetos de pesquisas e de cursos, além de proporcionar a formação continuada através de atividades de extensão. Com isso, esperam estabelecer relações com

os conteúdos das diferentes disciplinas ministradas ao buscar desenvolver um olhar interdisciplinar sobre o brincar e a criança.

As brinquedotecas hospitalares buscam oferecer um ambiente acolhedor e de entretenimento, a fim de proporcionar o bem-estar e autoconfiança às crianças e aos seus acompanhantes, fortalecendo vínculos familiares. Nesse espaço, buscam amenizar situações de *stress*, ansiedade e medo decorrentes da experiência de internação, através de atividades lúdicas que ajudem às crianças a apreender e a se expressar nessa nova realidade. Além disso, buscam situações estimulantes para dar continuidade ao desenvolvimento das crianças. Situações lúdicas e alegres, decorrentes do brincar, são consideradas fundamentais na recuperação das crianças.

Nas brinquedotecas “Outras”, podemos identificar, igualmente, diferentes objetivos. Nas brinquedotecas ligadas às bibliotecas e ao museu, destacam a possibilidade de oferecer encontros lúdicos, mas, sobretudo, de promover e difundir um conjunto de atividades e de acervos de jogos e brincadeiras em programas permanentes de ação cultural. Consideram que a preservação, a pesquisa e a comunicação fazem parte de um trinômio do patrimônio cultural lúdico - não somente infantil, mas de todas as gerações.

Nas brinquedotecas ligadas à Apae e à igreja, observamos o destaque para a integração comunitária, a expressão da linguagem e a possibilidade de alternativas lúdicas para as famílias e para as crianças com necessidades especiais e/ou de baixa renda.

As brinquedotecas ligadas ao comércio e clubes destacam a possibilidade de fomentar e oportunizar o brincar. É interessante perceber que as atividades de recreação e a importância dos aspectos ligados à manifestação de necessidades lúdicas, visando ao “prazer” de brincar livre, sem restrições, foram seus objetivos principais. Buscam oferecer um espaço criativo, alegre e afetuoso, onde as crianças aprendem os limites e as possibilidades de suas ações nas próprias regras dos jogos e das brincadeiras.

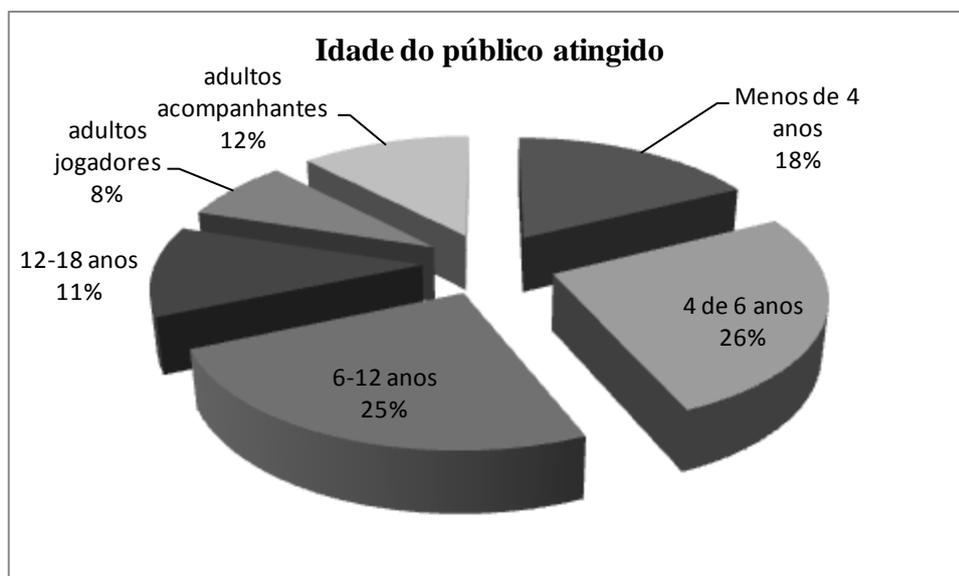
Já nas brinquedotecas Independentes, observamos igualmente vários objetivos diferentes. A princípio, possibilitar o brincar para as crianças e seus familiares, deslocam-se em diferentes pontos das cidades e recebendo crianças de escolas, com vulnerabilidade social ou não, no turno e no contraturno escolar. Também recebem crianças para brincar em inglês, visando aprender outra língua de forma estimulante e divertida.

Mesmo se as brinquedotecas pareçam possuir objetivos variados que lhes direcionam o foco do olhar, o fundamental é que se aproximam da meta principal: oferecer

a possibilidade de brincar num espaço com materiais lúdicos pensados e organizados para tal. Mesmo se o que cada uma das brinquedotecas olhe e faça disso seja diferente.

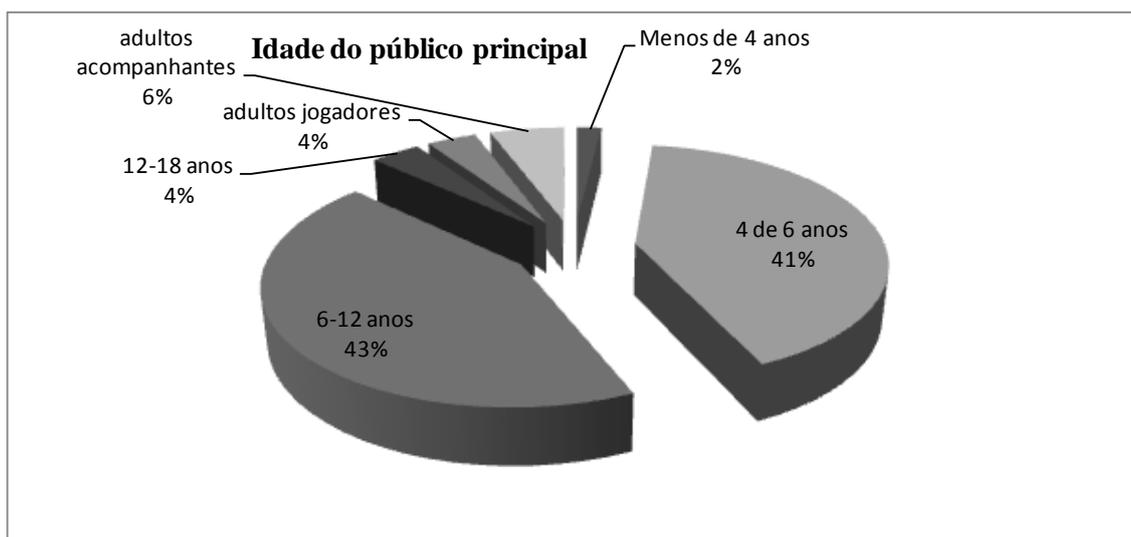
Podemos observar na tabela 17 e no gráfico 10 que o público atingido pelas brinquedotecas é bastante variado. Porém, observamos que se voltam predominantemente para o público infantil, com 69% deles.

**Gráfico 10.** Idade do público atingido



Quando aprofundamos a questão sobre os principais usuários, novamente o público infantil se destaca, com 85% delas, contra apenas 4% de adolescentes (ver tabela 18). Dos 10% dos adultos acompanhantes ou jogadores, encontramos citados 1 usuário em 1 brinquedoteca independente (particular), 2 em Outras (Apaee/estadual e Parque Ecológico/associativa) e 2 em universitárias (1 particular e 1 federal)

**Gráfico 11.** Idade do público principal

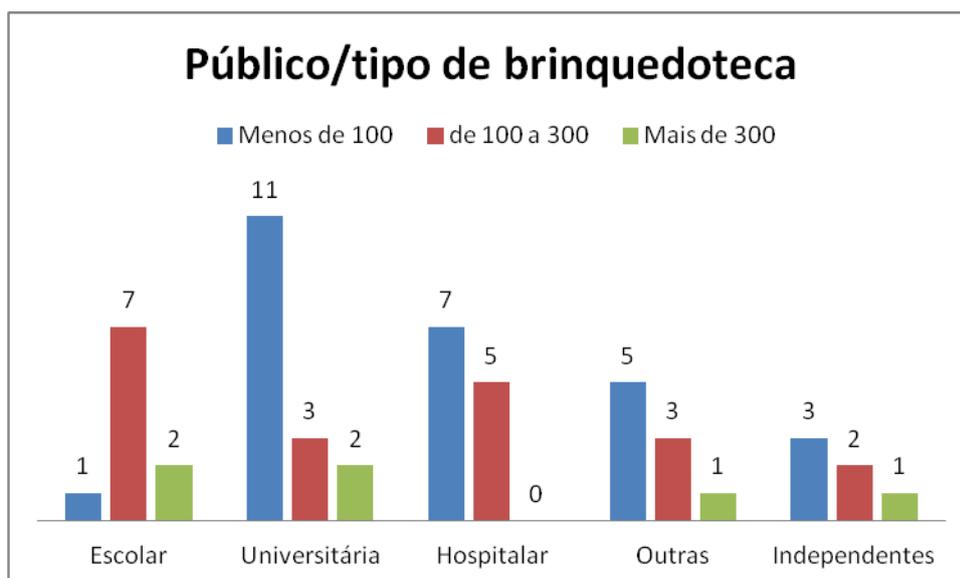


Em relação ao número aproximado de usuários semanais, perguntamos sobre a frequência de usuários individuais, de famílias e de grupos. Mesmo sabendo da dificuldade em responder a questão em decorrência do fato de que o fluxo nem sempre pode ser previsível, resolvemos tabular os dados por tipo de brinquedoteca para ver se havia uma relação entre o tipo e o número de usuários acolhidos.

**Tabela 14.** Público atingido por tipo das brinquedotecas

<b>Público atingido</b>	<b>Escolar</b>	<b>Univers.</b>	<b>Hospi.</b>	<b>Outras</b>	<b>Independ.</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Menos de 100	1	11	7	5	3	27	50%
De 100 a 300	7	3	5	3	2	20	38%
Mais de 300	2	2	0	1	1	6	12%
Grupos	92	31+258	88	62+500	71	251	100%
Família	0	3	433	260	70	766	

**Gráfico 12.** Público/tipo de brinquedoteca



Observamos que as brinquedotecas escolares parecem receber um maior fluxo semanal de crianças. Isto através da citação de um número maior e mais constante de crianças e de grupos da própria escola que a frequentam semanalmente. Porém, sem vínculo com as famílias.

As brinquedotecas universitárias tendem a receber um fluxo menor de visitantes semanal, em comparação com as escolares. Depois das escolas, na média, parecem receber igualmente um menor número de grupos exteriores à instituição e de famílias.

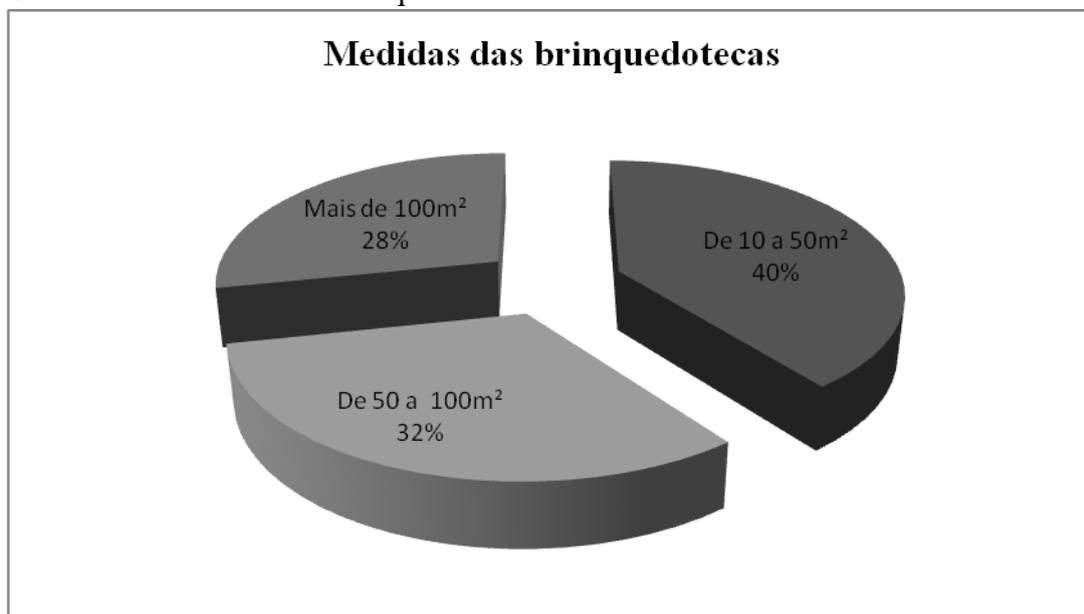
Já as hospitalares parecem receber um fluxo maior de visitantes acompanhados por suas famílias. Esse fluxo maior de famílias tende a aparecer igualmente nas Outras e nas brinquedotecas Independentes.

Os números são imprecisos, porém observamos aparecer 8 respostas zero quanto à presença das famílias nas escolares, 6 Zeros nas universitárias, 4 Zeros nas hospitalares e Independentes e 4 Zeros nas Outras. Já não encontramos nenhum Zero quando se trata nas respostas sobre a presença de grupos nas escolares, 2 nas universitárias, hospitalares e Independentes, e 5 nas Outras.

Em relação ao espaço disponível, a tabela 11 explicita uma distribuição heterogênea do espaço, que varia de 10m<sup>2</sup> a mais de 300m<sup>2</sup>, com o destaque das brinquedotecas entre 50 a 70 m<sup>2</sup>, com 21% das respostas. Retabulamos os dados em três grandes medidas que parecem equilibrar sua distribuição, que pode ser visualizada na tabela 12 e no gráfico 13.

Nela, 40% das brinquedotecas afirmam possuir menos de 50m<sup>2</sup>, 32% entre 50 e 100m<sup>2</sup> e 28% mais de 100m<sup>2</sup>.

**Gráfico 13.** Medidas das brinquedotecas

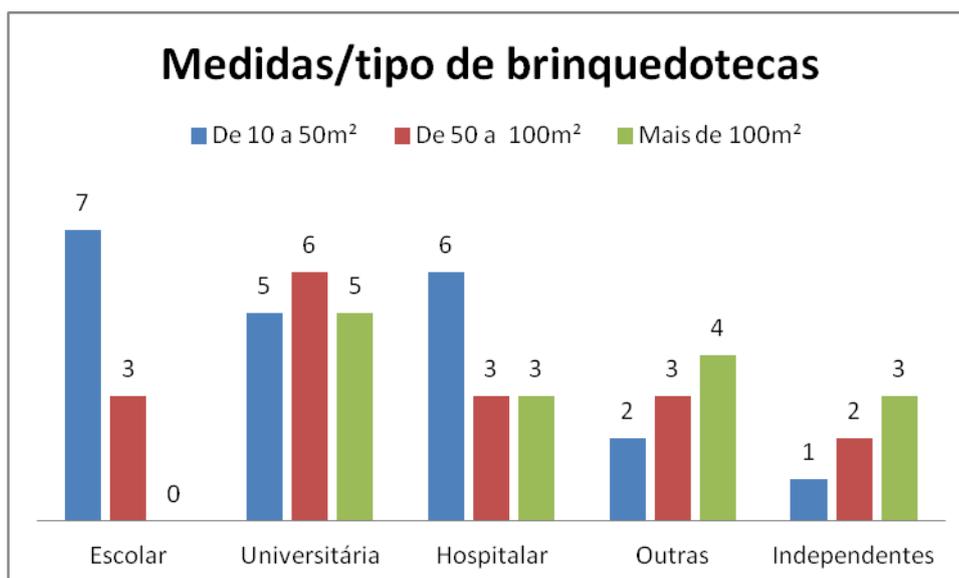


Para aprofundar essa questão, os dados foram retabulados fazendo relação entre o tipo das brinquedotecas e suas medidas. Podemos observar algumas tendências fornecidas pela tabela 13:

**Tabela 13.** Medidas por tipo das brinquedotecas

Medidas das brinquedotecas	Escolar	Universitária	Hospitalar	Outras	Independ.	Num.	Freq.
De 10 a 50m <sup>2</sup>	7	5	6	2	1	21	39%
De 50 a 100m <sup>2</sup>	3	6	3	3	2	17	32%
Mais de 100m <sup>2</sup>	0	5	3	4	3	15	29%
Total	10	16	12	9	6	53	100%

**Gráfico 14.** Medidas/tipo de brinquedotecas



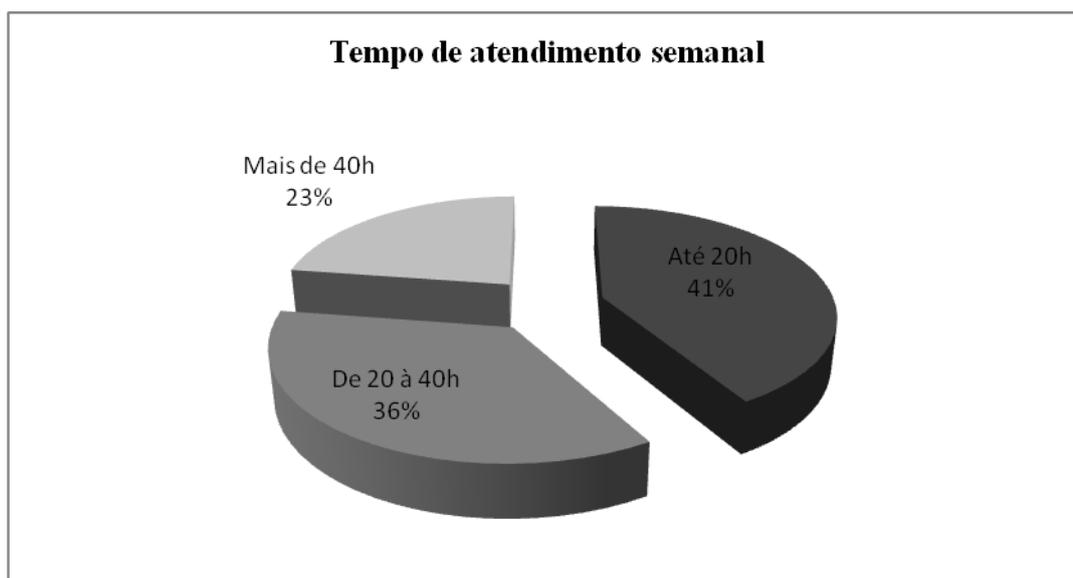
As brinquedotecas escolares são as que possuem espaços menores, abaixo de 50m<sup>2</sup>. As hospitalares também se destacam na menor metragem, sendo as respostas distribuídas igualmente entre 50 a 100m<sup>2</sup> e mais de 100m<sup>2</sup>. Entre as hospitalares, há apenas uma brinquedoteca com mais de 300 metros.

As universitárias tendem a possuir entre 50 a 70m<sup>2</sup>, sendo que 3 particulares oferecem entre 150 a 200m<sup>2</sup>.

Observamos uma tendência a aumentar a metragem nas brinquedotecas Independentes, que possuem o maior número com mais de 300m<sup>2</sup>, com destaque para 2 particulares; e as Outras com 1 parque com mais de 300m e biblioteca e 1 museu do brinquedo com 200m<sup>2</sup>.

No que diz respeito ao tempo semanal de atendimento ao público, podemos observar, nas tabelas 19 e 20, e no gráfico 15, que o tempo preponderante é de 20 horas, com 41% das respostas, seguido de 20 a 40 horas com 36% e mais de 40 horas com 23% das informações.

**Gráfico 15.** Tempo de atendimento semanal

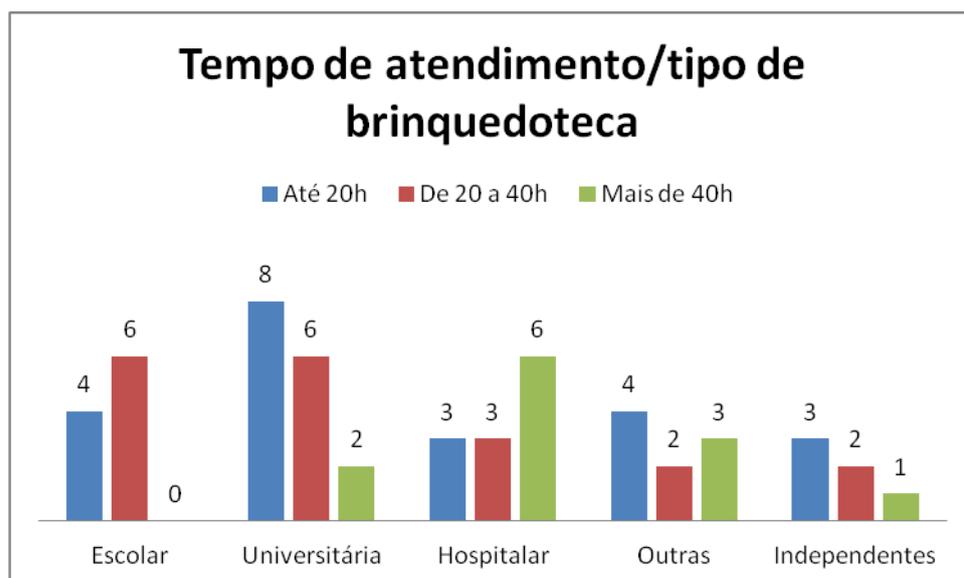


Para uma análise mais detalhada, observamos que as brinquedotecas escolares se destacam no atendimento de 20 a 40h, e as hospitalares com mais de 40h. As universitárias, as Outras e as Independentes parecem destacar-se no atendimento até 20h.

**Tabela 21.** Tempo de atendimento semanal por tipo de brinquedoteca

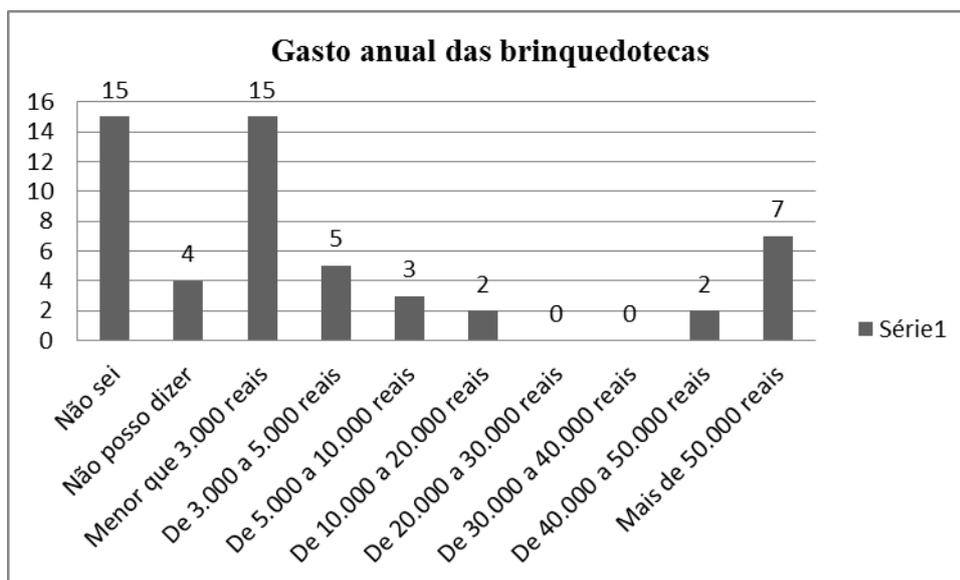
Tempo de atendimento semanal	Escolar	Univers.	Hosp.	Outras	Independ.	Num.	Freq.
Até 20h	4	8	3	4	3	22	41%
De 20 a 40h	6	6	3	2	2	19	35%
Mais de 40h	0	2	6	3	1	12	22%
Num.	10	16	12	9	6	53	100%

**Gráfico 16.** Tempo de atendimento/tipo de brinquedotecas



Em relação ao gasto anual aproximado das brinquedotecas, destacam-se as repostas “não sei” e de “até 3.000 reais”, com 28% dos dados cada uma, seguidas de mais de 50.000 reais com 13%, como pode ser observado no gráfico 17 e na tabela 25.

**Gráfico 17.** Gasto anual das brinquedotecas



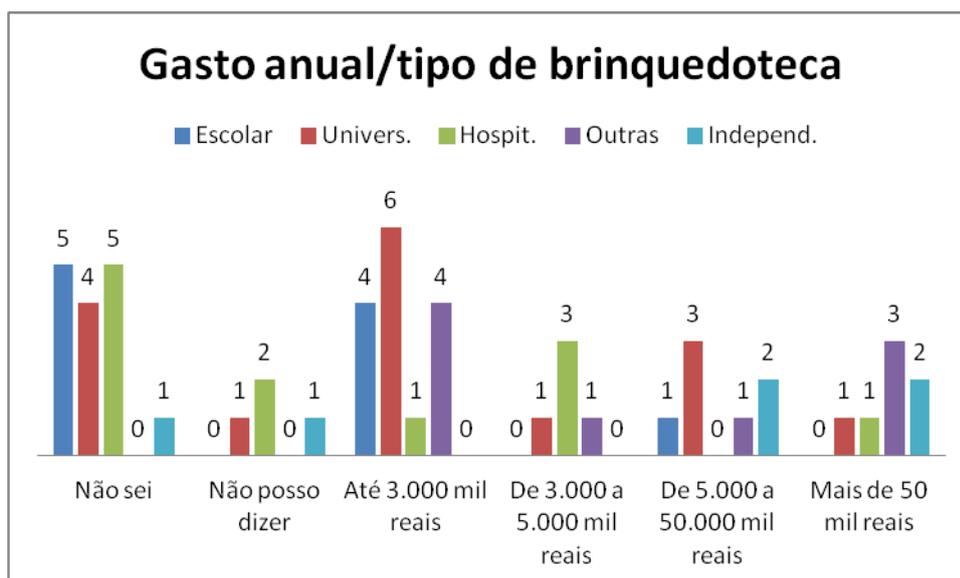
Novamente cruzamos as informações sobre o tipo das brinquedotecas e, dessa vez, com o estatuto das mesmas para ver se havia tendências, como podem ser observadas nas tabelas 25 e 26 e nos gráficos 18 e 19.

**Tabela 25 e 26.** Gasto anual por tipo/estrutura das brinquedotecas

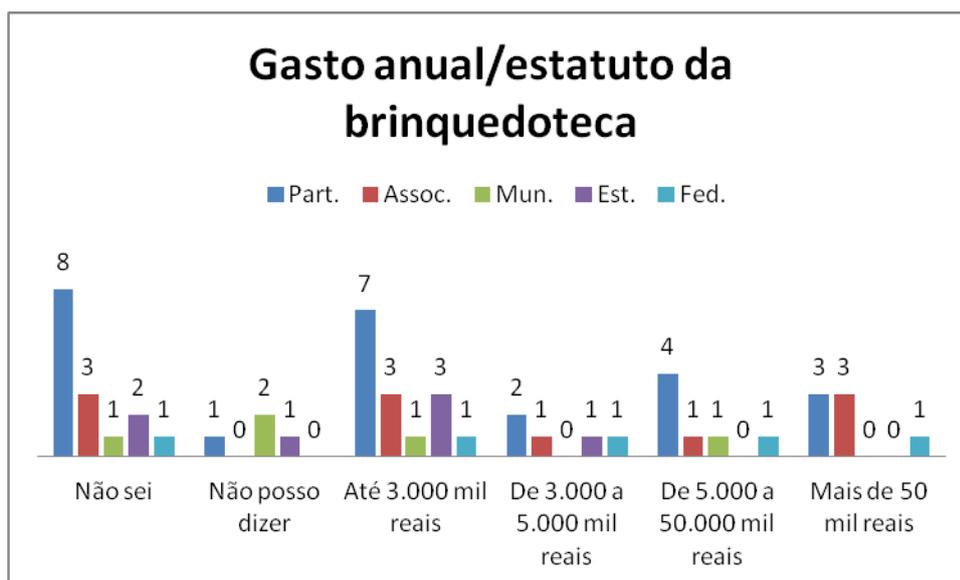
<b>Gasto anual</b>	<b>Escolar</b>	<b>Univers.</b>	<b>Hospit.</b>	<b>Outras</b>	<b>Independ.</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Não sei	5	4	5	0	1	15	28%
Não posso dizer	0	1	2	0	1	4	8%
Até 3.000 mil reais	4	6	1	4	0	15	28%
De 3.000 a 5.000 mil reais	0	1	3	1	0	5	9%
De 5.000 a 50.000 mil reais	1	3	0	1	2	7	14%
Mais de 50 mil reais	0	1	1	3	2	7	14%
Num.	10	16	12	9	6	53	100%

<b>Gasto anual</b>	<b>Part.</b>	<b>Assoc.</b>	<b>Mun.</b>	<b>Est.</b>	<b>Fed.</b>
Não sei	8	3	1	2	1
Não posso dizer	1	0	2	1	0
Até 3.000 mil reais	7	3	1	3	1
De 3.000 a 5.000 mil reais	2	1	0	1	1
De 5.000 a 50.000 mil reais	4	1	1	0	1
Mais de 50 mil reais	3	3	0	0	1
Num.	25	11	5	7	5

**Gráfico 18.** Gasto anual/tipo de brinquedoteca



**Gráfico 19.** Gasto anual/estatuto da brinquedoteca

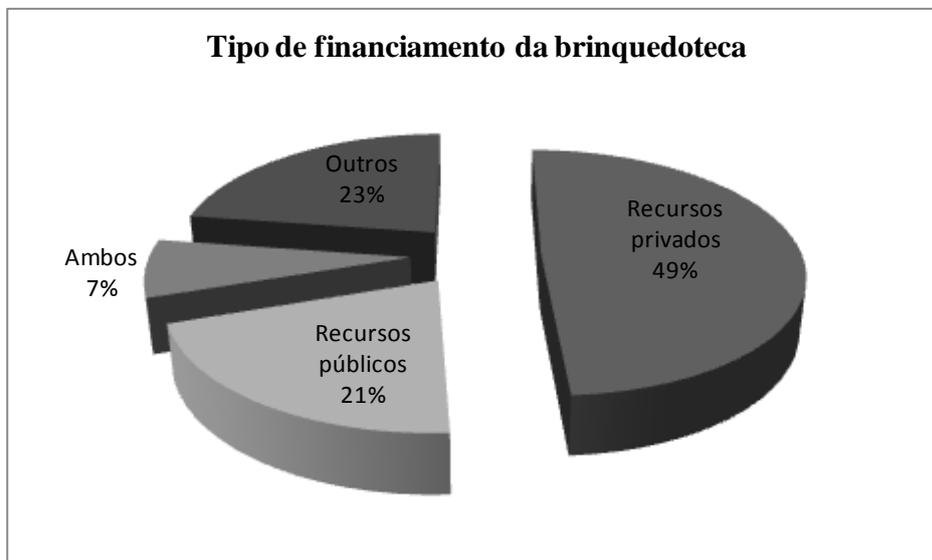


O que parece se destacar é que as brinquedotecas ligadas a outras estruturas, sobretudo escolares e hospitalares públicas, tendem a afirmar não saberem o seu gasto anual, pois supostamente, dependem de decisões de seus superiores. O que pode estar atrelado igualmente ao seu poder de escolha e de decisão.

Observamos o pouco investimento nas brinquedotecas escolares, universitárias e hospitalares (públicas) e uma tendência a aumentar os investimentos nas Outras e Independentes que possuem o estatuto de associativas e particulares.

Como podemos observar na tabela 27 e no gráfico 12, 49% dos recursos das brinquedotecas são privados, 21% são públicos, 8% advêm de ambos e 23% de outros, tais como doações (n.= 4), acadêmicos (n.= 1), eventos (n.= 1) e a própria instituição (n.= 6).

**Gráfico 20.** Tipos de financiamento



Em apenas 30% das brinquedotecas é necessária uma adesão para frequentá-la (ver tabela 15). Dessas 3 são escolares, 2 hospitalares, 3 universitárias, 4 Independentes e 4 Outras. Porém, em apenas 13% delas o acesso é pago (ver tabela 16). Dessas, 2 são independentes e 2 Outras, e 1 universitária. Todas particulares.

Em relação aos equipamentos, tais como computadores e materiais de informática para a gestão do cotidiano da brinquedoteca, 49% delas afirmam possuir (ver tabela 23). Mas apenas 28% delas afirmam possuir um programa de gestão dos materiais lúdicos (ver tabela 24).

O sistema ESAR foi citado por 1 brinquedoteca hospitalar/municipal e 1 Outra (biblioteca associativa); GNUTECA por 1 universitária particular; LignUp Multi Collector por 1 Outra (APae); WAE universitária particular. No entanto, 1 universitária e 1 escolar federal afirmam terem desenvolvido seu próprio sistema. As demais afirmam utilizar um sistema de catalogação e acervo sistemática (2 escolares particulares, 2 hospitais (associativo e municipal) e 1 Outra (museu)).

### **3.3. Discussão sobre o perfil das brinquedotecas**

As informações fornecidas por meio dos dados apresentados demonstram uma variedade de brinquedotecas com situações, condições e objetivos bastante heterogêneos. Porém, podemos destacar tendências observadas.

As brinquedotecas tendem a se localizar mais nas regiões Sul e Sudeste e nas cidades com mais de 500 mil habitantes. Supomos que tais regiões e cidades, com maior suporte econômico, dispõem de mais recursos e maiores investimentos para o financiamento das brinquedotecas, tanto públicos quanto privados.

Observamos que 66% dessas brinquedotecas passaram a existir entre 2000 e 2010. Tais brinquedotecas estão frequentemente ligadas a outras estruturas, tais como escolas, universidades e hospitais. O que nos levou a desenvolver a hipótese de que esse fenômeno decorre de avanços legais, sociais e econômicos importantes que ocorreram na última década com um governo que parece ter focalizado no bem-estar social. Além disso, observamos o resultado das conquistas legais expressas já na Declaração Universal dos Direitos das Crianças (1959) e no texto decorrente da Convenção dos Direitos das Crianças (1989), ambos promulgados e adotados pelas Nações Unidas, que foram considerados na elaboração da Constituição Brasileira (1988). A partir dela foi sancionada a Lei n.8069, que dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente (1991), que reconhece o “brincar, praticar esporte e divertir-se” (cap. IV) como parte integrante da formação das crianças.

Constata-se na Declaração dos Direitos da Criança (1959), que, para ter uma infância feliz, “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito” (7º princípio). Portanto, políticas públicas para a promoção desses espaços são necessárias e pertinentes.

Somam-se a isto, três fatores outros que podem fomentar a hipótese sobre o incentivo à criação de brinquedotecas: 1) a implantação do artigo 9.394/96 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) e a Resolução nº 7, de 14 de dezembro de 2010, que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos; 2) a implantação de um item de avaliação dos cursos de Pedagogia feito pelo INEP; e 3) a instauração da Lei Federal 11.104 de 21 de março de 2005 (BRASIL, 2005) que indica a obrigatoriedade da inclusão de brinquedotecas em setores pediátricos de hospitais.

Em 2006 houve a implantação do artigo 9.394/96 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), determinando que as crianças devessem começar a frequentar o 1º ano do Ensino Fundamental com seis anos completos até o mês de janeiro de 2006, o que ampliou para 9 anos o tempo de escolarização no Ensino Fundamental. Através do Plano Nacional de Educação (PNE), o Ministério da Educação (MEC) liberava os estabelecimentos de ensino para construírem seus próprios planos de ampliação, visando a “um tempo mais longo de convívio escolar com maiores oportunidades de aprendizagem” (BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2006, p.9).

Como fundamenta a Resolução nº 7, de 14 de dezembro de 2010, que fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de 9 (nove) anos, tais aprendizagens não se restringem apenas aos conteúdos curriculares, pois compreende que: “§ 2º As experiências escolares abrangem todos os aspectos do ambiente escolar: aqueles que compõem a parte explícita do currículo, bem como os que também contribuem, de forma implícita, para a aquisição de conhecimentos socialmente relevantes”. (BRASÍLIA, MEC, 2010). Além disso, essa mesma Resolução destaca a pertinência da escola “(...) de atender às necessidades e às características dos estudantes de diversos contextos sociais e culturais e com diferentes capacidades e interesses” (Ibid).

A nosso ver, a ampliação do Ensino Fundamental para 9 anos, com a entrada das crianças com 6 (seis) anos na escola, reiterou discursos que buscavam garantir o direito à expressão da infância e do brincar na escola, dando abertura para a implantação e justificando a existência de brinquedotecas escolares.

Além disso, a existência ou não de brinquedotecas deve ser assinalada nos instrumentos de avaliação de Cursos do INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira), o que motivou universidades e faculdades a criarem suas brinquedotecas em forma de laboratórios de formação. Citamos aqui os itens referentes à avaliação:

“Indicador Conceito Critério de Análise:

3.12 Brinquedoteca

1 Quando o curso não possui brinquedoteca.

2 Quando a brinquedoteca está **insuficientemente adequada**, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos.

3 Quando a brinquedoteca está **suficientemente adequada**, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos.

4 Quando a brinquedoteca está **adequada**, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos.

5 Quando a brinquedoteca está **plenamente adequada**, considerando os seguintes aspectos: instalações físicas, equipamentos, jogos educativos e brinquedos”. (BRASIL, 2010, p. 14)

Já nos hospitais, sua obrigatoriedade decorreu da Lei Federal 11.104, de 21 de março de 2005 (BRASIL, 2005), de autoria da deputada Luiza Erundina, quanto à instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação, a partir do entendimento de que o brincar no hospital é importante por contribuir na inibição de sofrimentos e angústias, “diminuir as sensações desagradáveis (medo, a dor) e para manter o processo natural de desenvolvimento infantil (processo este que é interrompido quando há uma internação)” (ZAIAS, PAULA, 2009, P. 1251). Segundo a Lei:

Art. 1º Os hospitais que oferecerem atendimento pediátrico contarão, obrigatoriamente, com brinquedotecas nas suas dependências.

**Parágrafo único** – o disposto no caput deste artigo aplica-se a qualquer unidade de saúde que ofereça atendimento pediátrico em regime de internação.

Art. 2º Considera-se brinquedoteca, para os efeitos desta lei, o espaço provido de brinquedos e jogos educativos, destinados a estimular as crianças e seus acompanhantes a brincar.

Art. 3º A inobservância do disposto no artigo 1º desta Lei configura infração à legislação sanitária federal e sujeita seus infratores às penalidades previstas no II, do art. 1º da Lei nº. 6.437, de 20 de agosto de 1977.

Art. 4º Esta lei entra em vigor 180 (cento e oitenta) dias após a data de sua publicação: Brasília, 21 de março de 2005. (BRASIL, 2005)

Como vemos, essa concentração maior de brinquedotecas escolares, universitárias e hospitalares entre 2000 e 2010 foi impulsionada pela sanção das leis e processos avaliativos de instituições, o que demonstra avanços importantes, pois instaura e justifica o seu direito de existir. Porém, parece não ter havido impulso suficiente para haver continuidade e controle na sua aplicação e, sobretudo, incentivo econômico para tal. Observamos que as Outras brinquedotecas, assim como as Independentes (associativas e particulares), tiveram um recente aumento a partir de 2010, o que não aconteceu nas primeiras. Afirmamos isso a partir do depoimento de responsáveis por brinquedotecas

hospitalares: *“Fico feliz em ver uma pesquisa dessa natureza. Trabalho em brinquedoteca hospitalar e é um desafio mostrar a importância de uma brinquedoteca dentro do contexto hospitalar, onde a maioria prima pela doença em detrimento do doente. São anos de luta, passando pela 3ª gestão. A primeira acreditou na sua importância e a criou, a segunda gestão, com um olhar totalmente contrário, fechou o espaço por 2 vezes, mas com muita luta conseguimos reabrir. A gestão atual olha com bons olhos”*. *“Apesar da obrigatoriedade da lei, muitas instituições hospitalares não possuem brinquedotecas, o que é um crime e uma perda para as crianças e seus familiares. É de suma importância esse espaço para garantir e oferecer às crianças novas oportunidades e prazerosas relações de aprendizagens”*. No caso das hospitalares, sugerimos à ABBri investir esforços junto aos órgãos competentes para fazer valer a Lei e garantir a implantação e, sobretudo, o funcionamento dessas brinquedotecas.

Ainda em referência aos investimentos, observamos que 68% das brinquedotecas pesquisadas são mantidas com recursos privados e através de associações, e apenas 32% afirmam ser mantidas com recursos públicos. No entanto, vale lembrar que 87% delas afirmam estarem vinculadas a outras estruturas, principalmente universidades, escolas e hospitais, o que ressalta o baixo investimento em brinquedotecas como espaço de lazer e público, com pouca autonomia para gerenciar seus recursos e tomar decisões que lhes concernem. Além disso, os dados demonstram que 28% delas possuem menos de R\$ 3.000,00 de investimento anual.

Mesmo diante dessas dificuldades, avanços e recuos, podemos observar as especificidades e as diferenças entre os diversos tipos e estatutos das brinquedotecas em termos de público atingido, espaço, tempo de atendimento.

Algumas tendências puderam ser observadas, tais como o atendimento preferencial ao público infantil de 6 a 12 anos nas brinquedotecas.

O que se destaca é que o fluxo de usuários em brinquedotecas que recebem menos de 100 usuários semanais é de 50%, num atendimento preponderante de até 20 horas (41%) e num espaço de até 50 m<sup>2</sup> (40%).

Porém, se observamos os dados por tipo de brinquedoteca e estatuto, podemos observar que as brinquedotecas escolares (particulares) são as que apresentam a tendência a receber um maior número de usuários infantis - entre 100 a 300 -, e de grupos mais constantes, num espaço menor de 50 m<sup>2</sup>, num tempo médio de 20 a 40 horas semanais e

recebendo menos recursos para tal (sendo que as próprias professoras devem atuar como brinquedistas, não recebendo formação para tal).

As brinquedotecas hospitalares (associativas e estaduais/federais) apresentam a tendência a receber menos de 100 usuários semanais, apresentando um público mais variado, que abrange famílias e grupos de diferentes faixas etárias. O espaço que se destaca também é de menos de 50 m<sup>2</sup>, seguido por uma distribuição igual entre 50 a 100 m<sup>2</sup> e mais de 100 m<sup>2</sup>. Porém, elas possuem um maior tempo de atendimento semanal: mais de 40 horas. Quanto aos investimentos, o maior número de respostas foi de “não sei” o valor ou entre R\$ 3.000,00 a R\$ 5.000,00 reais anuais.

As brinquedotecas universitárias (particulares/federais) apresentam a tendência a receber menos de 100 usuários por semana, num tempo médio de até 20 horas semanais e num espaço cuja tendência é de ser entre 50 a 100m<sup>2</sup>. Destacam-se, igualmente, os investimentos de até R\$ 3.000,00 reais nas privadas, com algumas com mais de R\$ 50.000,00 reais. Proporcionalmente, observamos a tendência de aumentar o valor investido quando se trata de universidade federal.

Já nas Outras brinquedotecas e Independentes, observamos uma tendência a serem brinquedotecas mais recentes, de cunho particular ou associativo, que recebem um número menor e mais variado de usuários, num tempo menor de atendimento. Observamos a tendência de haver espaços maiores e mais recursos para a realização de suas atividades, que se voltam para o lazer e o prazer de brincar.

As brinquedotecas universitárias federais parecem ter mais autonomia no gerenciamento dos recursos e das atividades, três delas afirmam criar sua própria forma de gestão de materiais e de gerenciamento dos recursos.

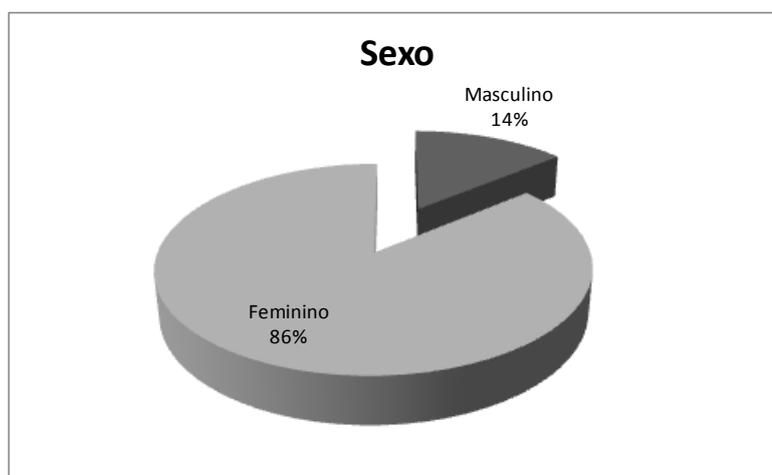
### ***3.4. Perfil dos membros das equipes de trabalho***

Para entender sobre os profissionais que se ocupam dessas brinquedotecas, em relação à questão sobre o número dos membros das equipes, observamos que o valor mais citado fica entre 1 a 5, que corresponde a 57% das respostas (ver tabela 22). Destacamos que em 11 casos existe a afirmação de possuir apenas 1 membro na brinquedoteca. As professoras também foram citadas como membros indiretos da equipe da brinquedoteca (escolar e universitária particular).

Para maiores informações sobre os membros da equipe, foram propostas fichas individuais a serem preenchidas para cada um deles. Porém, tal fato impediu a análise mais apurada sobre sua relação com o tipo da brinquedoteca e com o seu estatuto, pois impossibilitou realizarmos sua relação com as questões anteriores dos questionários.

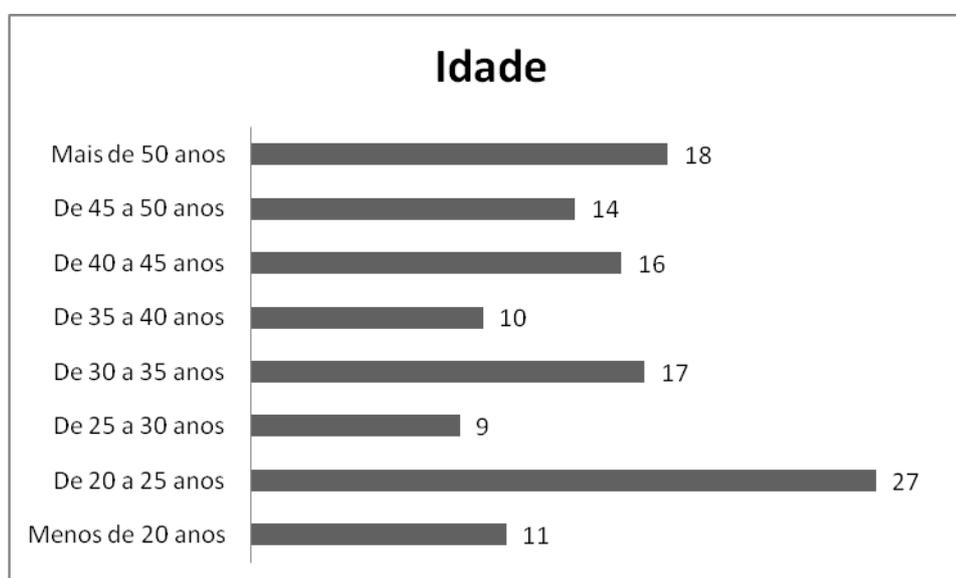
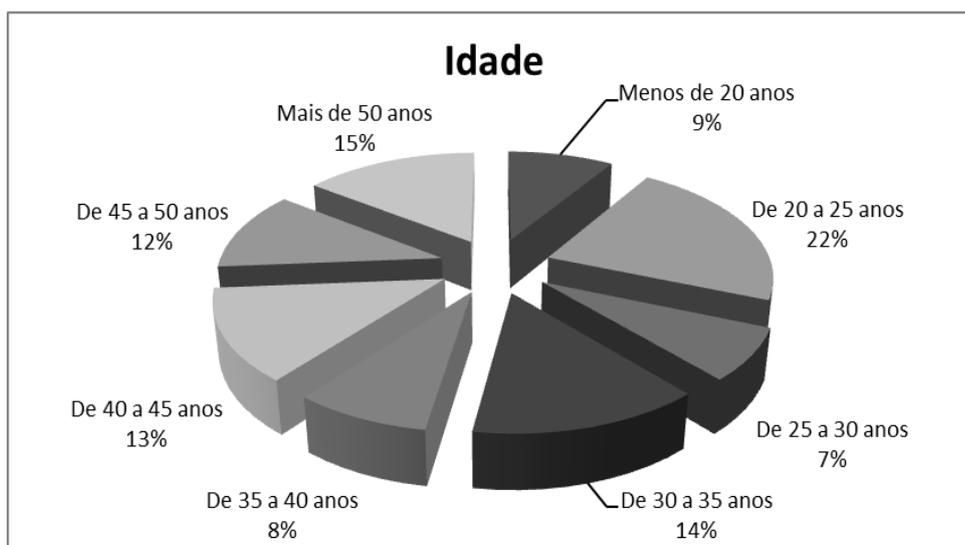
Foram preenchidas 122 fichas. A partir delas, observamos que 86% dos membros da equipe são do sexo feminino e apenas 14% do sexo masculino (ver tabela 29). Portanto, se fizermos a média desses 122 membros, teremos 3 funcionários por brinquedoteca, o que complementa as informações advindas da tabela 22.

**Gráfico 21.** Sexo dos participantes



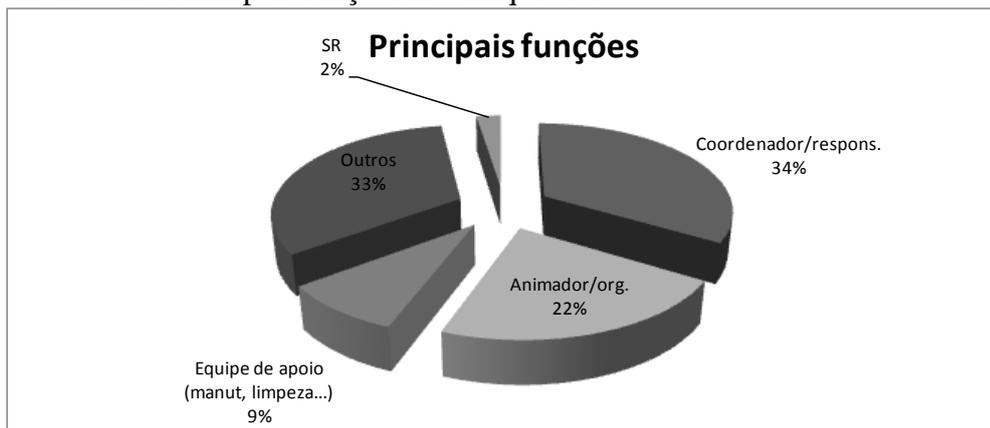
A idade dos membros da equipe varia consideravelmente. No geral, a idade que mais se destaca é entre 20 a 25 anos, com 22% dos dados (ver tabela 30). Porém, se agruparmos a idade dos membros com menos de 30 anos (n=47; 38%), de 30 a 40 anos (n=27; 22%) e com mais de 40 anos (n=48; 40%), parece haver um maior equilíbrio nesta distribuição.

**Gráfico 22. Idade dos participantes**



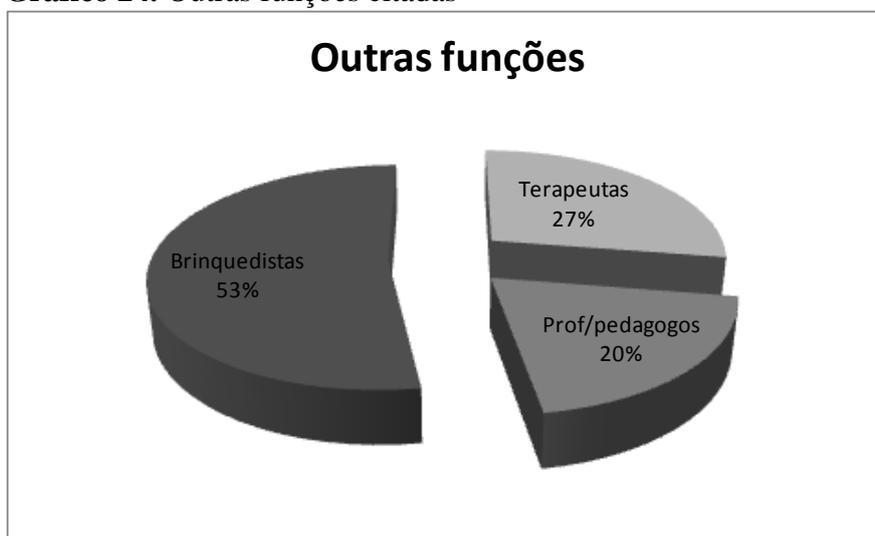
As funções mais citadas foram de coordenador responsável (n.41=34%), e outros (n.40=33%), seguidas de animador (n=27; 22%) e equipe de apoio (n=11; 9%) (ver tabela 31).

**Gráfico 23.** Principais funções na brinquedoteca



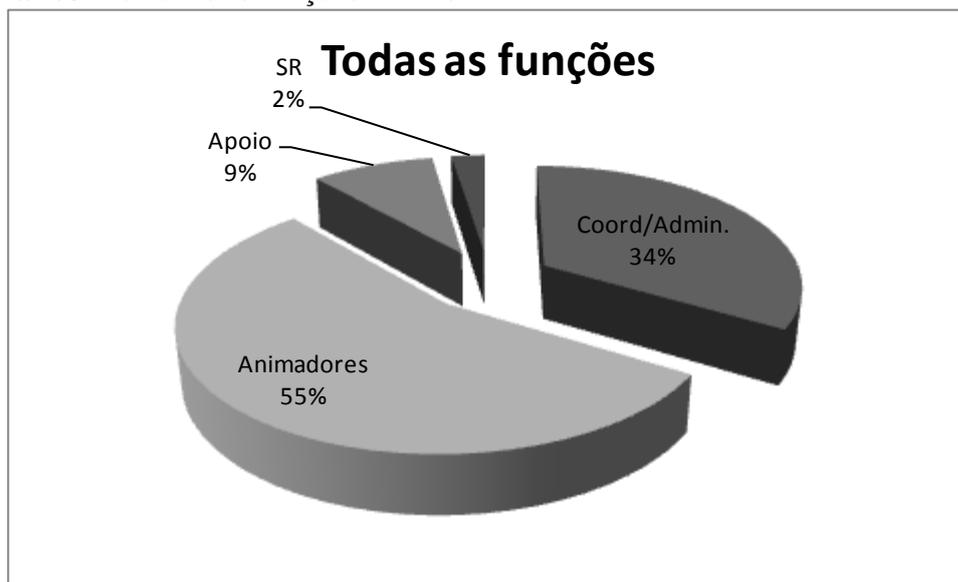
Tabulamos então as “outras” funções citadas, criando novas categorias. As brinquedistas apareceram em primeiro lugar (n=21; 53%), após terapeutas (n=11; 27%) e pedagogos (n=8; 20%) (ver tabela 32). As brinquedistas receberam diferentes formas de denominações, tais como: brinquedistas 3, ludoeeducador 1, ludotecária 1, pedagoga brinquedista 1, instrutora 1, discente 13, atendente 1. Como terapeutas: psicólogos 3, supervisor 2, terapeutas 2, auxiliar reabilitação 2, assistente social 2.

**Gráfico 24.** Outras funções citadas



Realizamos então uma nova tabulação, juntando as funções predefinidas com outras funções citadas que entraram na categoria de animadores da brinquedoteca. Neste caso, os animadores (brinquedistas, terapeutas e pedagogos) passaram em primeiro lugar (n=67; 55%), em segundo lugar os coordenadores (n=41; 34%), e a equipe de apoio em terceiro (n=11; 9%) e SR (n=3; 2%) (ver tabela 33).

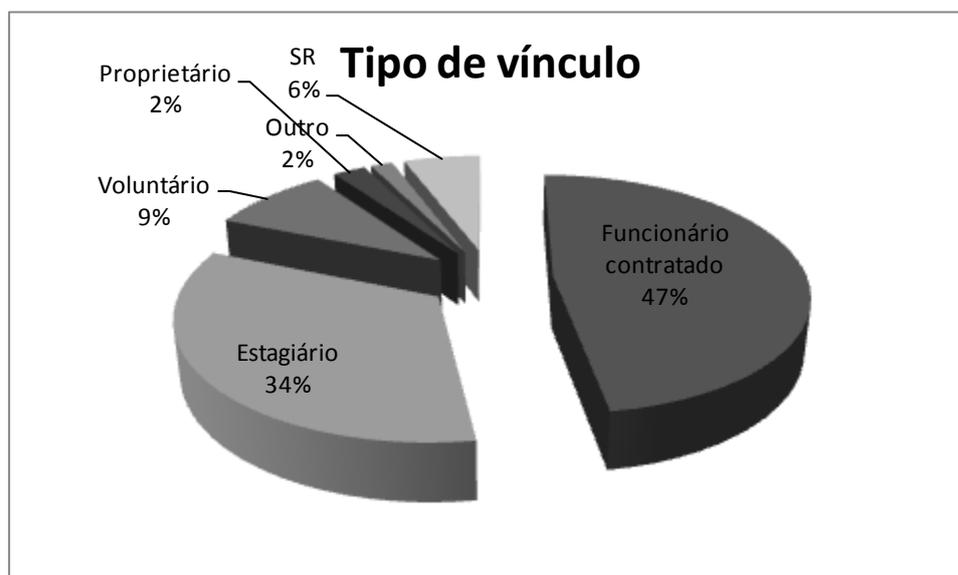
**Gráfico 25.** Todas as funções citadas



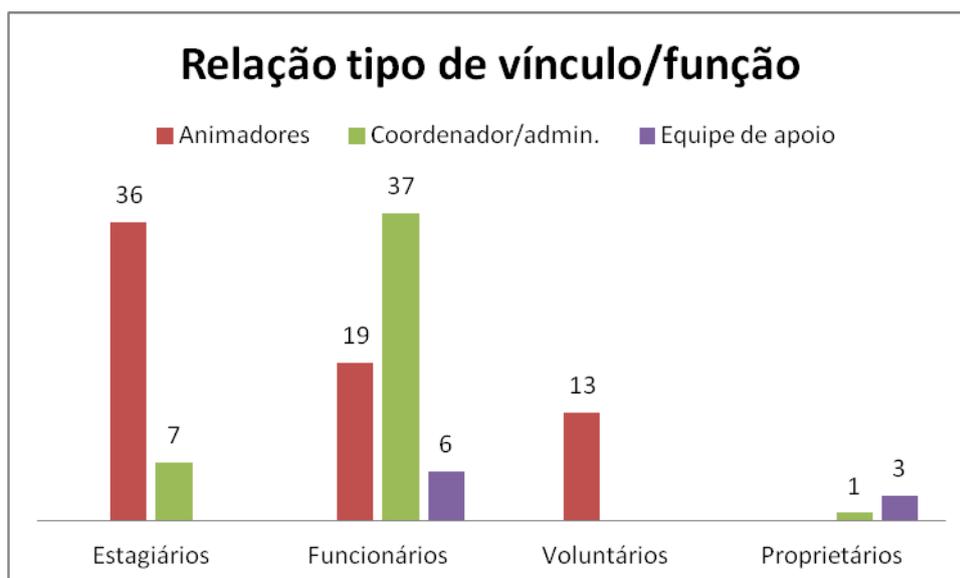
Salientamos que 90% dos questionários foram respondidos pelos próprios coordenadores das brinquedotecas, 6% das brinquedistas e 4% outras (ver tabela 28).

No que diz respeito ao tipo de vínculo dessas pessoas, os funcionários se destacam em número (n=58; 47%), seguidos de estagiários/bolsistas (n=41; 34%) e de voluntários (n=11; 9%) e proprietários (n.3=2%) (ver tabela 34).

**Gráfico 26.** Tipo de vínculo

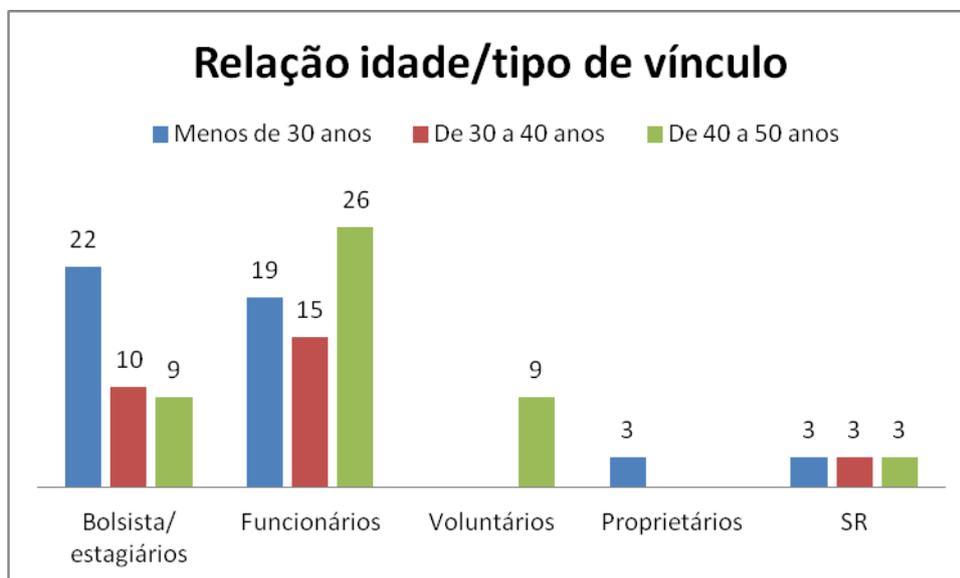


**Gráfico 27.** Relação do tipo de vínculo com função na brinquedoteca



Observamos a tendência dos animadores das brinquedotecas possuírem vínculo como bolsistas e estagiários. Assim como, a função do coordenador ser realizada por funcionários, possivelmente contratados pela instituição para realizarem outras funções, tais como: terapêuticas, pedagógicas ou administrativas, nas quais a brinquedoteca está vinculada.

**Gráfico 28.** Relação da idade com o tipo de vínculo na brinquedoteca

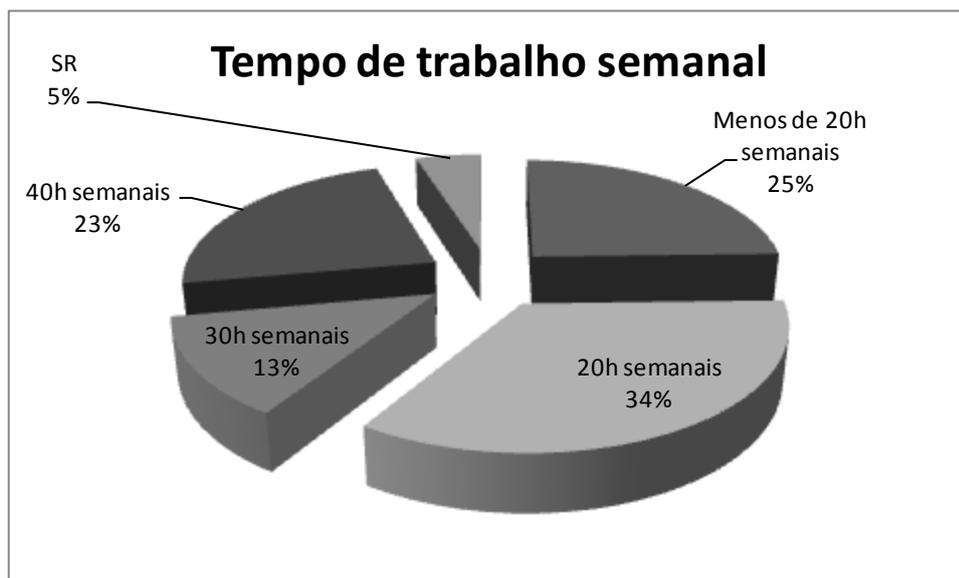


Da mesma forma, observamos a tendência dos membros da equipe com menos de 30 anos ocuparem as funções de bolsistas/estagiários, sem vínculo empregatício, com destaque para 17 membros com idade entre 20 a 25 anos. Já a idade dos funcionários tende a aumentar a partir dos 40 anos, com destaque para 11 membros com idade de mais de 50

anos. Interessante observar que os trabalhos voluntários são realizados igualmente por pessoas com mais de 40 anos.

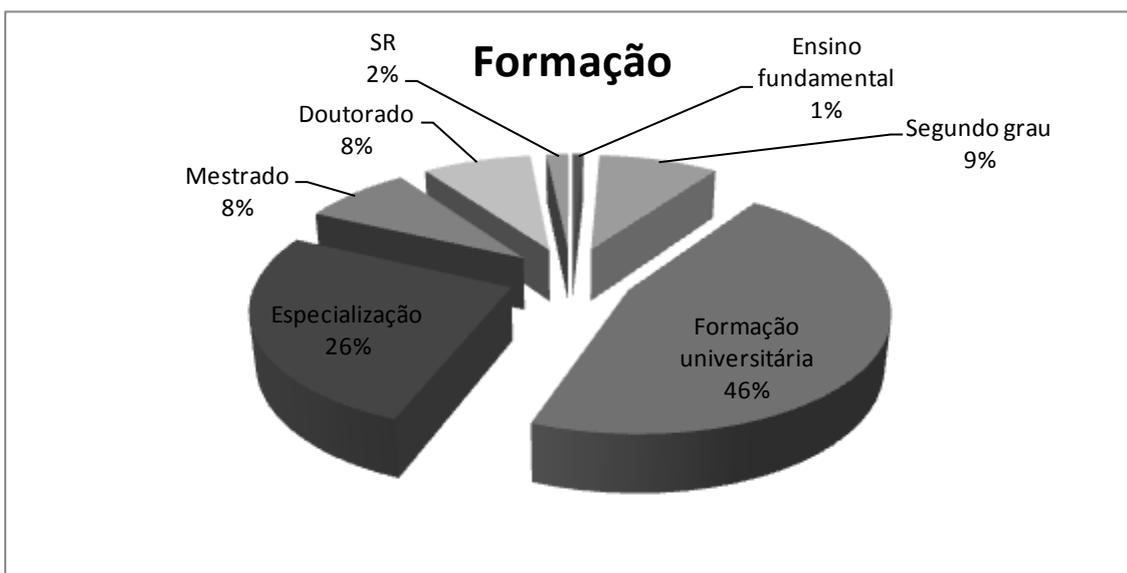
Em relação ao tempo de contrato semanal, o que se destaca é o contrato de 20 horas semanais (n=42; 34%). Se as somarmos aos que citaram menos de 20 horas, tais dados correspondem a 59% do tempo do trabalho. 40 horas semanais são citadas por 23% das repostas (ver tabela 35).

**Gráfico 29.** Tempo de trabalho semanal



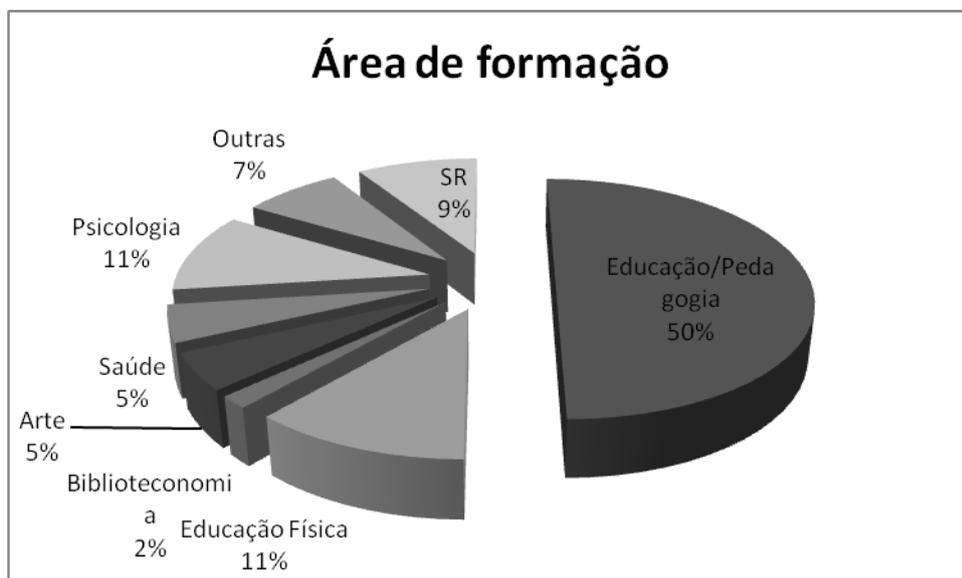
Em relação à formação dos membros da equipe, destacamos que apenas 10% deles não possuem formação universitária. Dos (n=56; 46%) membros que afirmam possuir formação universitária, (n=42; 75%) deles é ainda incompleta. (n=32; 26%) possuem especialização, (n=10; 8%) mestrado e (n=10; 8%) doutorado (ver tabela 36).

**Gráfico 30. Formação**



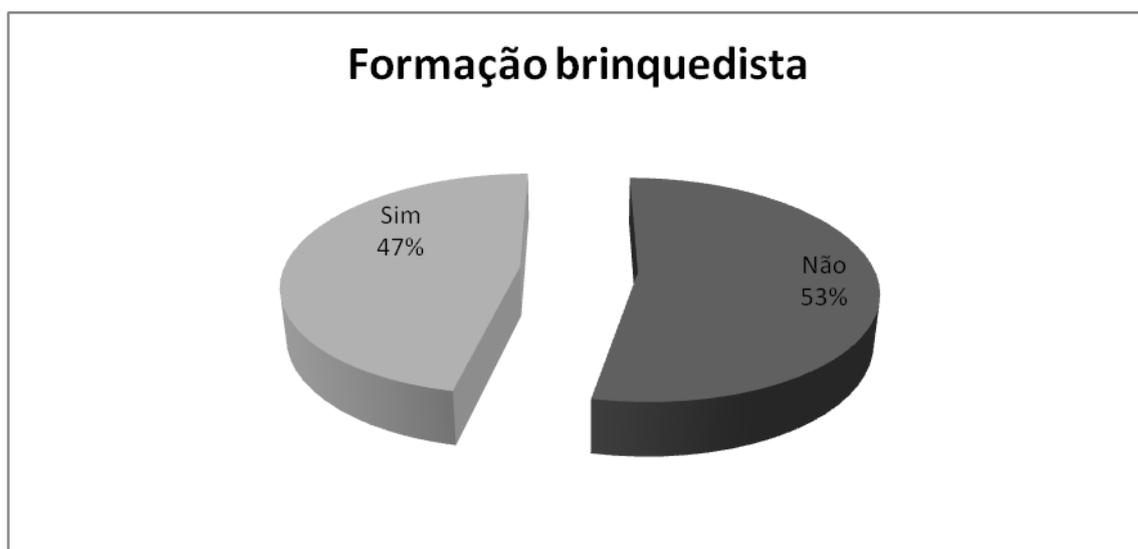
As áreas de formação universitária que mais se destacam são na Pedagogia/Educação (n=61;50%), Educação Física (n=14; 11%) e Psicologia (n=13; 11%), seguidas por Arte e Saúde (n=6; 5%) e outras (n=9; 7%) (ver tabela 37). Outras: Design 1, Publicidade 1, Arquitetura 1, Serviço Social 2, Assistente Social 1, Biologia 2, Científico 1.

**Gráfico 31. Área de formação**



Porém, 53% delas afirmam não possuir formação específica sobre brinquedotecas (ver tabela 38).

**Gráfico 32.** Formação de brinquedista:



Das formações sobre brinquedotecas citadas, podemos relatar tipos de formações variadas que agrupamos em categorias: cursos da Abbri (19 respostas); cursos de extensão, formação e disciplinas em universidades (21 respostas); cursos da Eco brinquedoteca do Parque – SP (7 respostas); e outros (13 respostas): Serpiá, Instituto Indianópolis, Curso Brinquedista USO - coord. Tizuko Kishimoto, Escola Oficina Lúdica - Adriana Friedman, Cecilia Aflalo e Raquel Altman, além de cursos de mestrado e doutorado citados.

### **3.5. Discussão sobre o perfil das equipes: um mundo profissional precário, mas com devir**

Os dados evidenciam que as equipes de trabalho são constituídas em média por 3 membros, responsáveis em garantir a organização e o funcionamento da brinquedoteca. Os mesmos são, predominantemente, do sexo feminino (86%).

Essa predominância feminina nas equipes de trabalho em brinquedotecas pode ser vista, de forma geral, por estar associada tradicionalmente à infância e à educação, e ao investimento feminino nesse mercado de trabalho. Assim, supostamente, pode indicar a precariedade do trabalho de brinquedista/ludotecária. Precariedade a que as mulheres estão mais expostas na sociedade de forma geral.

Além disso, salientamos a dificuldade em definir o perfil dos trabalhadores em brinquedotecas, pois esse é um *métier* que aparentemente ainda não é reconhecido no mercado de trabalho brasileiro. A diversidade de tipos de brinquedotecas resultantes das diferentes estruturas que as acolhem também dificultou a tarefa.

Isso se evidenciou na questão sobre as funções realizadas na brinquedoteca, que foram inicialmente categorizadas em coordenador/responsável, animador/organizador e equipe de apoio. Tivemos 34% de coordenadores, 22% de animadores, 9% de equipe de apoio e 33% de outros. Fomos então buscar mais detalhes sobre o que seriam esses “outros” que, na verdade, correspondiam a uma grande variedade de funções citadas para os animadores das brinquedotecas: brinquedistas, terapeutas e pedagogos. Esses profissionais receberam diferentes formas de denominações, tais como: brinquedistas, ludoeducador, ludotecária, pedagoga brinquedista, instrutora, discente, atendente. Como terapeutas: psicólogos, supervisor, terapeutas, auxiliar de reabilitação, assistente social. E professores, educadores, etc. Acrescentando as novas funções para as pessoas animadoras do espaço, a mesma passou a representar 55% dos membros das equipes. Tal fato parece evidenciar uma fragilidade de identidade nesse campo de trabalho.

Sobre o tipo de vínculo com a instituição 47% dos membros são funcionários contratados, 34% estagiários/bolsistas, 9% voluntários e 2% proprietários. Lembramos que nos foi impossível estabelecer relação entre o vínculo de funcionário à brinquedoteca ou à função outra na qual está contratado para atuar na estrutura que lhe dá suporte. Neste caso, observamos a tendência dos animadores das brinquedotecas possuíram vínculo como bolsistas e estagiários e a função de coordenador ser realizada por funcionários, possivelmente contratados pela instituição à qual a brinquedoteca está vinculada.

Como vimos, a idade dos membros da equipe varia consideravelmente. No entanto, a idade que mais se destaca é de 20 a 25 anos (n=17; 22%). Quando realizamos a relação entre idade e tipo de vínculo, observamos a tendência dos membros da equipe com menos de 30 anos ocuparem as funções de bolsistas/estagiários, sem vínculo empregatício. Já a idade dos funcionários tende a aumentar a partir dos 40 anos vinculado à instituição. Interessante observar que os trabalhos voluntários são realizados igualmente por pessoas com mais de 40 anos.

No que diz respeito ao tempo de trabalho, 59% deles afirmam trabalhar até 20 horas semanais na brinquedoteca.

Destacamos o alto nível de formação dos brinquedistas. Apenas 10% deles não possuem formação universitária completa, e 62% possuem especialização, mestrado ou doutorado. Dos 46% membros das equipes que afirmam possuir formação universitária, 75% deles é ainda incompleta, o que demonstra o grande número de estagiários/bolsistas atuando como brinquedistas.

As áreas de formação que mais se destacam são pedagógicas, ligadas aos cursos de Pedagogia, Educação Física, Arte, Biblioteconomia, e áreas da saúde e Psicologia. O que aparece na tabela 7 que trata sobre os cursos nos quais têm relação com as brinquedotecas, caso estejam vinculados às universidades.

Tais dados evidenciam num primeiro momento a precariedade do trabalho dos animadores das brinquedotecas e sua falta de identidade. Tal função parece estar sendo feita, em grande parte, por discentes das universidades e sem vínculo empregatício, caracterizando-se como um local de passagem e efêmero. E no caso, nas escolas, como uma carga de trabalho a mais para as professoras que acompanham as turmas e se tornam responsáveis, igualmente, pela organização e animação do espaço, pois parece não haver a contratação de brinquedistas para tal.

No entanto, as universidades parecem estar ocupando um espaço importante na formação dos brinquedistas brasileiros, visto que grande parte deles não possui formação específica para tal, como, por exemplo, a propiciada pela ABBri.

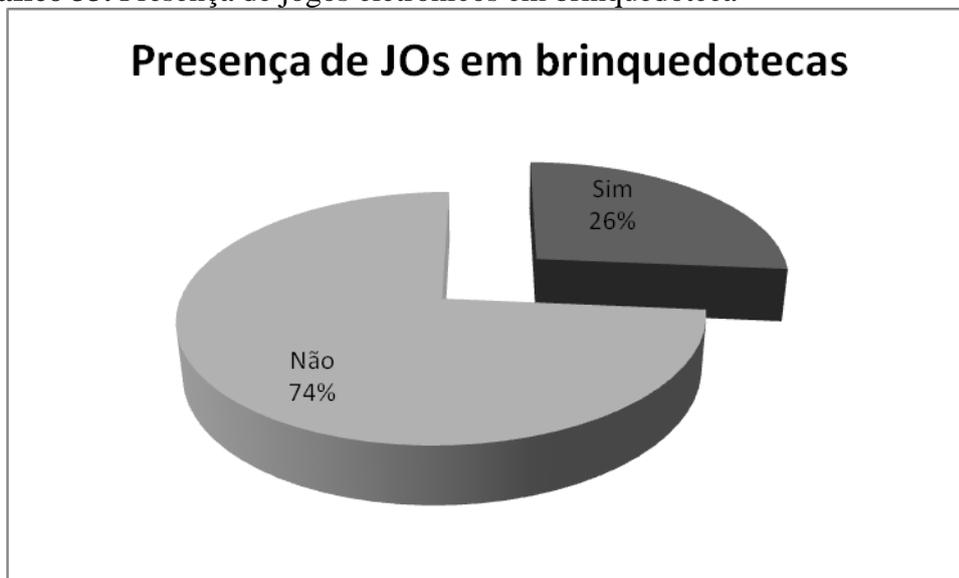
Como vimos, apareceu indiretamente nos dados a crescente contratação de pedagogos em hospitais para atuarem como animadores das brinquedotecas hospitalares, ampliando assim o mercado de trabalho dessa profissão. Neste caso, existe a possibilidade de serem contratados com vínculo empregatício, mesmo que contratado para realizar funções outras. A Lei ainda é limitada, uma vez que não faz menção à formação dos profissionais que devem atuar neste ambiente. Porém, “a deputada Erundina (2005) relatou posteriormente que a brinquedoteca não é somente um amontoado de brinquedos, mas requer também a presença de técnicos, psicólogos, pedagogos de modo a intervir nestes espaços de maneira adequada” (ZAIAS, PAULA, 2009, p. 1252).

As universidades parecem investir nessa formação, basta observar os objetivos propostos descritos no capítulo anterior. Observamos que as universidades públicas tendem a apresentar uma maior autonomia para gerenciar seus recursos e investir em pesquisas que contribuam para a formação gratuita e para o (re)conhecimento (das)sobre brinquedotecas. Acreditam que quem nelas atue como bolsista passe a conhecer, acreditar e disseminar a ideia, criando novos espaços. Além disso, os alunos bolsistas têm a possibilidade de ampliar suas experiências com um auxílio financeiro para suas despesas pessoais, o que parece ser uma boa iniciativa que poderá ter reflexos como futuros profissionais em brinquedotecas hospitalares. Mesmo não resolvendo sobre a questão da inexistência da profissão de brinquedistas, pode iniciar o debate...

#### 4. Serviço de jogos eletrônicos

Como demonstra o gráfico 33 e na tabela 40, (n=39; 74%) das brinquedotecas afirmam não possuir jogos eletrônicos (JOs) e (n=14; 26%) afirmam oferecer esse tipo de serviço.

**Gráfico 33.** Presença de jogos eletrônicos em brinquedoteca

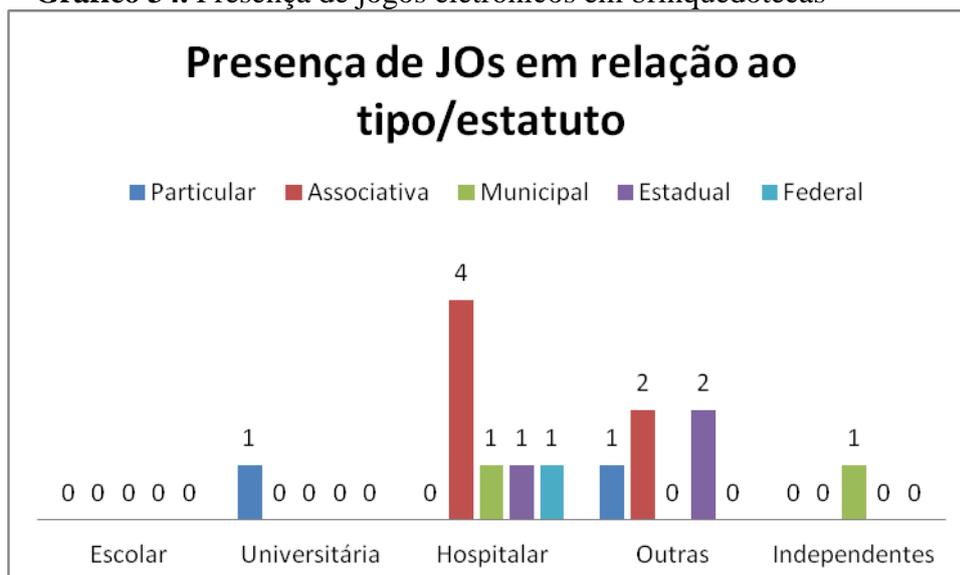


Como um número relativamente baixo de brinquedotecas afirmam oferecer esse tipo de serviço, os dados deste capítulo serão analisados em função da quantidade e não do valor em porcentagem das informações .

Das 14 brinquedotecas que oferecem JOs, 10 os disponibilizam apenas para jogar no local, 1 hospitalar apenas para empréstimo e 3 hospitalares para ambos os serviços.

As tabelas 42, 43 e 44 e o gráfico 34 demonstram que, dessas 14 instituições, nenhuma é brinquedoteca escolar, apenas 1 universidade particular e 1 brinquedoteca independente. Das brinquedotecas que se destacam por oferecer JOs aos seus usuários, podemos citar as brinquedotecas hospitalares (4 de caráter associativo; e 1 municipal 1 estadual, e 1 federal) e as "Outras" (1 ligada ao comércio de caráter privado; 1 biblioteca e 1 museu de caráter associativo; e 1 Apae e 1 biblioteca de caráter estadual e públicas).

**Gráfico 34.** Presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas



#### **4.1. Equipamentos, formas de uso e organização de jogos eletrônicos**

As plataformas de jogos mais utilizadas são os consoles de salão (Playstation, Xbox, Wii) (n.9), computadores (n.6), *notebooks* (n.3), *tablets* (n.2), e consoles portáteis (DS/DSI/PSP) (n.1) (tabela 45).

Em relação aos acessórios de salão, 9 brinquedotecas afirmam não os possuírem. Os controles vibrantes e os tapetes de dança são os mais presentes (ver tabela 46). 6 brinquedotecas não possuem acessórios de computador, sendo os fones de ouvidos, microfones e guitarras os que mais se destacam (tabela 47).

A maioria dos computadores foram adquiridos há mais de 2 anos (ver tabela 48) e 8 deles estão conectados à Internet (tabela 49).

Os principais gêneros de JOs oferecidos são: esportes (n.9), jogos de corridas (n.6), de aventura (n.5), de plataforma (n. 4), seguidos de quebra-cabeças (n.4) e jogos RPG (n.3) e estratégia (n.3). Os menos citados foram jogos de luta e combate (n.1), de interação (n.1) e aplicativos (n.1) (ver tabela 50). Os jogos de futebol, corrida e de plataforma do Mário são os mais procurados.

A forma de aquisição dos jogos é predominantemente via doação (n.13), seguido de compra (n.4) e de jogos *online* (n.3) (tabela 51). E quando são adquiridos através de compras, normalmente é através de lojas especializadas (n.6) (tabela 52). Não parece haver uma frequência de compras que se destaque, as respostas “nunca” (n.5) e outros (n. 6) demonstram sua não frequência e imprevisibilidade na aquisição (tabela 53). Não existe

uma forma particular para buscar recursos (n.12) cujo montante informado não passa de R\$ 3.000,00 reais (n.3), sendo que a metade afirma não saber (n.7) e alguns outros não estavam autorizados a responder (n.2) (tabelas 82 e 83).

Talvez seja pelo fato de que a maioria das brinquedotecas que oferecem JOs não os havia previsto no seu projeto inicial (n.11) e ainda não existir um projeto específico para tal (n.9) -se existe projeto, as perspectivas educativas/pedagógicas, de lazer e de saúde se destacam (tabelas 79, 80 e 81), mas em todas elas os JOs não são a atividade central na brinquedoteca (tabela 84).

A adesão na brinquedoteca normalmente é gratuita e compreende o uso de JOs, exceto 2 -as brinquedotecas ligadas ao museu e ao comércio cobram pelo acesso ao espaço (tabelas 58).

Normalmente não há uma idade específica para jogar JOs (n.6). Por vezes varia entre 3 a 5 anos (n.5) ou entre 6 a 8 anos (n.3) (tabela 59). Quando há necessidade de estar acompanhado por um adulto (n.9), normalmente é a partir de 3 anos (n.6) (tabelas 60 e 61). A idade dos principais usuários é entre 6 a 10 anos (n.11), seguida de 10 a 14 anos (n.8) (tabela 86).

Elas são frequentadas, igualmente, por ambos sexos (n.13) (tabela 85). Porém, ao serem questionadas sobre o fato de as meninas jogarem tanto quanto os meninos, as respostas ficaram divididas em 7 a 7. E os motivos são de que as meninas não gostam de jogos eletrônicos (n. 2) e preferem jogos mais conviviais (n.2).

O tempo de uso segue a tendência de não ser regulado (n.4) ou é definido em relação à quantidade de procura e à atividade do dia (n.4). Quando é definido, normalmente é de 10 a 30 minutos (tabela 62). Este tempo de uso é o mesmo para todos os usuários (n.8) para garantir direitos iguais de acesso, de uso e de escolha. Mas não parece ser determinante, pois existe “diálogo e solidariedade” no seu uso, além de muitos jogos serem interativos.

Quando há a afirmação de que nem sempre é o mesmo tempo para todos os usuários (n.6) o argumento principal é que depende da demanda. Porém, há a necessidade de repouso no hospital ou de controle mais rigoroso quando se trata de usuários com necessidades especiais (tabelas 63).

A escolha dos jogos normalmente é livre e realizada a partir dos jogos oferecidos na brinquedoteca (n.9). E nas 2 brinquedotecas que emprestam jogos, aqueles selecionados para empréstimo também podem ser usufruídos (tabela 64).

O acesso também é comumente livre, em função do espaço disponível e sem sistema de inscrição (tabela 77). Os JOs normalmente estão acessíveis durante todo o tempo de abertura da brinquedoteca (n.11) (tabela 78).

Quando a escolha é feita pela brinquedista (n.1), os critérios principais são a idade, a complexidade do jogo e a disponibilidade do acervo (tabela 65). Em 7 delas é possível levar seus próprios jogos, mas na mesma medida isso não é possível. Em apenas 1 brinquedoteca são realizadas animações com jogos eletrônicos (tabelas 66 e 67).

Em 6 brinquedotecas há a afirmação de que a oferta dos JOS é insuficiente, já outras 6 afirmam estarem bem adaptadas ao público e de acordo com os objetivos, e apenas 1 considera que é suficiente em qualidade mas não em diversidade (tabela 68). Esta oferta é considerada insatisfatória por 9 brinquedotecas, sobretudo: por falta de material (n.4) e por falta de recursos para renovar o estoque de jogos (n.4) e as máquinas (n.1), além de pessoal qualificado (n.1).

Nenhuma brinquedoteca possui animador específico para os JOs e o motivo principal é o fato de a equipe ser reduzida (n.8). Também por considerar não ser necessária uma formação específica (n.3) e por falta de recursos para tal (n.1). Quando o animador da brinquedoteca atua frente aos JOs, sua função principal é de acompanhar o jogador na sua descoberta (n.5), explicar os jogos (n.2), propor e fornecer os jogos (n.1 cada), fazer valer o regulamento (n.2), além de aconselhar o seu uso.

Os jogos considerados como inconvenientes por 9 brinquedotecas são, sobretudo, jogos violentos como GTA, que incitam à agressão e à competição, que possuem um caráter sensual ou que têm som alto (tabela 92).

Ao serem questionados se o comportamento dos usuários muda em relação aos outros espaços, 5 afirmam não mudar (n.5). Se muda é no sentido prioritariamente positivo: mais ajuda entre gerações (n.4), mais ajuda espontânea (n.3), mais cooperação (n.3), mais concentração e espírito de equipe (n.1), mais respeito às regras de funcionamento (n.2), mais observações de partidas (n.1). Porém, fatores como constituição de grupos por idade (n.3), o fato de jogarem mais jogos solitários (n.3), mais conflitos e mais barulhos (n.1 de cada) também puderam ser observados.

Os motivos apontados pelas brinquedotecas em oferecer JOs são de buscarem responder a uma demanda dos usuários. Consideram que as crianças (carentes ou não) precisam ter contato com essas tecnologias e que as brinquedotecas não podem ficar “a margem do tempo e fora da realidade”, sendo necessário conhecer e acompanhar a

evolução dos jogos. Os espaços de JOs respeitam os demais espaços e podem agregar-se às atividades já existentes. Além disso, consideram que os JOs, tais como o de dança no PS2, podem oferecer recursos psicomotores e situações-problemas. Tais jogos, entre outros, se bem utilizados, podem propiciar novas aprendizagens e constituírem-se como fontes de desenvolvimento, além de favorecer a autoestima.

#### ***4.2. Espaço para os jogos eletrônicos***

Das 14 brinquedotecas que possuem JOs, apenas 6 disponibilizam um espaço específico. A metragem principal desses espaços é entre 10 a 20m<sup>2</sup> (n.3), sendo que em (n.1) brinquedoteca é de menos de 10m<sup>2</sup>, em (n.1) é entre 50 a 70 m<sup>2</sup> e em (n.1) fica entre 70 a 100m<sup>2</sup> (tabelas 69 e 70).

Para as brinquedotecas que possuem um espaço específico, ele é relativamente recente, a partir de 2010. Normalmente o espaço não é separado e localiza-se na própria brinquedoteca, sobretudo no canto dos jogos de regras. Quando é separado, é junto a uma biblioteca ou centro social (tabelas 71, 72, 73 e 74).

Por ser predominantemente pequeno, apenas 4 brinquedotecas recebem grupos e em 12 delas é possível frequentar o espaço sem jogar JOs (tabelas 75 e 76).

#### ***4.3. Se não tem jogos eletrônicos***

Das (n= 39; 74%) das brinquedotecas que afirmam não possuir JOs, os argumentos se dividem quanto às questões de escolha pedagógica (n.16), por acharem que as brinquedotecas têm outros objetivos (n.10) e que as crianças precisam de espaço de jogos tradicionais (n.6); quanto às questões ligadas a falta de recursos (n.12), falta de espaço (n.6) e falta de pessoal (n.4); e quanto ao fato de as crianças já terem acesso a esse tipo de cultura lúdica em espaços multimídia nas proximidades (n.6) ou em casa (n.5) (tabela 96).

2 delas afirmam já ter oferecido JOs por um determinado momento. 1 hospitalar afirma não possuir mais JOs por falta de investimentos, como resultado da mudança de chefia. E 1 escolar que oferece jogos, no momento da entrevista explicou que nas 5<sup>as</sup> feiras oferecem o Playstation, quando as crianças trazem seus próprios jogos, é aberta a possibilidade de trazer seus JOs (tabela 97).

Na questão sobre o interesse em oferecer jogos eletrônicos na brinquedoteca, (n=21; 54%) responderam sim, (n=18; 33%) não e (n=14; 26%) não participaram dessa

parte do questionário. Os principais argumentos que fundamentam o interesse dizem respeito à possibilidade de dar uma nova dinâmica à brinquedoteca (n.9), ampliar a oferta (n.7) e promover a cultura lúdica (n.6), além de ser um possível suporte educativo (n.9) e auxiliar no desenvolvimento de reflexões sobre essa prática. Por outro lado, também como uma resposta à procura dos usuários (n.5) e para conquistar um novo público (n.1), assim como lutar contra as desigualdades sociais (n. 2) (tabela 98).

Nas brinquedotecas que não manifestaram interesse em oferecer JOs, os principais argumentos expressos foram de que escolas e universidades já possuem salas de informática, assim como as crianças já têm acesso a esse tipo de cultura lúdica em casa. O incentivo, sobretudo, é para a vivência de brincadeiras tradicionais e que estimulem a criatividade/imaginação – com as quais as crianças têm menos contato atualmente. Tal incentivo é dado, igualmente, na criação de brinquedos e de jogos ecológicos, através do reaproveitamento de materiais, de baixo custo, priorizando atividades manuais. Tais atividades são consideradas como importantes porque contribuem para a socialização das crianças. Por vezes, acredita-se que esse tipo de atividade não está de acordo com os fundamentos teóricos em Piaget, pois fogem da construção do espaço, tempo e causalidade.

Das 39 brinquedotecas que não oferecem JOs, em (n=28; 52%) não há projeto de instalação em curso; em (n=6; 11%) delas há um projeto em curso; em (n=4; 7%) reorganiza a brinquedoteca; em (n=2; 4%) há pessoal em formação, 1 reorganiza o espaço e 1 (2%) tem projeto de subvenção em curso. Juntando as possibilidades em curso, 26% delas estão em processo para implantar JOs em breve (tabela 100).

Dessas 39 brinquedotecas, 15 permitem que seus usuários levem seus próprios JOs e 24 não (tabela 101).

Os principais argumentos utilizados pelas brinquedotecas que permitem aos usuários levarem seus JOs é o desenvolvimento da autonomia e liberdade para a livre escolha, seja por jogos tradicionais ou eletrônicos. Normalmente, em algumas brinquedotecas escolares, é definido um dia por semana para trazerem seus JOs, entre outros brinquedos. Em outras, podem jogar utilizando-se para tal do seu UCA<sup>2</sup>. Acredita-se

---

<sup>2</sup>.O projeto Um Computador por Aluno (UCA), patrocinado pelo MEC, originou-se a partir do OLPC (*One Laptop Per Child*). O projeto tem como princípio básico o uso do computador portátil com função pedagógica a ser utilizado sob orientação do professor na escola ou fora dela, agregando atividades escolares. Objetivou ser um projeto educacional utilizando a tecnologia e a inclusão digital. Para saber mais: [HTTP://www.uca.gov.br/institucional/projeto.jsp](http://www.uca.gov.br/institucional/projeto.jsp).

que dinamiza a aprendizagem. Muitas vezes, é necessário buscar argumentos para o convencimento, como nesta brinquedoteca hospitalar: *“Até o mês passado era proibido às famílias internarem com eletrônicos e gasto de energia. A psicóloga argumentou com a direção sobre a importância da inserção de eletroeletrônicos na vida das crianças da atualidade e sobre sua influência na qualidade de vida das crianças e suas famílias no hospital”*.

Já as brinquedotecas que não permitem que seus usuários tragam seus JOs destacam como principais motivos o fato de que já oferecem várias opções no espaço da brinquedoteca. Além disso, afirmam possuírem outros objetivos, frequentemente voltados para a socialização e interação com o outro através de brinquedos e brincadeiras em grupo e com materiais diferentes dos familiares à criança. Com esses objetivos, espera-se propiciar atividades que representem a vida, por meio da fantasia e da imaginação das ações da vida demonstrando seus interesses. Dessa forma, os adultos podem observar as crianças neste processo. E acrescentam o fato de os primeiros não estarem de acordo com os fundamentos de representação de espaço. Por considerar que *“Jogos de vídeo têm determinados conceitos e baseiam-se em entretenimento ou em temas escolhidos pelos adultos”*.

Justifica-se ainda por questões relacionadas à inadequação do espaço (por serem pequenas), pelo fato de as crianças serem pequenas, pelo receio de que outras crianças mexam nos aparelhos... ou por ser um espaço destinado à formação de professores, e pelo fato de tratar-se de uma brinquedoteca de empréstimo. Na brinquedoteca itinerante, a dificuldade na logística determinou a decisão: *“Porque funcionamos dentro de um ônibus adaptado e não temos energia elétrica para ligar os equipamentos. Já utilizamos uma vez com fios longos (extensões), mas as crianças tropeçavam e acabavam desligando sem querer”*.

Algumas brinquedotecas escolares utilizam JOs em projetos na sala de informática e com a professora, ou no dia do brinquedo organizado pela escola. Porém, *“existe sim uma vontade de montar uma sala de eletrônicos, mas um projeto para longo prazo”*. Ou, mesmo se a *“brinquedoteca tem outros objetivos, talvez atrapalhasse. Nunca aconteceu, mas não é proibido”*. *“Vamos tentar para ver o que acontece”*.

## 5. Estudo comparativo entre Brasil e França

### 5.1. Aproximações e diferenças entre brinquedotecas francesas e brasileiras

Salientamos a dificuldade em estabelecer análises sobre as realidades de brinquedotecas num mesmo país, visto sua diversidade em termos de tipos que definem seus objetivos, de estrutura que lhes oferecem suporte, de modo de funcionamento, de recursos e de pessoal disponíveis. Tal tarefa torna-se ainda mais difícil quando buscamos estabelecer comparações entre duas realidades de países tão diferentes. No entanto, poderemos observar que existem muitas afinidades no modo de conceber os objetivos das brinquedotecas e nas suas realidades cotidianas.

Nosso objetivo aqui é propor uma análise comparativa inicial (a ser aprofundada em publicações posteriores) entre as duas realidades, visando não aprofundar diferenças, mas buscando traços em comum que nos auxiliem a refletir sobre as brinquedotecas a partir do que emerge de ambas as realidades pesquisadas.

A primeira brinquedoteca francesa foi implantada em 1970, com um pique de instalação de novas brinquedotecas entre 1998 e 1999. Tal fato foi atribuído pelos pesquisadores a um programa de incentivo ao emprego de jovens, lançado pelo governo francês. Já entre as brinquedotecas brasileiras pesquisadas, foi entre 85 e 90 que surgiram as primeiras brinquedotecas, com um aumento entre 2000 e 2010. Salientamos, em ambos os casos, a importância de políticas públicas no incentivo à criação e à manutenção de espaços públicos de lazer. Porém, observamos que no Brasil a instauração de uma série de leis auxiliaram nesse processo, mas não garantiram sua permanência, visto que o número de criação de novas brinquedotecas parece decrescer, e as brinquedotecas já existentes dispõem de poucos recursos e funcionam de forma precária.

As brinquedotecas francesas possuem preponderantemente o estatuto de associativas (54%) e municipais (35%). As brinquedotecas brasileiras, por sua vez, possuem o estatuto de particulares (47%), associativas (21%) e públicas (32%), sendo 13% estaduais, 10% municipais e 9% federais.

Nos dois países, a maioria está ligada a alguma outra estrutura. Na França, 27% delas se autodenominam autônomas e 63% estão vinculadas a outras estruturas. Os centros de lazer (32%), as instituições ligadas às crianças de 0-6 anos (15%), aos centros midiáticos e bibliotecas (12%) são os que mais se destacam. Já entre as brinquedotecas

brasileiras pesquisadas, 30% delas afiliam-se às universidades, 23% aos hospitais, 19% às escolas, 17% às Outras (bibliotecas, parques ecológicos, museus, clubes, igrejas, APAE e comércio). Apenas 11% das brinquedotecas brasileiras se autodenominam independentes.

Na França, 46% das brinquedotecas localizam-se em cidades entre 10 mil e 50 mil habitantes e no Brasil, 51% delas localizam-se em cidades com mais de 500 mil habitantes.

Na França, frequentemente as pessoas aderem à brinquedoteca para terem o direito de frequentá-la. Existe em torno de uma média de 150 famílias inscritas, o que lhes permite a estimativa de um público potencial de 300 pessoas. Porém, crianças de 0-6 anos constituem-se como seu público principal. No Brasil, normalmente, não é necessário efetuar uma adesão. As brinquedotecas atendem de 100 a 300 pessoas semanalmente, cujo público principal caracteriza-se por crianças de 4 a 12 anos.

Na França, quase todas as brinquedotecas oferecem serviço de uso no local e de empréstimo, num espaço médio de 100 m<sup>2</sup>. Estão abertas ao público por volta de 19 horas semanais. No Brasil, 72% oferecem o serviço de uso no local, 4% apenas para empréstimo e 24% oferecem ambos os serviços, num espaço bastante variado e equilibrado: 40% possuem de 10 a 50 m<sup>2</sup>, 32% de 50 a 100 m<sup>2</sup> e apenas 28% possuem mais de 100m<sup>2</sup>. O tempo é igualmente equilibrado em até 20 horas (41%), de 20 a 40 horas (36%), e mais de 40 horas (23%).

Na França, o financiamento das brinquedotecas acontece via sistema público através da CAF (Caisse d'Allocations Familiales), que auxilia espaços e atividades para crianças de 0 a 6 anos, dos municípios, e/ou através dos próprios associados. No Brasil, 49% dos recursos são privados e 21% públicos, cujo montante, normalmente, é inferior a R\$ 3.000,00 reais.

### **5.1.1. Equipes de trabalho**

Nas duas realidades emerge a precariedade do trabalho e a dificuldade em estabelecer o estatuto do *métier* de ludotecário/brinquedista. Observamos claramente, nos dados fornecidos pela pesquisa brasileira, a falta de identidade profissional dos animadores de brinquedotecas que respondem a inúmeras funções outras nesse espaço. Em contrapartida, evidenciou-se a ampliação do mercado de trabalho para pedagogos e psicólogos atuarem em brinquedotecas hospitalares.

Em ambos os países, aparecem equipes de trabalho constituídas por 3 membros. Na França, 2/3 são contratados, sendo que apenas 1/3 deles pela jornada completa de

trabalho. 68% da equipe é composta por animadores, 36% direção e administração e 6% equipe de apoio. Normalmente são pessoas realizando trabalhos voluntários que completam as equipes. No Brasil, os dados se aproximam. As funções estão distribuídas entre coordenadores (34%), animadores (55%) e equipe de apoio (9%). Possuem a característica de terem como animadores 47% de funcionários contratados, 34% de estagiários e 9% de voluntários. Os estagiários, normalmente são estudantes universitários, dos quais 59% deles atuam como bolsistas até 20 horas semanais.

As duas realidades são compostas por animadores predominantemente do sexo feminino (86%). Na França, a faixa etária que mais se destaca é entre 30 e 35 anos e no Brasil a idade fica distribuída entre menos de 30 anos (38%), de 30 a 40 anos (22%) e com mais de 40 anos (40%).

Em relação à formação, tanto na França quanto no Brasil é significativa a formação universitária de suas equipes, com o diferencial de que na França aparece em maior número a formação de ludotecários, realizada pela ALF.

### **5.1.2. Serviço de jogos eletrônicos**

Em termos de jogos eletrônicos, os números inicialmente se aproximam: 71% das brinquedotecas francesas e 74% brasileiras não oferecem esse tipo de material lúdico. E quando oferecem, em ambos os países, não são considerados como atividade central da brinquedoteca.

Os principais argumentos para sua inserção, na França, dizem respeito à promoção dos jogos eletrônicos como um lazer e uma prática cultural que visa à diminuição da desigualdade de acesso, à ampliação desse acesso e dos vínculos sociais. No Brasil, buscam responder a uma demanda dos usuários para acompanhar a evolução dos jogos e possibilitar o contato com as tecnologias.

Na França, as brinquedotecas começaram a ser implantadas na década de 90. Observamos que 72% delas não apresentam no projeto inicial da brinquedoteca, a possibilidade de haver jogos eletrônicos. Apenas 19% delas possuem um projeto específico. Em 70% delas a aquisição faz parte do orçamento global da brinquedoteca e em apenas 23% possuem subvenção específica para os jogos. A subvenção advém igualmente da CAF e das prefeituras. Além disso, existem subvenções via projetos de acesso às tecnologias. Porém, doações também fazem parte dos seus acervos.

No Brasil, foi depois de 2010 que começaram a aparecer os primeiros jogos eletrônicos nas suas brinquedotecas. Na maioria delas os jogos eletrônicos não estavam previstos no projeto inicial (n.11), e 9 delas não possuem projetos para tal. Não existe uma forma particular de buscar recursos, não havendo previsibilidade e frequência no seu orçamento, sendo que a metade dos informantes não tem informações sobre orçamentos e recursos, o que indica que faltam informações e autonomia nas compras. Lembramos que a forma de aquisição dos jogos eletrônicos no Brasil é predominantemente via doações.

### **5.1.3. Espaço**

Nos dois países, igualmente, as brinquedotecas possuem, como espaço para jogos eletrônicos, uma superfície de em torno de 10m<sup>2</sup>. Na França eles são pouco visíveis e em 62% delas ficam em espaços à parte. Nas 38% restantes, os jogos eletrônicos normalmente ficam no espaço de jogos de regras, mais acessíveis e visíveis. Normalmente os jogos ficam guardados nos armários e são fornecidos sob a demanda dos usuários.

No Brasil o espaço para jogos eletrônicos tem uma superfície aproximada de 10 a 20 m<sup>2</sup> e, frequentemente, não estão separados dos demais espaços. Estão disponíveis no canto dos jogos com regras.

### **5.1.4. Equipamentos e jogos**

Na França, aparece a mesma quantidade de computadores (43%) e consoles de salão (45%) como plataformas de jogos. Em relação aos consoles portáteis (12%), a tendência é de aumentarem. Os mesmos estão pouco visíveis por receio de roubos. As brinquedotecas possuem, em média, 3 computadores com um tempo de vida de 5 anos. 33% delas possuem “sistema integrado” para permitir jogos *online*. Apenas 17% possuem PC com Internet para permitir jogar *online*.

No Brasil, aparece também um equilíbrio entre os consoles de salão (n.9) os PCs, *notebooks* e *tablets* (n.9), com notável diminuição para os consoles portáteis. A maioria dos computadores foram adquiridos há mais de 2 anos e a grande maioria está conectada à internet.

Os gêneros de jogos mais oferecidos na França em plataformas de salão são os jogos chamados de plataforma (de exploração de universos), jogos de simulação esportiva (sobretudo o futebol) e jogos de corridas. Em PCs são os chamados ludo-educativos, de

plataformas e aventuras. Já no Brasil, em linhas gerais, são os jogos de esportes (futebol), ação e aventuras. Em ambos, são pouco oferecidos jogos de lutas e violência. Os mais procurados são os jogos de futebol e de corridas (com o personagem Mário Bros).

E na brinquedotecas analisadas não existe uma forma de classificação predominante para os jogos.

### **5.1.5. Modos de funcionamento**

Na França, o uso de jogos eletrônicos faz parte do conjunto de serviços das brinquedotecas. Apenas 5% delas demandam um pagamento suplementar. Em 86% o acesso é gratuito. O tempo de atendimento também acompanha o funcionamento normal das brinquedotecas, em torno de 19 horas. No Brasil, igualmente, não é considerado como um serviço à parte e, quando oferecido, na maioria dos casos, é gratuito.

Nos dois países, não existe uma idade limite para jogar. Na França, a partir de 6 anos não precisa mais estar acompanhado por um adulto e no Brasil nem sempre precisa estar acompanhado por um adulto. Quando for, é a partir de 3 anos. No França, os principais usuários de jogos eletrônicos têm de 8 a 10 anos. Já no Brasil, a idade se estende de 6 a 10 anos.

Elas são frequentadas por ambos os sexos. O acesso é livre e a escolha é feita a partir dos jogos oferecidos nas brinquedotecas. Obviamente, uma pré-seleção é realizada pelos animadores. No Brasil, a seleção é feita a partir dos critérios de idade, complexidade e acervo. Observamos uma tendência maior a permitir que os usuários tragam seus próprios jogos, o que é pouco comum na França, por receio de que tragam jogos inadequados para a idade, violentos e pirateados. Na França há uma tendência a integrar os jogos nas atividades temáticas de cada período, ou a realizarem animações de atividades com grupos, a exemplo do relato de Mogenier (2003). Isto faz com que apareça uma tendência a direcionar mais o seu uso.

As funções principais dos animadores são, primeiramente de controlar o uso do espaço e dos jogos, dar suporte técnico e conselho sobre os produtos e acompanhar as descobertas. No Brasil, não existem animadores específicos para os jogos eletrônicos, mas os animadores em geral buscam ampliar a descoberta dos usuários, explicar e aconselhar o uso dos jogos.

Esse controle também pode ser observado no tempo de uso. Na França, em metade das brinquedotecas é de aproximadamente 40 minutos por usuário, sendo

necessário respeitar as modalidades de uso, tais como o sistema de inscrição para uso na escolha dos horários. No Brasil ele é ilimitado. Quando há procura de outros usuários, ele é regulado entre 10 a 30 minutos. Talvez por não existir um controle tão estrito nas brinquedotecas brasileiras foi possível observar, por parte dos participantes da pesquisa, que a presença de jogos eletrônicos nas brinquedotecas possibilitou um maior número de ajuda espontânea e cooperação entre os usuários de diferentes gerações, acompanhados de maior respeito mútuo.

#### **5.1.6. Brinquedotecas sem jogos eletrônicos**

Como vimos, 71% das brinquedotecas francesas e 74% das brinquedotecas brasileiras não possuem jogos eletrônicos. Em ambos os casos, podemos observar que os principais argumentos se aproximam. Em primeiro lugar advém de uma opção “pedagógica”, cujos fundamentos pautam-se na ideia de que as brinquedotecas têm outros objetivos, sobretudo o de “incentivar o patrimônio lúdico tradicional”. E em segundo lugar, as limitações estruturais ligadas à falta de recursos, espaços e pessoal. Porém, o terceiro argumento as diferencia: na França é de que já existem outros espaços midiáticos/bibliotecas que oferecem jogos eletrônicos nas proximidades das brinquedotecas. No Brasil, argumenta-se que as crianças já possuem acesso a outros espaços multimídia (salas de informática nas escolas e universidades) e em casa. Mas não se considera que existem poucos espaços públicos de encontro, de convívio e de troca de experiências através de jogos eletrônicos.

No Brasil, 54% das brinquedotecas têm interesse em implantar jogos e 26% dessas estão em processo. 25% das brinquedotecas francesas eram favoráveis em longo prazo. O argumento principal das brinquedotecas francesas é ampliar a cultura lúdica que está em movimento, e das brasileiras é dar mais dinâmica e ampliar a oferta da cultura lúdica, seguido do entendimento de ser um suporte educativo, permitindo refletir sobre essa prática e como resultado da demanda dos usuários.

#### **5.1.7. Uma breve reflexão, para início de conversa**

Compreendemos, a grosso modo, que existem aproximações em termos de compreensões entre os objetivos e as funções das brinquedotecas francesas e brasileiras.

Em ambas, existem basicamente dois pontos em comum: seus objetivos de manutenção da cultura lúdica tradicional e suas dificuldades estruturais.

Em relação ao primeiro ponto, destacamos a tendência de se colocar em função de resguardar e difundir uma espécie de cultura lúdica “pura”, chamada de cultura lúdica tradicional. A nosso ver, tem-se a compreensão de que essa cultura partiu de gerações anteriores, bem como das próprias crianças, e fazem parte de um patrimônio cultural “oral” que aos pouco está se perdendo em decorrência de inúmeros fatores que não cabe aqui enumerá-los. E, nesse caso, parece-nos que existe uma certa desconfiança em relação a essa “nova” forma de expressão da cultura lúdica “contemporânea” que foi de certa forma “imposta” às crianças como mais um produto lançado pelo mercado, colocando-as numa posição de meras consumidoras.

Porém, sabemos que os jogos eletrônicos existem há mais de 40 anos e cada vez mais estão presentes na vida das crianças, assim como outros objetos lúdicos oferecidos pelo mercado globalizado de brinquedos, como é o caso das bonecas Barbi, carrinhos da marca *Hot Wells*, cartas *Pokémon*, entre outros, aceitos e presentes nas brinquedotecas. Mesmo que exista a intenção da manutenção da cultura lúdica “tradicional”, compreendemos que um não inviabiliza o outro, ao contrário!

Vimos que as brinquedotecas francesas e brasileiras recebem um grande número de público infantil. As brinquedotecas francesas vislumbram a possibilidade de ampliar seus usuários para adolescentes com a implantação dos jogos eletrônicos, chamando-os, igualmente, a participarem de outras atividades e jogos propostos naqueles espaços. As brinquedotecas brasileiras consideram pouco essa possibilidade, pois afirmam que as crianças já têm acesso às tecnologias em casa e em outros espaços próximos ao local da brinquedotecas, como nas escolas e universidades. Porém, não consideram que tais espaços propiciam atividades direcionadas, e que as crianças, adolescentes e jovens brasileiros não têm acesso a espaços públicos que oferecem esse tipo de serviço e que pode servir como ponto de encontro e de troca de experiências coletivas. As crianças de classes populares frequentam as *Lan Houses*, mas são espaços pagos e sem a presença de um adulto que as acompanhe e guie nas descobertas. Sobre isto, os dados fornecidos pela *TIC Kids Online Brasil 2012* (CGI.br, 2013)<sup>3</sup>, que objetivou mapear as oportunidades e os riscos associados ao uso da Internet em crianças e adolescentes brasileiros de 9 a 16 anos de idade, e da

---

<sup>3</sup>. Disponível em: <http://cetic.br/usuarios/kidsonline/>

pesquisa TICs Crianças 2010 (CGI.br, 2011)<sup>4</sup> que mapeou os impactos sociais das TICs e a inclusão digital em crianças de 5 a 9 anos, podem nos indicar o quanto são importantes espaços coletivos para crianças e adolescentes que têm pouco acompanhamento das famílias.

Em pesquisa realizada com alunos dos anos iniciais do Colégio de Aplicação da UFSC, em 2013, observamos que as crianças da escola são usuárias assíduas da internet para jogar e em proporções significativas. O computador é de longe a plataforma de jogos mais presente nos domicílios, através de jogos *online* presentes em *sites* gratuitos, mas cheios de publicidades. Neles as crianças jogam sozinhas grande parte do tempo. Independente do poder aquisitivo das famílias, as crianças têm como seus principais companheiros de jogos seus pares. Amigos e parentes da sua idade são seus principais mediadores de uso da Internet para jogar (PETERS, JUNG E MOURA, 2014).

Tais dados apontam que as famílias, escolas e outros espaços públicos de lazer, como as brinquedotecas, parecem estar ficando à margem dessa forma de expressão da cultura lúdica infantil. Compreender as demandas geradas por essa realidade tornou-se um desafio para todos os setores da sociedade. Compreendemos que as brinquedotecas podem vir a se configurar como um importante espaço de encontro e de troca de experiências, pois a presença de um adulto pode ajudá-los nas suas experiências e descobertas e guiá-los no uso com discernimento desses jogos.

É o que o pretendemos fazer ao inserir jogos eletrônicos na nossa brinquedoteca escolar, o Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (LABRINCA/CA/UFSC), e refletir sobre essa presença, a fim de preservar o seu aspecto lúdico, explicitando as múltiplas facetas que envolvem esses jogos de entretenimento quanto ao reconhecimento do que se joga, como se joga e as consequências para a formação das crianças. Consideremos que esse processo se configura como educativo, sem necessariamente usar jogos “educativos”.

Outro ponto a merecer alguns comentários diz respeito a um certo preconceito em relação ao aspecto violento e solitário desses jogos. Sobre caráter solitário, vimos nos depoimentos dos participantes brasileiros da pesquisa, cujas brinquedotecas parecem ser menos diretivas que as francesas, que a presença desses jogos, ao contrário, fez com que aumentasse a ajuda mútua e a cooperação entre seus usuários, sobretudo entre gerações

---

<sup>4</sup>. Disponível em: <http://www.cetic.br/usuarios/criancas/2010/apresentacao-tic-criancas-2010.pdf>

diferentes. E sobre o caráter violento dos jogos, em todas as brinquedotecas analisadas, existe explicitamente a limitação de jogos com tendência aos aspectos violentos, com o argumento de que incitariam ainda mais à violência. Mesmo se existe a escolha livre dos jogos, limitações são postas, pois a aquisição e a escolha são feitas pelos responsáveis do espaço. Na França, inclusive, vimos que não é permitido aos usuários levarem seus próprios jogos, com receio, entre outros, de que eles levem seus jogos violentos.

Pesquisas de Alves (2004) e Ramos (2008), por exemplo, demonstram que tais jogos somente podem incitar a agressividade em ambientes sociais já violentos, e que podem ajudar jovens e adolescentes a realizarem catarses de situações de conflitos ocasionadas pelas dificuldades de expressarem seus sentimentos. Ramos (Id.) salienta que as relações estabelecidas entre os sujeitos jogadores e os jogos eletrônicos são singulares e diferentes para cada sujeito – exemplo disso são os comportamentos violentos no “mundo real” associados muitas vezes, ou não, ao uso excessivo games violentos. Depende do contexto e do histórico de cada jogador.

Esse argumento também é utilizado por Alves (2004, p.367) quando afirma que a interação com os jogos violentos não incita necessariamente a comportamentos violentos, pois “(...) A violência emerge como um sintoma que sinaliza questões afetivas (desestruturação familiar, ausência de limites, etc) e socioeconômicas (queda do poder aquisitivo, desemprego, etc)”, que precisam ser mediadas pelos adultos. E, quando não é o caso, aparece mais como uma possibilidade de catarse, na medida em que o jogador canaliza os medos, desejos e frustrações para os personagens e pode buscar ferramentas para a elaboração de conflitos, medos e angústias.

O segundo ponto em comum entre as brinquedotecas brasileiras e francesas aqui decorre das dificuldades estruturais. Observamos limitações em termos de local disponível, visto que se caracterizam por pequenos espaços (salvo exceções de brinquedotecas melhores equipadas e com recursos) e com poucos recursos para financiar a aquisição e a manutenção de consoles e de jogos, o que acaba limitando consideravelmente a opção/desejo de oferecer esse tipo de serviço.

No entanto, vemos que as brinquedotecas francesas tendem a dispor de melhores condições estruturais, que lhes garantem a possibilidade de contratar animadores específicos para os jogos eletrônicos e de gerenciar com mais autonomia seus recursos. Elas organizam mais atividades em grupos e animações socioculturais nessa temática. No

entanto, isso faz com que os equipamentos sejam mais controlados e as atividades sejam mais diretas.

Observamos como são muitas as limitações estruturais das brinquedotecas brasileiras e a falta de autonomia no gerenciamento de seus recursos. Estas dependem de seus superiores, diretores de escolas, hospitais ou gerenciadores de projetos de pesquisa. A existência desse espaço é sempre precária, e os jogos são, em sua maioria, doados. Infelizmente, se já existem poucas subvenções para espaços públicos, tais como as brinquedotecas, menos ainda estão voltadas para a implantação desse tipo de serviço.

### ***5.2. Algumas reflexões sobre o estudo comparativo***

Para a realização de um estudo comparativo, é necessário haver pontos comuns entre as realidades pesquisadas. Neste caso, partimos do princípio de que a temática é a mesma: como as brinquedotecas estão estruturadas/organizadas no Brasil e na França, sobretudo no que diz respeito aos jogos eletrônicos. Além disso, lembramos que o mesmo questionário foi aplicado nas duas realidades, sendo que houve adaptações posteriores à realidade brasileira.

Porém, a especificidade deste estudo reside no fato de que as pesquisas realizaram-se em momentos diferentes e com um número diferente de pesquisadores: na França, em 2008, com 3 pesquisadores (sendo que um deles foi contratado apenas para realizar os contatos telefônicos) e no Brasil, em 2014, com apenas 1 pesquisadora. Na França o estudo foi realizado e financiado a pedido da ALF, como uma das atividades preparativas para o Encontro Internacional de Brinquedotecas, realizado em 2009.

Em ambos os casos, tanto a ALF quanto a ABBri forneceram a lista de contatos das brinquedotecas associadas. Destacamos que essas listas, no momento da pesquisa, estavam desatualizadas. Inicialmente houve uma baixa adesão das brinquedotecas nas duas pesquisas, sendo necessário o contato telefônico.

Mesmo assim, destacamos a grande diferença no número de brinquedotecas associadas na ALF e na ABBri e a porcentagem de participação total de suas brinquedotecas. Tal diferença pode estar ligada em termos históricos de tempo de existência entre ambas? De maior contato e comunicação com as brinquedotecas associadas? Resultados de objetivos diferentes? Questões que merecem serem tratadas em outro momento, pois não fazem parte do objetivo desta pesquisa.

Outro ponto a destacar é o intervalo de 5 anos entre as pesquisas. Quando pensamos em termos de evolução das tecnologias e de como as brinquedotecas buscam acompanhá-la, expandindo as ofertas de experiências lúdicas, na realidade os dados franceses, se realizados em 2014, possivelmente seriam diferentes. Mas isso não impede que as informações possam trazer indícios importantes para as análises dessas realidades, por vezes próximas e por vezes distantes, pois trazem indicativos das nossas especificidades brasileiras e nos lançam novos desafios para nelas intervir e buscar caminhos em comum.

Apesar do número relativamente reduzido de participantes, buscamos analisar as informações de forma crítica e qualitativa, a fim de evidenciarmos generalizações e especificidades de cada realidade. Porém, assumimos os limites desta pesquisa em aprofundar as especificidades dos tipos de brinquedotecas evidenciados, pela necessidade de produzir um panorama geral das mesmas em termos de estruturas, de organização e de jogos eletrônicos, objeto do nosso estudo.

Optamos em socializar o instrumento desta pesquisa, juntamente com os dados estatísticos, para que outros pesquisadores e instituições possam se debruçar sobre os mesmos e, quem sabe, aprofundar questões que lhes interessem em novas pesquisas. O mesmo também será disponibilizado para a ABBRi e difundido em meios de comunicação. Como pesquisadora interessada pelo tema e conselheira da ABBri, propomos que esta entidade tenha em vista:

1. reorganizar a associação seguindo o modelo da ALF, por região, visando estruturar a organização, comunicação e formação dos ludotecários;
2. investir em comunicação com as mesmas, no sentido de criar vínculos e objetivos para uma causa em comum. Depois disso, investir no processo de associação. No momento da realização deste relatório, o *site* da ABBri havia sido atualizado e aberta a possibilidade das brinquedotecas se inscreverem, inserindo suas próprias informações, o que possibilita a atualização dos dados;
3. ampliar a discussão sobre a profissionalização do brinquedista; visualizar a ampliação da formação de brinquedistas nas universidades/faculdades; e buscar formas de regular a aplicação da Lei Federal 11.104, de 21 de maio de 2005, quanto à inserção de brinquedotecas

em setores pediátricos de hospitais, junto aos órgãos competentes. Processos estes, em parte grande já encaminhados.

## **6. Resultados e encaminhamentos**

O presente projeto de pesquisa faz parte do acordo firmado entre a UFSC e a Universidade Paris 13, mais precisamente entre o Grupo EXPERICE e o LABRINCA. O mesmo prevê o desenvolvimento de atividades científicas em parceria, cujo tema central relaciona-se aos jogos eletrônicos. O mesmo se constitui como uma das atividades do estágio pós-doutoral realizado naquela instituição.

O interesse em realizar tal estágio decorreu do grande acervo bibliográfico sobre jogos presente na Université Paris 13, além dos seminários de pesquisa e de indicações importantes de pesquisas, pesquisadores, assim como de brinquedotecas com jogos eletrônicos, nas quais realizamos visitas para conhecer suas estruturas e formas de organização. Destacamos o contato com a professora Catherine Valiant, responsável pela Ludothèque ESPE de Cretéil, que nos foi bastante produtivo no sentido de pensarmos o papel dos cursos de Pedagogia na formação de brinquedistas.

A partir dos resultados desta pesquisa, parece evidente o papel que as faculdades e universidades têm ocupado indiretamente na formação de futuros animadores de brinquedotecas. Ao observamos a abertura de um novo mercado para pedagogos em brinquedotecas hospitalares, além de sua importância na atuação em brinquedotecas escolares, reforçou-se a intenção de propor um NADE (Núcleo de Aprofundamento e Diversificação de Ensino) juntamente com o grupo de pesquisa Núcleo de Pesquisa Escola, Cultura, Arte e Trabalho Docente (NUPEDOC), no Curso de Pedagogia da UFSC (Anexo 6). O mesmo versará sobre brinquedotecas e cultura lúdica infantil e terá como objetivos fundamentar teoricamente o entendimento sobre esses espaços lúdicos na contemporaneidade e oferecer vivências práticas em forma de estágio no LABRINCA. A disciplina será organizada em dois momentos e com ela vamos contar com a presença aproximada de 40 alunos estagiários no LABRINCA anualmente.

Também estamos em processo de proposição da disciplina “*Brincar e aprender em brinquedotecas escolares: espaços e práticas lúdicas*” no Curso de Mestrado Profissional na área multidisciplinar de ensino proposto pelo Programa de Pós-Graduação

em Educação Básica do Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira/CAP/UERJ, juntamente com CA/UFSC.

Salientamos, igualmente, nossa intenção de realizar a II Jornada Brasileira de Brinquedotecas Universitárias a ser realizada em Florianópolis em 2016, a qual contará com a participação do professor Vincent Berry da Université Paris 13.

Finalmente, esperamos em breve atualizar nosso *site* para socializar nossa experiência de inserção de jogos eletrônicos no LABRINCA e para divulgar nossas produções.

## 7. Referências bibliográficas

- ALVES, L. Jogos eletrônicos e violência: um caleidoscópio de imagens. In. *Revista da FAEEBA e Contemporaneidade*, Salvador, v.13, n. 22, p. 365-373, jul./dez., 2004.
- BRASIL. *Convenção sobre os direitos da criança*. Adotada pela resolução n. L . 44 (XLV) da Assembléia Geral das Nações Unidas, em 20 de novembro de 1989 e ratificada pelo Brasil em 20 de setembro de 1990.
- \_\_\_\_\_. *Estatuto da criança e do adolescente*. Lei 8.069/90, de 13 de julho de 1990. São Paulo: CBIA, 1991.
- \_\_\_\_\_. *Diretrizes e bases da educação nacional*. Lei 9394/96. Brasília: MEC, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Parâmetros curriculares nacionais*. Brasília: MEC, 1997.
- \_\_\_\_\_. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Departamento de Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: FNDE/Estação Gráfica, 2006. Retirado de: <http://portal.mec.gov.br/seb/index.php?option=content&task=view&id=945>. Acesso em: 03/05/2008.
- \_\_\_\_\_. *Instrumento de Avaliação de Cursos Superiores de Pedagogia (subsídio o ato de Reconhecimento)*. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP, Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior – SINAES. Brasília: MEC, 2010. <http://www.puc-campinas.edu.br/midia/arquivos/2013/jul/proavi---instr-aval-curso-pedagogia---agosto2010.pdf> Acesso em 20/08/2014.
- \_\_\_\_\_. *Lei Nº 11.104, de 21 de março de 2005*. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para Assuntos Jurídicos. Brasília: 2005. [http://www.mpba.mp.br/atuacao/infancia/legislacao/lei\\_11104.pdf](http://www.mpba.mp.br/atuacao/infancia/legislacao/lei_11104.pdf). Acesso em 10/08/2014.
- CHIAROTTO, A. *Les ludothèques*. Paris: Le Cercle de la Librairie, 1991.
- MOGENIER, J. Quel place pour le jeu vidéo en ludothèque ? In. Mélanie Roustan (dir), *La pratique du jeu vidéo : réalité ou virtualité ?* Dossiers Sciences Humaines et Sociales. Harmattan, 2003.
- PETERS, L.L.; JUNG, L.; MOURA, M. A cultura lúdica de jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: diagnóstico inicial e reflexões não conclusivas sobre possibilidades de educar. In: ALMEIDA, M.T.P. (Org.). *Brincar, amar e viver*. SP: Storbem Gráfica e Editora, 2014.

RAMOS, Daniela karine. A escola frente ao fenômeno dos jogos eletrônicos: aspectos morais e éticos. In.: Revista Novas Tecnologias e Educação. Cinted-UFRGS, v.6. n.1. Julho, 2008. pp. 10. <http://seer.ufrgs.br/renote/article/view/14512/8431> (acesso 06/06/2013).

ROUCOUS, N, BROUGÈRE, G. Loisir et Éducation – L’apport d’une nouvelle institution: la ludothèque. In. *Revue Française de Pédagogie*, n. 124, juillet-oût-sep, 1998.

ZAIAS, E., PAULA, E.M.A.T. A classe hospitalar como garantia do direito da crianças e do adolescente hospitalizado: uma necessidade na cidade de Ponta Grossa. In.: Anais do IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE. III Encontro Sul Brasileiro de Psicopedagogia. PUC, São Paulo, 2009. <http://monografias.brasile scola.com/educacao/brinquedoteca-hospitalar-contribuicao-criancas-hospitalizadas.htm>. Acesso em 11/07/2014.

TIC Kids Online Brasil 2012 [livro eletrônico]: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes = ICT Kids Online Brazil 2012 : survey on Internet use by children in Brazil / [coordenação executiva e editorial/executive and editorial coordination Alexandre F. Barbosa]. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. Disponível em <http://cetic.br/usuarios/kidsonline/> acesso em 05/05/2013.

TIC Crianças 2010 [Coletiva de Imprensa]: Pesquisa sobre o Uso de Tecnologia de Informação e Comunicação no Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: 2011. Disponível em <http://cetic.br/usuarios/criancas/index.htm> acesso em 10/09/2013.

### **7.1. Bibliografia complementar**

ABREU, S.A.K., FAGUNDES, E.M. Brinquedoteca Hospitalar na recuperação de crianças hospitalizadas. In.: *Revista Polidisciplinar Eletrônica da Faculdade de Guaicará*, 2010.

Berry, V. *L’expérience virtuelle : jouer, vivre, apprendre dans un jeu vidéo*, Rennes : Presses Universitaires de Rennes, 2012.

\_\_\_\_\_. *Du jouet au jeu vidéo et réciproquement*. Paris, éditions de la RMN-Grand Palais, 2011.

BUCKINGHAM, D. Repenser l’enfant consommateur: nouvelles pratiques, nouveaux paradigmes. In. OCTOBRE, Sylvie; SIROTA, Régine (org.). *L’enfant et ses cultures. Approches internationales*. Paris : Ministère de la Culture et de la Communication, 2013. p. 59-90.

BUCKINGHAM, D. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

DAJEZ, Frédéric et ROUCOUS, Nathalie. *Culture infantine et ludiciels*. Rapport de recherche du Ministère de la Culture et de la Communication « Les enfants et les adolescentes et les loisirs culturels ». Unité de recherche EXPERICE (Paris 8 – Paris 13). Université Paris 13, Villetaneuse, novembre, 2009.

DAJEZ F. e ROUCOUS N. Le jeu vidéo, une affaire d'enfants. Enquête sur le parc à jouets numérique d'enfants de 6 à 11 ans. In: OCTOBRE, S. (dir), *Enfance et culture. Transmission, appropriation et représentation, La documentation Française*, Paris, 2010, pp.85-101.

DUSSEL, I. Mas allá del mito de los « nativos digitales ». Jóvenes, escuela y saberes en la cultura digital. In. SOUTHEWELL, Myriam (org.). *Entre generaciones: explotaciones sobre educación, cultura e instituciones*. 1<sup>a</sup> ed. Rosario: Homo Sapiens Ediciones, Argentina, 2012. p. 183-2012.

Établissement public du Palais de la Découverte et de la Cité des Sciences et de l'industrie (EPPDCSI). *L'aventure du jeu vidéo*. Éditions de La Martinière Jeunesse, 2013.

GIFFORD, Clive. *Histoire de la Révolution Numérique*. Gallimard Jeunesse, Paris, 2012.

Mondes virtuels, espaces imaginaires. In. Les dossiers de l'ingénierie éducative, SCERÈN, Paris, n.65, mars, 2009.

Les jeux vidéo : quand jouer, c'est communiquer. Hermès, n. 62. CNRS éditions, Paris, 2012.

GUZZI, D. Desafios das políticas públicas: riscos e oportunidades andam de mãos dadas. In.: *TIC Kids Online Brasil 2012 [livro eletrônico]: pesquisa sobre o uso da Internet por crianças e adolescentes* [coordenação executiva e editorial Alexandre F. Barbosa]. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2013. p. 37 – 45. Disponível em: <http://cetic.br/usuarios/kidsonline/> acesso em 05/05/2013.

JOLIVALT, B. *Les jeux vidéo*. Ed. Presses Universitaires de France : Paris, 1994.

LE DIBERDER, A. et Frédéric. *L'univers des jeux vidéo*. Paris : La Découverte, 1998.

\_\_\_\_\_. *Qui a peur des jeux vidéo ?* Paris : La Découvert, 1993.

LEJEALIE, C. *Le jeu sur le téléphone portable : usages et socialibilité*. Paris : L'Harmattan, 2008.

LENHARD, G. *Faut-il avoir peur des jeux vidéo ?* Paris : ESF Éditeur, 1999.

- LAFRANCE, J-P. *Les jeux vidéo : à la recherche d'un monde meilleur*. Paris : Lavoisier, 2006.
- MENEGHIN, Céline. Des jeux vidéo à la bibliothèque. Diplôme de conservateur des bibliothèques. École Nationale Supérieure des Sciences de l'information et des Bibliothèques. Mémoire d'étude/janvier 2009. <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/2102-des-jeux-video-a-la-bibliotheque.pdf>. Acesso em 01/07/2014
- TRÉMEL, L. *Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia : les faiseurs de mondes*. Paris : Presses Universitaires de France, 2001.
- SANCHEZ, F. *Enciclopédie des Jeux Vidéo*. Paris : Éditions Chiron, 2008.
- SILVÉRIO, C.A., RUBIO, J.A.S. Brinquedoteca Hospitalar: o papel do pedagogo no desenvolvimento clínico e pedagógico de crianças hospitalizadas. In.: *Revista Eletrônica: Saberes da Educação*. FAC, São Roque, 2012. <http://www.facsaroque.br/novo/publicacoes/pdf/v3-n1-2012/Claudia.pdf> (Acesso em 11/07/2014)
- ROUCOUS, Nathalie et BERRY, Vincent. *La culture matérielle des enfants*. Rapport d'une recherche réalisée par les étudiants du Master professionnel Jeu, Loisir et Education. Université Paris 13, Villetaneuse, octobre, 2010.
- VIROLE, B. *Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles*. Paris : Hachette Littératures, 2003.
- WILLIAM, J-F. *Almanach du jeu vidéo*. Paris : Les Éditions LOGIQUES, 2001.

*Anexo 1. Carta convite*



UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA  
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO  
COLÉGIO DE APLICAÇÃO



A professora **Leila Peters**, responsável pelo Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (LABRINCA), da **Universidade Federal de Santa Catarina** (UFSC), desenvolve o projeto de pesquisa “*Jogos eletrônicos e brinquedotecas: estudo de caso e análises comparativas entre Brasil e França*”, financiado com recursos da CAPES/BR. A pesquisa objetiva estabelecer um estudo comparativo entre as brinquedotecas francesas e brasileiras a respeito do uso de jogos eletrônicos com crianças em idade escolar. A perspectiva é de, inicialmente, conhecer metodologias de organização de brinquedotecas, estabelecer comparações e produzir artigos científicos em relação ao uso de jogos eletrônicos nestes espaços públicos; e, num segundo momento, desenvolver uma proposição de inserção de jogos eletrônicos em brinquedotecas escolares e/ou outros espaços de lazer/educação no Brasil.

Estamos convidando todas as/os responsáveis/animador(a)s de brinquedotecas brasileiras a contribuir neste estudo divulgando-o e preenchendo o questionário com informações relativas à sua brinquedoteca. Basta clicar no link a seguir com a ajuda do botão direito do mouse e “Abrir o Hiperlink”: <http://zip.net/bpmQSJ>

Solicitamos que cada brinquedoteca responda a apenas **um questionário** que estará disponível até 30/04/2014.

Lembramos que quanto maior a participação nesta pesquisa, mais amplas serão as informações a respeito das brinquedotecas brasileiras. O que ocasionará a possibilidade de conhecermos nossa realidade e de desenvolvermos dispositivos que complementem/ampliem ofertas de práticas lúdicas às nossas crianças, adolescentes e adultos.

Obrigada!

Leila Peters

## Anexo 2. Instrumento de pesquisa

### Sondagem inicial sobre a presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas

#### **1. Você possui jogos eletrônicos em sua brinquedoteca ?**

- Não
- Sim. Se sim:
  - Para jogar na brinquedoteca
  - Para empréstimo
  - Para jogar na brinquedoteca e para empréstimo

#### **1. Se sim ou se não na pergunta n.2. DESCRIÇÃO DA BRINQUEDOTECA**

##### **1. Tipo de brinquedoteca:**

- associativa
- municipal
- estadual
- federal
- particular
- Outra : \_ \_ \_ \_ \_

##### **2. A brinquedoteca está integrada a outra estrutura ?**

- Não
- Sim. Se sim, qual ?
  - APAE, e outros centros de atendimentos à pessoas com necessidades especiais
  - Hospital
  - Hotel
  - MEDIATECA
  - Condomínio
  - Biblioteca
  - Creche
  - Escola
  - Universidade
  - Centro social
  - outra. Qual ? \_\_\_\_\_

##### **3. Qual é o tamanho da brinquedoteca em metros: ( \_\_\_\_\_ )**

##### **4. Qual foi a data de criação da brinquedoteca? ( \_\_\_\_\_ )**

##### **5. Quais são as horas semanais de atendimento ao público?**

- de 4h	de 4 à 8h	de 8 à 10h	de 10 à 12h	de 12 à 14h	de
14h à 16h	de 16h à 18h	de 18 à 20h	de 20h à 22h	de 22 à 24h	de
26 à 28h	de 28 à 30h	de 30 à 32h	de 32 à 34h	de 34 à 36h	de
38 à 40h	+ de 40h				

##### **6. Qual é o número de pessoas na equipe? ( \_\_\_\_\_ )**

##### **Preencher para cada membro da equipe:**

##### **Membro1.**

**Membro2.....**

**6.2.Sexo: ( \_\_\_\_\_ )**

**6.3.Idade: ( \_\_\_\_\_ )**

**6.4.Funcção: ( \_\_\_\_\_ )**

**6.5.Tipo de contrato:**

Funcionário (tempo-horas)

Estagiários (\_tempo-horas)

Voluntários (\_tempo-horas)

Outro:

**6.6.Formação :**

Ensino fundamental completo

Ensino fundamental incompleto

2 Grau completo

2 Grau incompleto

Formação universitária completa

Formação universitária incompleta

Especialização

Mestrado

Doutorado

**6.7Curso: ( \_\_\_\_\_ )**

**6.8.Ano de conclusão: ( \_\_\_\_\_ )**

**6.9.Formação específica sobre brinquedotecas?**

Não

Sim. Se sim, qual? Onde e quando?

**7.Número aproximado de usuários:**

individuais : ( \_\_\_\_\_ )

famílias : ( \_\_\_\_\_ )

grupos : ( \_\_\_\_\_ )

**8.Idade do público atingido:**

menos de 4 anos

4 de 6 anos

6-12 anos

12-18 anos

adultos jogadores

adultos acompanhantes

**9.Idade dos principais usuários:**

menos de 4 anos

de 4 a 6 anos

6-12 anos

12-18 anos

adultos jogadores

adultos que acompanham

**10.A brinquedoteca possui computador e material de informática para sua gestão cotidiana?**

Sim

Não

**11. A brinquedoteca possui um programa de gestão dos materiais lúdicos?**

Sim

Não

Se

sim,

qual ? \_\_\_\_\_

**12. Gasto anual da brinquedoteca em reais (aproximado) :**

Não sei

Não posso dizer

-5.0000

de 5.000 à 10 000

de 10 000 à 20 000

de 20 000 à 30 000

de 30 000 à 40 000

de 40 000 à 50 000

de 50 000 à 60 000

de 60 000 à 70 000

de 70 000 à 80 000

de 80 000 à 90 000

de 90 000 à 100 000

de 100 000 à 150 000

de 150 000 à 200 000

de 200 000 à 250 000

de 250 000 à 300 000

de 300 000 à 350 000

de 350 000 à 400 000

de 400 000 à 450 000

de 450 000 à 500 000

+ de 500 000

**13. Quem financia a brinquedoteca?**

Recursos privados

Recursos públicos

Como?

---

**14. Quem respondeu ao questionário?**

Responsável pela brinquedoteca

Brinquedista

Assistente da brinquedoteca

Responsável do setor de jogos eletrônicos

Brinquedista especialista em jogos eletrônicos

Animador(a) da brinquedoteca

Animador(a) especialista em jogos eletrônicos

Outro.

Qual?

---

**1. Se sim. Recursos para os jogos eletrônicos**

**1. Se sim, quais plataformas de jogo ela possui?** (múltipla escolha)

- Console de salão (quantidade)
- Console portátil (quantidade)
- Computador (quantidade)
- Tablet (quantidade)
- Celular (quantidade)
- Outras. Qual? \_\_\_\_\_

**2. Possui acessórios para console?**

- Não
- Sim. Se sim:
  - Nintendo
  - PS
  - Xbox
  - WII
  - Outro. Qual ?

**3. Possui acessórios de console ?**

- Não
- Sim. Se sim:
  - wii dual charger
  - playstation eye
  - controle vibrante
  - volante
  - cartes memória
  - Guitarra
  - Outro.

Qual? \_\_\_\_\_

**4. Se é no computador, qual sua idade ?**

- 1 ano
- 1 ano
- 2 anos
- 3 anos
- 4 anos
- 5 anos
- 6 anos
- 7 anos
- +7anos

**5. Possui acessórios de computador?**

- Volantes
- guitarra
- joystick
- fone de ouvido/microfone
- Webcam
- écran de atividade multimídia

**6. O(s) computadores está (ão) conectado(s) à Internet?**

- Sim
- Não

**7.Quantos jogos possuem cada equipamento?**

Jogos de consoles de salão (quantidade) Quais?  
(\_\_\_\_\_)

Jogos de consoles portáteis (quantidade) Quais?  
(\_\_\_\_\_)

Jogos de computadores (quantidade) Quais? (\_\_\_\_\_)

Jogos Tablet (quantidade) Quais? (\_\_\_\_\_)

Jogos de UCA (quantidade) Quais? (\_\_\_\_\_)

Jogos de celulares (quantidade) Quais? (\_\_\_\_\_)

outros.

Quais? \_\_\_\_\_

**8.Como os jogos são adquiridos ?** (múltipla escolha)

Compra

Doação (de quem?)

Baixa gratuitamente da Internet

Outros.

Qual? \_\_\_\_\_

**9.Onde são adquiridos ?** (múltipla escolha)

supermercados

lojas especializadas

lojas online

baixa da Internet

Outro.

Qual ? \_\_\_\_\_

**10.Qual é a frequência das compras?**

Todo mês

A cada 3 meses

A cada 6 meses

A cada 12 meses

Nunca

**11.Como é feita a seleção dos jogos ?**(múltipla escolha)

sugestão dos usuários

escolha pela equipe responsável

escolha pela pessoa responsável

outra. Qual ? \_\_\_\_\_

**12.Quais critérios são utilizados para a seleção ?** (múltipla escolha – máximo 3 respostas)

podem ser emprestados (com licença para tal)

podem ser jogados na brinquedoteca (com licença para tal)

a partir de revistas especializadas

novidades

conteúdo educativo

qualidade lúdica

- não violento
- em função do orçamento
- em função das capacidades do material
- 

Outro.

Qual ? \_\_\_\_\_

**13. É utilizada uma forma de classificação para os jogos?**

- Não
- Sim. Se sim:
  - A mesma utilizada pelos editores de jogos
  - Por gênero
  - Por princípio lúdico
  - Esar /ICCP
  - Pela idade indicada para o jogo na caixa
  - Pela duração
  - Por editor
  - Classificação própria.

Qual ?-

**14. Você acha que a oferta atual de jogos eletrônicos na brinquedoteca é :**

- Insuficiente em relação à procura (quantitativamente)
  - Suficiente em quantidade mas não em diversidade
- Bem adaptada ao público
- De acordo com os objetivos
- Outro.

Qual? \_\_\_\_\_

**1.2. Espaço para jogos eletrônicos**

**15. A brinquedoteca possui um espaço específico para jogos eletrônicos?**

- Sim
- Não

Se sim, qual é o tamanho, aproximado? (\_\_\_\_\_)

**16. Há quanto tempo existe esse espaço de jogos eletrônicos? (\_\_\_\_\_)**

**17. Ele é separado de outros espaços da brinquedoteca ?**

- Não
- Sim. Se sim :
  - ele está no espaço de jogos de regras
  - ele está num espaço dedicado para tal
  - ele está no espaço de jogos simbólicos
    - ele está num anexo
    - ele está na reserva
  - ele está num espaço partilhado com outra estrutura Qual?
    - Biblioteca
    - centro social
    - miateca
    - escola

- centro de animação  
  Outro. Qual ? \_\_\_\_\_

**18. É necessária uma adesão para os usuários frequentarem a brinquedoteca?**

Sim

Não

Se, sim, qual o valor? (\_\_\_\_\_)

**19. A adesão à brinquedoteca compreende a utilização de Jogos eletrônicos ?**

Não

Sim. Se sim :

Está incluído na adesão da brinquedoteca

Existe uma adesão suplementar

O acesso é pago por visita

A inscrição na brinquedoteca é gratuita

**20. O espaço está disponível para receber grupos ?**

Sim

Não

**21. A partir de qual idade é possível jogar os jogos eletrônicos?**

não tem idade específica

a partir de:

3 anos

4 anos

5 anos

6anos

7 anos

8 anos

10 anos

Outro. Qual? (\_\_\_\_\_)

**22. É necessário estar acompanhado por um adulto?**

Não

Sim? Se sim, a partir de qual idade ?

3 anos

4 anos

5 anos

6anos

7 anos

8 anos

10 anos

Outro. Qual? (\_\_\_\_\_)

**23. O espaço está acessível durante todo o tempo de abertura da brinquedoteca ?**

Sim

Não

**24. Quanto tempo podem jogar ?**

- Ilimitado
- De 10 à 30mn
- de 30 à 60mn
- de 1H à 1h30mn
- de 1H30 à 2H
- de 2H à 2H30mn
- de 3H à 3h30mn
- de 3H30 à 4H
- outro . Qual? (\_\_\_\_\_)

**25.O tempo de jogo é o mesmo para todos os usuários ?**

- Sim
- Não

**Por**

quê ? \_\_\_\_\_

**26.Como é possível utilizar o espaço ?**

- Acesso livre (em função do espaço disponível)
- Sistema de inscrição (caderno, telefone, data )
- Obrigação de jogar primeiro um jogo de regras
- Reserva por idade
- Outro.

Qual ? \_\_\_\_\_

**27.Como os jogadores escolhem os jogos ?**

escolha livre entre todos os jogos oferecidos para empréstimo e para jogar na brinquedoteca

- escolha livre dos jogos oferecidos somente na brinquedoteca
- escolha entre a seleção que muda a cada mês
- escolha entre seleção que muda a cada semana
- escolha entre a seleção que muda a cada 2 meses
- escolha a partir de sugestão de outros jogadores
  - sem escolha
  - escolha feita pela brinquedista em função:
    - idade
    - sexo
    - conteúdo
    - complexidade do jogo
    - duração da partida
    - jogo instalado nas máquinas
- Outro ? Qual ? \_\_\_\_\_

**28.Os usuários que não jogam, podem frequentar o espaço ?**

- Sim
- Não

**29. Os usuários podem trazer seus próprios jogos?**

- Sim
- Não

**30.A criação de um espaço para jogos eletrônicos estava previsto no projeto da brinquedoteca ?**   Sim

Não

**31. Existe uma forma particular para buscar recursos a fim de financiar esse espaço ?**

Sim

Não

Se sim, qual ?

**32.Qual é o montante de recursos em reais dedicado ao espaço de jogos eletrônicos?**

Não sei

Não estou autorizado a responder

Está previsto no planejamento global da brinquedoteca

menos de 500

de 500 à 1000

de 1000 à 1500

de 1500 à 2000

de 2000 à 2500

de 2500 à 3000

de 3000 à 3500

de 3500 à 4000

de 4000 à 5000

de 5000 à 6000

de 6000 à 7000

de 7000 à 8000

de 8000 à 9000

de 9000 à 10000

10000 à 15000

15000 à 20000

20000 à 25000

25000 à 30000

+ de 30000

**33. O espaço de Jogos eletrônicos pode ser considerado como uma atividade central na vida da brinquedoteca ?**

Sim

Não

Se não, qual é a atividade central ?

---

**34.O espaço de jogos eletrônicos faz parte de algum projeto específico ?**

Sim

Não

Se sim, qual sua linha de atuação?

1.Educativa

2.Pedagógica

3.Cultural

4.Lazer

5. Igualdade de chances

6. Outra. Qual? \_\_\_\_\_

Cite-as por ordem de prioridade

**35. São organizadas animações específicas para os Jogos eletrônicos ?**

Sim

Não

Quais ? \_\_\_\_\_

**36. Qual é aproximadamente a quantidade de jogos eletrônicos disponível na brinquedoteca? ( \_\_\_\_\_ )**

**37. Quais são os jogos mais jogados no momento ?**

Em consoles de salão (citar 3)

Em consoles portáteis (citar 3)

Em computadores (citar 3)

Em UCAs (citar 3)

Em celulares (citar 3)

**38. Quem são os principais utilizadores ?**

Por sexo

masculino

feminino

ambos

Por idade (máximo 3 idades)

3-6anos

6-8anos

8-10 anos

10-12anos

12-14anos

14-16anos

16-18anos

18-20anos

20 +

**39. Aproximadamente quantos usuários regulares frequentam esse espaço ?**  
( \_\_\_\_\_ )

**40. O funcionamento atual do espaço de jogos eletrônicos pode ser considerado como satisfatório ?**

Sim

Não

**Se não, por quê?**

falta de espaço

falta de material

falta de pessoal qualificado

muito barulhento

falta de recursos para renovar os jogos

falta de recursos para renovar as máquinas

equipamento muito antigo

Outro. Qual ? \_\_\_\_\_

**41.Existe uma pessoa que se ocupa especificamente dos jogos eletrônicos ?**

Sim

Não

**Se não, por quê ?**

Equipe reduzida

Recursos insuficientes para a contratação

Não é necessário ter uma formação específica

Outro. Qual?

**Se sim :** como essa pessoa foi selecionada ?

Pelo seu interesse em Jogos eletrônicos

Conhecimento em informática

Seleção específica para este trabalho

**42.No espaço de jogos eletrônicos, qual é a função do animador da brinquedoteca ?**

fazer respeitar o regulamento

assegurar o bom funcionamento das máquinas

aconselhar

explicar os jogos

propor jogos

acompanhar o jogador na sua descoberta

dar os jogos

outro : \_ \_ \_ \_ \_

**DISCURSO SOBRE Jogos eletrônicos**

**43.Existem determinados tipos de Jogos eletrônicos que não são considerados como convenientes na brinquedoteca ? (Maximo 3 itens):**

jogos educativos. Exemplo (nome do jogo)

jogos de combate. Exemplo (nome do jogo)

jogos violentos Exemplo (nome do jogo)

jogos de guerra. Exemplo (nome do jogo)

jogos sexistas. Exemplo (nome do jogo)

jogos ideológicos. Exemplo (nome do jogo)

Outros

**44. Por que oferecer um espaço de jogos eletrônicos na brinquedoteca ?**

oferecer um novo suporte educativo

ampliar o público

aproximar adolescentes

aproximar adultos

para controlar a prática

oferecer uma gama de jogos mais variada

promover a cultura lúdica

lutar contra as desigualdades econômicas e culturais

desenvolver uma nova reflexão sobre essa prática lúdica

para ampliar possibilidades de lazer

outro. Qual? \_\_\_\_\_

**45.Você acha que as meninas jogam jogos eletrônicos tanto quanto os meninos na brinquedoteca ?**

- sim
- não. Se não:
  - as meninas não gostam de Jogos eletrônicos
  - são oferecidos primordialmente jogos de meninos
  - as meninas são mais maduras
  - os pais não gostam que as meninas joguem
  - grande parte do público é masculina
  - elas não tem a mesma cultura lúdica, preferem jogos mais conviviais
  - nunca pensei sobre isto
  - outro

**46.Os jogadores se comportam de forma diferente em relação a outros espaços ? (Múltipla escolha)**

- Não
- Jogam mais jogos solitários
- Demonstram mais cooperação
- Ajuda mais espontânea
- Mais observação de partidas
- Mais conflitos
- Mais barulho
- Mais encorajamento
- Mais gozação
- Mais agressividade
- Mais concentração e espírito de equipe
- Mais respeito das regras de funcionamento
- Menos respeito das regras de funcionamento
- Mais ajuda entre diferentes gerações
- Mais troca entre sexos
- Mais exclusão de meninas
- Constituição de grupos por idade
- Outro.

Qual? \_\_\_\_\_

**2. Se não tem Jogos eletrônicos**

**1. Por que não tem jogos eletrônicos ? (máximo 3 motivos)**

- escolha pedagógica
- as brinquedotecas têm outro objetivo
- muito comercial
- não tem procura
- falta espaço
- falta de recursos
- falta de conhecimento
- falta de pessoal
- problema na legislação
- muito difícil de gerenciar

- já existe um espaço multimídia nas proximidades
- não é adaptado ao público da brinquedoteca
- medo de roubo
- envelhecimento do material
- as crianças já tem esse tipo de jogos em casa
- as crianças precisam de espaço de jogos tradicionais
- muito violentos
- outro. Qual? \_\_\_\_\_

**2.Você gostaria ter um espaço de jogos eletrônicos na brinquedoteca ?**

(múltipla escolha)

- Não. Se não, por quê? \_\_\_\_\_
- Sim.

**Se sim: por que você gostaria de oferecer esse serviço ? (máximo 3 respostas)**

- para responder à uma procura
- para conquistar um novo público
- para dar uma nova dinâmica à brinquedoteca
- para ampliar a oferta lúdica
- constatou que já funciona em outra brinquedoteca
- suporte educativo
- controlar a prática
- para oferecer uma gama de jogos mais variada
- para promover a cultura lúdica
- para lutar contra as desigualdades econômicas e culturais
- para desenvolver uma nova reflexão sobre essa prática
- outro. Qual?

**Se sim, o que faz atualmente para criar esse espaço ?**

- não tem projeto em curso
- fez um pedido de subvenção
- fez uma chamada para doação
- reorganiza a brinquedoteca
- solicita um novo local
- seleciona pessoal
  - pessoal em formação
- outro : \_\_\_\_\_

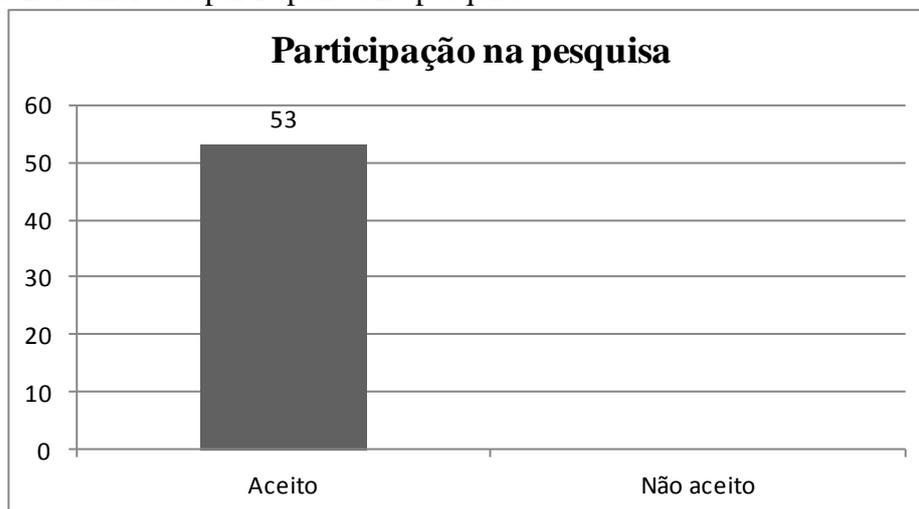
**3.Os usuários podem frequentar a brinquedoteca com seus próprios jogos?**

- Sim**
- Não**

### Anexo 3. Brinquedotecas brasileiras participantes

#### 1. Número de brinquedotecas participantes

**Gráfico 1.** Número de participantes na pesquisa



#### 2. Brinquedotecas participantes:

**Tabela 1.** Brinquedotecas participantes

Brinquedoteca da Educação Infantil	Manaus	Amazonas
Ludoteca Maria Fernanda	Manaus	Amazonas
Brinquedoteca do Colégio Dom Bosco	Manaus	Amazonas
Brinquedoteca Senninha	Salvador	Bahia
Ludoteca	Itapetinga	Bahia
Ir. Dinorá	Alagoinhas	Bahia
Brinquedoteca do Colégio 2 de julho	Salvador	Bahia
Raio de Sol	Fortaleza	Ceará
Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer	Fortaleza	Ceará
Brinquedoteca do curso de Pedagogia	Fortaleza	Ceará
Brinquedoteca	Brasília	Distrito Federal
Hospital Infantil Francisco de Assis	Cachoeira de Itapemirim	Espírito Santo
Amarelinha Brinquedoteca	Formosa	Goiás

Brinquedoteca Colégio Iesgo	Formosa	Goiás
Brinquedoteca Paulo freire	Anapólis	Goiás
Brinquedoteca Di Brincar	Lucas do Rio Verde	Mato Grosso
Mundo da Lua Diversões	Dourados	Mato Grosso do Sul
Brinquedoteca Unigran	Dourados	Mato Grosso do Sul
Presente do 8ª Sm de Pedagogia de 2013	Amambai/MS	Mato Grosso do Sul
Museu dos Brinquedos	Belo Horizonte	Minas Gerais
Brinquedoteca da Biblioteca Pública Arthur Vianna	Belém	Pará
Espaço Curumin - brinquedoteca hospitalar	Belém do Pará	Pará
Brinquedoteca Hospital Municipal	Marabá	Pará
Brinquedoteca Faculdade Ideal	Belém	Pará
Profª Leila Freire	Belém	Pará
Brinquedotecas Hospital Pequeno Príncipe	Curitiba	Paraná
Ludoteca - Programa UEL	Londrina	Paraná
Brinquedoteca Escola Ecumênica	Curitiba	Paraná
Brincando e Criando	Colombo	Paraná
Brinquedoteca Feati	Ibati	Paraná
Brinquedoteca Fasul	Toledo	Paraná
Brinquedoteca IMIP	Recife	Pernambuco
BRINK +	Rio de Janeiro	Rio de Janeiro
Unidade Pediátrica do HUOL	Natal	Rio Grande do Norte
Brinquedoteca Universitária do Programa de Extensão Universitária "Quem quer brincar?"	Porto Alegre	Rio Grande do Sul
Espaço Fenix-Centro de Aprendizagem-Brinquedoteca Municipal de Capão da Canoa	Capão da Canoa	Rio Grande do Sul
Brincalhão - Brinquedoteca itinerante	Porto Alegre	Rio Grande do Sul
Brinquedoteca Univates	Lajeado-RS	Rio Grande do Sul
Brinquedoteca Aprender Brincando	Gravataí	Rio Grande do Sul

Brinquedoteca UNESC	Cacoal	Rondônia
LABRINCA	Florianópolis	Santa Catarina
Brinquedoteca do Canto da Lagoa	Florianópolis	Santa Catarina
Ecobrinquedoteca do Parque	Campinas	São Paulo
Brinquedoteca Terapêutica Senninha	São Paulo	São Paulo
Ayrton Senna	Campinas	São Paulo
Brinquedoteca Cantinho das Artes	São Paulo	São Paulo
Brinquedoteca Cotolengo Paulista / São Luis Orione	Cotia	São Paulo
Cantinho da Alegria	São Paulo	São Paulo
Brinquedoteca EMEI Tide Setubal	São Paulo	São Paulo
Curumim - Anhembi Tênis Clube	São Paulo	São Paulo
Discere Laboratum	São Paulo	São Paulo
SPICE Brincar em Inglês	São Paulo	São Paulo
mmm	mmm	Tocantins

### 3. Participantes por Estado

**Tabela 2.** Participantes por Estado

<b>Participantes por Estado</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Acre	<b>0</b>	0%
Alagoas	<b>0</b>	0%
Amapá	<b>0</b>	0%
Amazonas	<b>3</b>	6%
Bahia	<b>4</b>	8%
Ceará	<b>3</b>	6%
Distrito Federal	<b>1</b>	2%
Espírito Santo	<b>1</b>	2%
Goiás	<b>3</b>	6%
Maranhão	<b>0</b>	0%

Mato Grosso	<b>1</b>	2%
Mato Grosso do Sul	<b>3</b>	6%
Minas Gerais	<b>1</b>	2%
Pará	<b>5</b>	9%
Paraíba	<b>0</b>	0%
Paraná	<b>6</b>	10%
Pernambuco	<b>1</b>	2%
Piauí	<b>0</b>	0%
Rio de Janeiro	<b>1</b>	2%
Rio Grande do Norte	<b>1</b>	2%
Rio Grande do Sul	<b>5</b>	9%
Rondônia	<b>1</b>	2%
Roraima	<b>0</b>	0%
Santa Catarina	<b>2</b>	4%
São Paulo	<b>10</b>	18%
Sergipe	<b>0</b>	0%
Tocantins	<b>1</b>	2%
Total	<b>53</b>	<b>100%</b>

4. Número de habitantes nas cidades participantes:

**Tabela 3.** Número de habitantes nas cidades participantes

<b>Número de habitantes</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
De 1.000 a 5.000	<b>4</b>	8%
De 5.000 a 10.000	<b>0</b>	0%
De 10.000 a 20.000	<b>0</b>	0%
De 20.000 a 30.000	<b>1</b>	2%
De 30.000 a 50.000	<b>4</b>	8%

De 50.000 a 100.000	<b>5</b>	9%
De 100.000 a 200.000	<b>5</b>	9%
De 200.000 a 300.000	<b>5</b>	9%
De 300.000 a 400.000	<b>0</b>	0%
De 400.000 a 500.000	<b>2</b>	4%
Mais de 500.000 habitantes	<b>27</b>	51%
Total	53	100%

**Tabela 4.** Estatuto das brinquedotecas

<b>Tipos de brinquedotecas</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Associativa	11	20%
Municipal	5	10%
Estadual	7	13%
Federal	5	10%
Particular	25	47%
Total	53	100%

**Tabela 5.** Vínculo com outra estrutura

<b>Vínculo com outra estrutura</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Não	6	11%
Itinerante (Ludobus)	0	0%
APAE, e/ou outros centros de atendimento	1	2%
Hospital	12	22%
Hotel	0	0%
Midioteca	0	0%
Condomínio	0	0%

Centro de animação social	0	0%
Biblioteca/museu brinquedo	3	6%
Creche/escola	10	19%
Universidade	16	30%
Clube	1	2%
Centro penitenciário	0	0%
Fórum	0	0%
Comércio	2	4%
Outros	2	4%
Total	53	100%

Outros: Igreja e Parque Ecológico

**Tabela 6.** Tipo da brinquedoteca vinculado ao seu estatuto

<b>Tipo da brinquedoteca ao estatuto</b>	<b>Escolar</b>	<b>Universitária</b>	<b>Hospitalar</b>	<b>Outras</b>	<b>Independ.</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Particular	6	13	1	2	3	25	47%
Associativa	0	0	5	5	1	11	20%
Municipal	2	0	1	0	2	5	10%
Estadual	1	1	3	2	0	7	13%
Federal	1	2	2	0	0	5	10%
Num.	10	16	12	9	6	53	100%

8. Quais cursos estão vinculados?

**Tabela 7.** Cursos vinculados às brinquedotecas

<b>Cursos vinculados</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Pedagogia	18	60%
Psicologia	2	6%

Educação Física	2	7%
Outros saúde	3	10%
Outros artes visuais	5	17%
Total	30	100%

9. Que tipo de serviço é oferecido?

**Tabela 8.** Tipo de serviço oferecido

<b>Tipo de serviço oferecido</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Jogos e brinquedos para uso no local	38	72%
Jogos e brinquedos para empréstimo	2	4%
Ambos	13	24%
Total	53	100%

9. Qual é o objetivo principal da brinquedoteca? ( \_\_\_\_\_ )

10. Em que ano a brinquedoteca foi criada?

**Tabela 9.** Ano de criação das brinquedotecas

<b>Ano de criação</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Antes de 1970	0	0%
Entre 1970 e 1980	0	0%
Entre 1980 e 1985	0	0%
Entre 1985 e 1990	3	6%
Entre 1990 e 2000	6	11%
Entre 2000 e 2005	20	38%
Entre 2005 e 2010	15	28%
Depois de 2010	9	17%
Total	53	100%

**Tabela 10.** Ano de criação por tipo de brinquedoteca

Ano de criação das brinquedotecas	Escolar	Universitária	Hospitalar	Outras	Independ.	Valor total	Freq.
De 1985 a 2000	1	4	1	2	1	9	17%
Entre 2000 e 2005	5	6	6	2	1	20	38%
Entre 2005 e 2010	3	5	4	1	2	15	28%
Depois de 2010	1	1	1	4	2	9	17%
Total	10	16	12	9	6	53	100%

11. Qual é sua medida em m<sup>2</sup>?

**Tabelas 11 e 12.** Medidas das brinquedotecas

Medidas da brinquedoteca	Num.	Freq.
Menos de 10m <sup>2</sup>	1	2%
De 10 a 20m <sup>2</sup>	6	11%
De 20 a 30m <sup>2</sup>	8	15%
De 30 a 50m <sup>2</sup>	6	11%
De 50 a 70m <sup>2</sup>	11	21%
De 70 a 100m <sup>2</sup>	6	11%
De 100 a 150m <sup>2</sup>	3	6%
De 150 a 200m <sup>2</sup>	4	8%
De 200 a 250m <sup>2</sup>	2	4%
De 250 a 300m <sup>2</sup>	1	2%
Mais de 300m <sup>2</sup>	5	9%
Total	53	100%

<b>Medidas das brinquedotecas</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
De 10 a 50m <sup>2</sup>	<b>21</b>	39%
De 50 a 100m <sup>2</sup>	<b>17</b>	32%
Mais de 100m <sup>2</sup>	<b>15</b>	29%
Total	53	100%

**Tabela 13.** Medidas por tipo das brinquedotecas

<b>Medidas das brinquedotecas</b>	<b>Escolar</b>	<b>Universitária</b>	<b>Hospitalar</b>	<b>Outras</b>	<b>Independ.</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
De 10 a 50m <sup>2</sup>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>21</b>	39%
De 50 a 100m <sup>2</sup>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>17</b>	32%
Mais de 100m <sup>2</sup>	<b>0</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>15</b>	29%
Total	10	16	12	9	6	53	100%

12. Qual é o número aproximado de usuários?

individuais : (\_\_\_\_)

famílias : (\_\_\_\_)

grupos : (\_\_\_\_)

**Tabela 14.** Público atingido por tipo das brinquedotecas

<b>Público atingido</b>	<b>Escolar</b>	<b>Univers.</b>	<b>Hospi.</b>	<b>Outras</b>	<b>Independ.</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Menos de 100	<b>1</b>	<b>11</b>	<b>7</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>27</b>	50%
De 100 a 300	<b>7</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>20</b>	38%
Mais de 300	<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>6</b>	12%
Grupos	92	31+258	88	62+500	71	251	100%
Famílias	0	3	433	260	70	766	

13. É necessária uma adesão para frequentar a brinquedoteca?

**Tabela 15.** Necessidade de adesão

<b>Necessidade de adesão</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>16</b>	30%
Não	<b>37</b>	70%
Total	53	100%

Se, sim, existe um valor a ser pago?

**Tabela 16.** Acesso pago

<b>O acesso é pago</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>5</b>	13%
Não	<b>34</b>	87%
Total	39	100%

14. Qual é a idade do público atingido?

**Tabela 17.** Idade do público atingido

<b>Idade do público atingido</b>	Num.	Freq.
Menos de 4 anos	29	18%
De 4 a 6 anos	<b>43</b>	26%
De 6 a 12 anos	<b>41</b>	25%
De 12 a 18 anos	19	11%
Adultos jogadores	13	8%
Adultos acompanhantes	20	12%
Total	165	100%

15. Qual é a idade dos principais usuários?

**Tabela 18.** Idade do público principal

<b>Idade do público principal</b>	Num.	Freq.
Menos de 4 anos	1	2%

De 4 a 6 anos	<b>22</b>	41%
De 6 a 12 anos	<b>23</b>	43%
De 12 a 18 anos	2	4%
Adultos jogadores	2	4%
Adultos acompanhantes	3	6%
Total	53	100%

16. Qual é o tempo semanal do atendimento ao público?

**Tabelas 19 e 20.** Tempo de atendimento semanal

<b>Tempo de atendimento semanal</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Menos de 4h	<b>3</b>	6%
De 4 à 8h	<b>9</b>	17%
De 8 à 16h	<b>6</b>	11%
De 16 à 20h	<b>4</b>	8%
De 20 à 30h	<b>3</b>	6%
De 30 à 40h	<b>16</b>	29%
Mais de 40h	<b>12</b>	23%
Total	53	100%

<b>Tempo de atendimento semanal</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Até 20h	<b>22</b>	41%
De 20 à 40h	<b>19</b>	36%
Mais de 40h	<b>12</b>	23%
Total	<b>53</b>	100%

**Tabela 21.** Tempo de atendimento semanal por tipo de brinquedoteca

<b>Tempo de atendimento semanal</b>	<b>Escolar</b>	<b>Universitária</b>	<b>Hospitalar</b>	<b>Outras</b>	<b>Independ.</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Até 20h	4	8	3	4	3	22	41%
De 20 a 40h	6	6	3	2	2	19	35%
Mais de 40h	0	2	6	3	1	12	22%
Num.	10	16	12	9	6	53	100%

17. Quantos membros possui a equipe?

**Tabela 22.** Membros da equipe

<b>Membros da equipe</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
De 1 a 5	30	57%
5 a 10	9	18%
10 a 15	0	0%
De 15 a 20	3	5%
SR	11	20%
Total	53	100%

18. A brinquedoteca possui computador e material de informática para a gestão do cotidiano?

**Tabela 23.** Existência de material informático

<b>Existência de material informático para uso cotidiano</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Sim	26	49%
Não	27	51%
Total	53	100%

19. A brinquedoteca possui um programa de gestão dos materiais lúdicos?

**Tabela 24.** Existência de programa de gestão

<b>Existência de programa de gestão dos materiais</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Sim	15	28%
Não	38	72%
Total	53	100%

20. Qual é aproximadamente o gasto anual da brinquedoteca em reais?

**Tabela 25.** Gasto anual das brinquedotecas

<b>Gasto anual das brinquedotecas</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Não sei	<b>15</b>	28%
Não posso dizer	<b>4</b>	8%
Menor que 3.000 reais	<b>15</b>	28%
De 3.000 à 5.000 reais	<b>5</b>	9%
De 5.000 à 10.000 reais	<b>3</b>	6%
De 10.000 à 20.000 reais	<b>2</b>	4%
De 20.000 à 30.000 reais	<b>0</b>	0%
De 30.000 à 40.000 reais	<b>0</b>	0%
De 40.000 à 50.000 reais	<b>2</b>	4%
Mais de 50.000 reais	<b>7</b>	13%
<b>Total</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

**Tabela 25 e 26.** Gasto anual por tipo/estrutura das brinquedotecas

<b>Gasto anual</b>	<b>Escolar</b>	<b>Univers.</b>	<b>Hospit.</b>	<b>Outras</b>	<b>Independ.</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Não sei	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>15</b>	28%
Não posso dizer	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	8%
Até 3.000 mil reais	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>15</b>	28%
De 3.000 a 5.000 mil reais	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>5</b>	9%
De 5.000 a 50.000 mil reais	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	14%
Mais de 50 mil reais	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>7</b>	14%
<b>Num.</b>	<b>10</b>	<b>16</b>	<b>12</b>	<b>9</b>	<b>6</b>	<b>53</b>	<b>100%</b>

<b>Gasto anual</b>	<b>Part.</b>	<b>Assoc.</b>	<b>Mun.</b>	<b>Est.</b>	<b>Fed.</b>
Não sei	8	3	1	2	1
Não posso dizer	1	0	2	1	0
Até 3.000 mil reais	7	3	1	3	1
De 3.000 a 5.000 mil reais	2	1	0	1	1
De 5.000 a 50.000 mil reais	4	1	1	0	1
Mais de 50 mil reais	3	3	0	0	1
Num.	25	11	5	7	5

21. Quem financia a brinquedoteca?

**Tabela 27.** Tipo de financiamento

<b>Tipo de financiamento</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Recursos privados	26	49%
Recursos públicos	11	21%
Ambos	4	8%
Outros	12	23%
Total	53	101%

Doações 4, acadêmicos 1, eventos 1, a própria instituição 6

22. Quem respondeu ao questionário?

**Tabela 28.** Quem respondeu ao questionário

<b>Quem respondeu ao questionário</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
<b>Coordenador/responsável pela brinquedoteca</b>	48	90%
<b>Assistente do setor de manutenção</b>	0	0%
<b>Brinquedista</b>	3	6%
<b>Responsável pelo setor de jogos eletrônicos</b>	0	0%
<b>Animador(a) da brinquedoteca</b>	0	0%
<b>Brinquedista especialista em jogos eletrônicos</b>	0	0%
<b>Animador(a) especialista em jogos eletrônicos</b>	0	0%

<b>Bolsista/estagiário</b>	0	0%
<b>Outros</b>	2	4%
<b>Total</b>	53	100%

*Anexo 4. Perfil das equipes*

17. Quantos membros possui a equipe?

**Tabela 22.** Membros da equipe

<b>Membros da equipe</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
De 1 a 5	30	57%
5 a 10	9	18%
10 a 15	0	0%
De 15 a 20	3	5%
SR	11	20%
Total	53	100%

17. Quantos membros possui a equipe? (122)

17.1.Sexo:

**Tabela 29.** Membros descritos nas fichas individuais

<b>Sexo</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Masculino	<b>17</b>	14%
Feminino	<b>105</b>	86%
Total	122	100%

17.2.Idade:

**Tabela 30.** Idade dos membros da equipe

<b>Idade</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Menos de 20 anos	<b>11</b>	9%
De 20 a 25 anos	<b>27</b>	22%

De 25 a 30 anos	<b>9</b>	7%
De 30 a 35 anos	<b>17</b>	14%
De 35 a 40 anos	<b>10</b>	8%
De 40 a 45 anos	<b>16</b>	13%
De 45 a 50 anos	<b>14</b>	12%
Mais de 50 anos	<b>18</b>	15%
Total	122	100%

### 17.3.Função:

**Tabela 31.** Principais funções

<b>Principais funções</b>	Num.	Freq.
Coordenador/responsável	<b>41</b>	34%
Animador/organizador	<b>27</b>	22%
Equipe de apoio (manutenção, limpeza...)	<b>11</b>	9%
Outros	<b>40</b>	33%
SR	<b>3</b>	2%
Total	122	100%

**Tabela 32.** Outras funções

<b>Outras funções</b>	Num.	Freq.
Terapeutas	<b>11</b>	27%
Prof/pedagogos	<b>8</b>	20%
Brinquedistas	<b>21</b>	53%
Total	40	100%

**Tabela 33.** Todas as funções

<b>Todas funções</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Coord/Admin.	<b>41</b>	34%
Animadores	<b>67</b>	55%
Apoio	<b>11</b>	9%
SR	<b>3</b>	2%
Total	122	100%

17.4. Tipo de vínculo

**Tabela 34.** Tipo de vínculo

<b>Tipo de vínculo</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Funcionário contratado	<b>58</b>	47%
Estagiário	<b>41</b>	34%
Voluntário	<b>11</b>	9%
Proprietário	<b>3</b>	2%
Outro	2	2%
SR	7	6%
Total	122	100%

### 17.5. Tempo de contrato semanal

**Tabela 35.** Tempo de trabalho semanal

<b>Tempo de trabalho semanal</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Menos de 20h semanais	<b>30</b>	25%
20h semanais	<b>42</b>	34%
30h semanais	<b>16</b>	13%
40h semanais	<b>28</b>	23%
SR	<b>6</b>	5%
Total	122	100%

### 17.6. Formação

**Tabela 36.** Formação

<b>Formação</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Ensino fundamental	<b>1</b>	1%
Segundo grau	<b>11</b>	9%
Formação universitária	<b>56</b>	46%
Especialização	<b>32</b>	26%
Mestrado	<b>10</b>	8%
Doutorado	<b>10</b>	8%
SR	<b>2</b>	2%
Total	122	100%

### 17.7. Qual a sua principal área de formação universitária?

**Tabela 37.** Principal área de formação universitária

<b>Área de formação</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Educação/Pedagogia	<b>61</b>	50%
Educação Física	<b>14</b>	11%
Biblioteconomia	<b>2</b>	2%
Arte	<b>6</b>	5%

Saúde	<b>6</b>	5%
Psicologia	<b>13</b>	11%
Outras	<b>9</b>	7%
SR	<b>11</b>	9%
Total	2	100%

17.8.Qual foi o ano de conclusão da última formação?

17.9.Possui alguma formação específica sobre brinquedotecas?

**Tabela 38.** Formação sobre brinquedotecas

<b>Formação brinquedista</b>	Num.	Freq.
Não	<b>65</b>	53%
Sim	<b>57</b>	47%
Total	122	100%

## Anexo 5. Sondagem sobre a presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas

### 5.1. Tabelas sobre a sondagem inicial da presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas:

2. Você possui jogos eletrônicos em sua brinquedoteca ?

**Tabela 40.** Presença de jogos eletrônicos em brinquedotecas

Jogos eletrônicos em brinquedotecas	Num.	Freq.
Sim	<b>14</b>	25%
Não	<b>39</b>	75%
Total	53	100%

**Tabela 41.** Formas de uso/serviços

Formas de uso/serviços	Num.	Freq.
Para jogar na brinquedoteca	<b>10</b>	72%
Para empréstimo	<b>1</b>	7%
Ambos	<b>3</b>	21%
Total	14	100%

**Tabela 42.** Estruturas de base

Estrutura de base	Num.	Freq.
Hospitais	<b>7</b>	50%
Bibliotecas	<b>2</b>	15%
Universidades	<b>1</b>	7%
Comércio	<b>1</b>	7%
Apaes	<b>1</b>	7%
Museus	<b>1</b>	7%
Estruturas próprias	<b>1</b>	7%
Total	14	100%

**Tabela 43.** Tipos de brinquedotecas

<b>Tipos de brinquedotecas</b>	Num.	Freq.
Associativas	<b>6</b>	43%
Estaduais	<b>3</b>	22%
Municipais	<b>2</b>	14%
Federais	<b>1</b>	7%
Particulares	<b>2</b>	14%
Total	14	100%

**Tabela 44.** Tabela comparativa sobre a presença de jogos eletrônicos entre o tipo e o estatuto das brinquedotecas

<b>Presença de JO em relação ao tipo/estatuto</b>	<b>Escolar</b>	<b>Universitária</b>	<b>Hospitalar</b>	<b>Outras</b>	<b>Independent</b>	<b>Num.</b>
Particular	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	2
Associativa	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	6
Municipal	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	2
Estadual	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	3
Federal	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>1</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	1
Num.	0	1	7	5	1	14

## **5.2. Tabelas sobre os equipamentos e a organização dos jogos eletrônicos**

2.1. Se sim, quais plataformas de jogos possui?

**Tabela 45.** Plataformas de jogos

<b>Plataformas de jogos</b>	Num.	Freq.
Console de salão (Playstation, Xbox, Wii...)	<b>9</b>	35%
Console portátil (DS/DSI/PSP, entre outros)	<b>1</b>	4%

Computador	<b>6</b>	22%
Notebook	<b>3</b>	12%
Tablet	<b>2</b>	8%
Outros	<b>5</b>	19%
Total	26	100%

## 2.2. Possui acessórios para consoles de salão ?

**Tabela 46.** Acessórios de salão

<b>Acessórios de salão</b>	Num.	Freq.
Wii Dual Charger	<b>1</b>	5%
Playstation Eye	<b>1</b>	5%
Controle vibrante	<b>2</b>	11%
Volante	<b>1</b>	5%
Cartões de memória	<b>2</b>	11%
Guitarra	<b>1</b>	5%
Não possui	<b>9</b>	47%
Outros	<b>2</b>	11%
Total	19	100%

Outro(s) Tapete de dança

## 2.3. Possui acessórios de computador?

**Tabela 47.** Acessórios de computador

<b>Acessórios de computador</b>	Num.	Freq.
Volantes	<b>1</b>	6%
Guitarras	<b>2</b>	12%
Joysticks	<b>1</b>	6%
Fones de ouvido/microfones	<b>3</b>	19%
Webcams	<b>1</b>	6%
Painéis de atividades	<b>0</b>	0%

multimídia		
Não possui	<b>6</b>	38%
Outros	<b>2</b>	13%
Total	16	100%

2.4. Se utiliza computadores para jogos, qual a idade deles ?

**Tabela 48.** Idade dos computadores

<b>Idade dos computadores</b>	Num.	Freq.
Menos de 1 ano	<b>2</b>	14%
1 ano	<b>1</b>	7%
2 anos	<b>1</b>	7%
3 anos	<b>3</b>	22%
4 anos	<b>2</b>	14%
7 anos	<b>1</b>	7%
Maior que 7 anos	<b>4</b>	29%
Total	14	100%

2.5. Os computadores está (ão) conectado(s) à Internet?

**Tabela 49.** Computador conectado Internet

<b>Computador conectado Internet</b>	Num	Freq.
Sim	<b>8</b>	57%
Não	<b>6</b>	43%
Total	14	100%

2.6. Qual é a quantidade aproximada de jogos eletrônicos disponíveis na brinquedoteca? De 1 a 100

2.7. Qual é o principal gênero de jogo oferecido na brinquedoteca?

**Tabela 50.** Gêneros de jogos

<b>Gêneros oferecidos</b>	Num.	Freq.
Ação	<b>2</b>	5%

Aventura	<b>5</b>	12%
Esportes	<b>9</b>	22%
Estratégia	<b>3</b>	7%
Luta e combate	<b>1</b>	3%
RPG	<b>3</b>	7%
Quebra-cabeça	<b>4</b>	10%
Aplicativos	<b>1</b>	2%
Jogos de Interação	<b>1</b>	2%
Jogos de plataforma	<b>4</b>	10%
Jogos de corrida	<b>6</b>	15%
Outros	<b>2</b>	5%
Total	41	100%

2.8. Quantos jogos possui cada equipamento?

2.8. Quantos jogos possuem os computadores, notebooks, tablets, UCAS? E quais são eles?

2.9. Quantos jogos possuem as plataformas de salão e/ou portáteis? E quais são eles?

2.9. Quais são os jogos mais procurados no momento? (múltipla escolha)

2.10. Como os jogos são adquiridos ?

**Tabela 51.** Como são adquiridos os jogos

<b>Como são adquiridos</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Compra	<b>4</b>	21%
Doação	<b>13</b>	58%
Encontrados gratuitamente na internet	<b>3</b>	16%
Outros	<b>1</b>	5%
Total	21	100%

2.11. Onde são adquiridos ?

**Tabela 52.** Locais de aquisição

<b>Locais de aquisição</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Supermercados	<b>0</b>	0%
Lojas especializadas	<b>6</b>	43%
Lojas online	<b>0</b>	0%
Downloads da internet	<b>3</b>	21%
Outros	<b>5</b>	36%
Total	14	100%

Outro. Doação, museu, download

2.12. Qual é a frequência de aquisições?

**Tabela 53.** Frequência de aquisição

<b>Frequência de aquisição</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
A cada 6 meses	<b>1</b>	7%
A cada 12 meses	<b>2</b>	14%
Nunca	<b>5</b>	36%
Outros	<b>6</b>	43%
Total	14	100%

Outros: doações, não há frequência, todo ano

2.13. Como é feita a seleção dos jogos?

**Tabela 54.** Critérios para a seleção

<b>Critérios para seleção</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Demanda de usuários	<b>4</b>	29%
Seleção feita pelos responsáveis	<b>6</b>	42%
Ambos	<b>4</b>	29%
Total	14	100%

2.14. Se a seleção é feita pelos responsáveis, quais são os critérios?

**Tabela 55.** Seleção pelos responsáveis

<b>Seleção pelos responsáveis</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Podem ser emprestados	<b>2</b>	7%
Podem ser jogados na brinquedoteca	<b>6</b>	22%
Respeito ao direito de autoria	<b>2</b>	7%
A partir de revistas especializadas, vendedores	<b>1</b>	4%
A partir de informações de colegas e de formações	<b>1</b>	4%
Conteúdo educativo	<b>3</b>	11%
Qualidade lúdica	<b>5</b>	19%
Não violento	<b>5</b>	19%
Jogo multi jogador	<b>2</b>	7%
<b>Total</b>	<b>27</b>	<b>100%</b>

2.15. É utilizada alguma forma de classificação para os jogos?

**Tabela 56.** Se existe uma classificação de jogos

<b>Se há uma forma de classificação dos jogos</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Sim	<b>9</b>	64%
Não	<b>5</b>	36%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

**Tabela 57.** Critérios de seleção

<b>Critérios de seleção</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Por princípio lúdico	<b>2</b>	20%
Po indicação do sistema Esar/ICCP	<b>3</b>	30%
Por indicação do Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação (DEJUS, antes DJCTQ)	<b>1</b>	10%
Pela idade indicada para o jogo na caixa	<b>2</b>	20%

Outros	<b>1</b>	20%
Total	<b>9</b>	100%

### 5.3. Tabelas sobre formas de uso

2.16. A adesão na brinquedoteca compreende a utilização de jogos eletrônicos?

**Tabelas 58.** A adesão compreende jogos eletrônicos

<b>Se a adesão compreende jogos eletrônicos</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>8</b>	57%
Não	<b>6</b>	43%
	14	100%

<b>Se sim</b>	Num.	Freq.
O valor está incluído na adesão da brinquedoteca	<b>0</b>	0%
A inscrição na brinquedoteca é gratuita	<b>9</b>	100%
Total	9	100%

<b>Se não</b>	Num.	Freq.
Existe uma adesão suplementar	<b>0</b>	0%
O acesso é pago por visita	<b>2</b>	100%
Total	2	100%

O acesso é pago por visita – 2 (museu e comércio)

2.17. A partir de qual idade é possível jogar jogos eletrônicos?

**Tabela 59.** Idade para jogar

<b>Idade para jogar</b>	Num.	Freq.
Não tem idade específica	<b>6</b>	43%

A partir de 3 anos	<b>2</b>	14%
A partir de 4 anos	<b>2</b>	14%
A partir de 5 anos	<b>1</b>	7%
A partir de 6 anos	<b>1</b>	7%
A partir de 7 anos	<b>0</b>	0%
A partir de 8 anos	<b>1</b>	7%
A partir de 9 anos	<b>0</b>	0%
A partir de 10 anos	<b>0</b>	0%
Outros	<b>1</b>	7%
Total	14	99%

2.18. É necessário estar acompanhado por um adulto?

**Tabela 60.** Necessidade de estar acompanhado por um adulto

<b>Necessidade de estar acompanhamento adulto</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>9</b>	64%
Não	<b>5</b>	36%
Total	14	100%

Se sim, a partir de qual idade?

**Tabela 61.** Idade que deve estar acompanhado

<b>A partir de qual idade deve estar acompanhado</b>	Num.	Freq.
A partir de 3 anos	<b>6</b>	67%
A partir de 4 anos	<b>0</b>	0%
A partir de 5 anos	<b>0</b>	0%
A partir de 6 anos	<b>1</b>	11%
A partir de 7 anos	<b>0</b>	0%
A partir de 8 anos	<b>0</b>	0%

A partir de 9 anos	<b>0</b>	0%
A partir de 10 anos	<b>1</b>	11%
Outros	<b>1</b>	11%
Total	<b>9</b>	100%

2.19. Quanto tempo pode-se jogar de cada vez?

**Tabela 62.** Tempo de jogo

<b>Tempo de jogo</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
O tempo é ilimitado	<b>4</b>	29%
De 10 à 30min	<b>5</b>	35%
De 30 à 60min	<b>0</b>	0%
De 1h à 1h30min	<b>0</b>	0%
De 1h30min à 2h	<b>0</b>	0%
De 2h à 2h30min	<b>0</b>	0%
De 2h30min à 3h	<b>1</b>	7%
De 3h à 3h30min	<b>0</b>	0%
De 3h30min à 4h	<b>0</b>	0%
Outros	<b>4</b>	29%
Total	<b>14</b>	100%

2.20. O tempo de jogo é o mesmo para todos os usuários ?

**Tabela 63.** Semelhança do tempo de jogo

<b>Se o tempo de jogo é o mesmo para todos</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Sim	<b>8</b>	57%
Não	<b>6</b>	43%
Total	<b>14</b>	100%

**Não e Sim**

2.21. Como os usuários escolhem os jogos ?

**Tabela 64.** Como os usuários escolhem os jogos

<b>Como os usuários escolhem os jogos</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Escolha livre entre todos os jogos oferecidos para empréstimos e para jogar na brinquedoteca	<b>2</b>	12%
Escolha livre dos jogos oferecidos somente na brinquedoteca	<b>9</b>	68%
Escolha entre a seleção que muda a cada semana	<b>0</b>	0%
Escolha entre a seleção que muda a cada mês	<b>0</b>	0%
Escolha entre a seleção que muda a cada 2 meses	<b>0</b>	0%
Escolha a partir de sugestões de outros jogadores	<b>0</b>	0%
Sem escolha. A escolha é feita pelo(a) brinquedista	<b>1</b>	8%
SR/outro	<b>2</b>	12%
<b>Total</b>	<b>14</b>	<b>100%</b>

Outro: somente visual no museu

**Tabela 65.** Escolha feita pela brinquedista

<b>Escolha feita pela brinquedista</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Idade	<b>1</b>	33%
Sexo	<b>0</b>	0%
Conteúdo	<b>0</b>	0%
Complexidade do jogo	<b>1</b>	33%
Duração da partida	<b>0</b>	0%
Jogo instalado nas máquinas	<b>0</b>	0%
Outros	<b>1</b>	33%
<b>Total</b>	<b>3</b>	<b>100%</b>

2.22. Os usuários podem trazer seus próprios jogos?

**Tabela 66.** Possibilidade de levar seus próprios jogos

<b>Possibilidade de levar seus próprios jogos</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>7</b>	50%
Não	<b>7</b>	50%
Total	14	100%

2.23.São organizadas animações específicas para os jogos eletrônicos ?

**Tabela 67.** Existência de animações

<b>Existência de animações de jogos eletrônicos</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>1</b>	7%
Não	<b>13</b>	93%
Total	14	100%

2.24.Você acha que a oferta atual de jogos eletrônicos na brinquedoteca é

**Tabela 68.** Oferta de jogos

<b>A oferta de jogos eletrônicos é</b>	Num.	Freq.
Insuficiente quantitativamente em relação à procura	<b>6</b>	44%
Suficiente em quantidade mas não em diversidade	<b>1</b>	7%
Bem adaptada ao público	<b>3</b>	21%
De acordo com os objetivos	<b>3</b>	21%
Outros	<b>1</b>	7%
	14	100%

2.25.A brinquedoteca possui um espaço específico para jogos eletrônicos?

**Tabela 69.** Existência de espaço para jogos eletrônicos

<b>Existência de espaço para jogos eletrônicos</b>	Num.	Freq.
----------------------------------------------------	------	-------

Sim	6	43%
Não	8	57%
Total	14	100%

Se não, continuar a partir da questão 2.30

Se sim :

**Tabela 70.** Tamanho do espaço

Tamanho do espaço	Num.	Freq.
Menos de 10m <sup>2</sup>	1	17%
De 10 a 20m <sup>2</sup>	3	50%
De 20 a 30m <sup>2</sup>	0	0%
De 30 a 50m <sup>2</sup>	0	0%
De 50 a 70m <sup>2</sup>	1	17%
De 70 a 100m <sup>2</sup>	1	17%
De 100 a 150m <sup>2</sup>	0	0%
De 150 a 200m <sup>2</sup>	0	0%
De 200 a 250m <sup>2</sup>	0	0%
De 250 a 300m <sup>2</sup>	0	0%
Mais de 300m <sup>2</sup>	0	0%
Total	6	100%

2.26. Há quanto tempo existe esse espaço para jogos eletrônicos?

**Tabela 71.** Tempo de existência de jogos eletrônicos

Desde quando existe o espaço dos jogos eletrônicos na brinquedoteca	Num.	Freq.
Antes de 1970	0	0%
Entre 1970 e 1980	0	0%
Entre 1980 e 1990	0	0%
Entre 1990 e 1995	0	0%

Entre 1995 e 2000	<b>1</b>	7%
Entre 2000 e 2005	<b>1</b>	7%
Entre 2005 e 2010	<b>1</b>	7%
Depois de 2010	<b>7</b>	50%
Não existe um espaço específico	<b>4</b>	29%
Total	<b>14</b>	100%

2.27. Ele é separado do espaço da brinquedoteca?

Se não:

**Tabela 72.** Local, se ele é separado da brinquedoteca

<b>Ele é separado da brinquedoteca?</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>4</b>	29%
Não	<b>10</b>	71%
Total	<b>14</b>	100%

Estão espalhados, numa sala com computador

Se sim:

**Tabela 73.** Se sim

<b>Se sim</b>	Num.	Freq.
Ele está num espaço próprio dentro da brinquedoteca	<b>3</b>	49%
Ele está num espaço partilhado com a biblioteca	<b>1</b>	17%
Ele está num espaço partilhado com o centro social	<b>1</b>	17%
Ele está num espaço partilhado com a midiateca	<b>0</b>	0%
Ele está num espaço partilhado com escola	<b>0</b>	0%
Ele está num espaço partilhado com centro de animação	<b>0</b>	0%
Outros	<b>1</b>	17%
Total	<b>6</b>	100%

Espaço dos adolescentes

**Tabela 74.** Se não

<b>Se não</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Ele está no canto de jogos de regras	<b>4</b>	57%
Ele está no canto de jogos simbólicos	<b>1</b>	14%
Ele está na reserva	<b>0</b>	0%
São jogos portáteis	<b>0</b>	0%
Outros	<b>2</b>	29%
Total	7	100%

2.28.O espaço está disponível para receber grupos ?

**Tabela 75.** Se o espaço recebe grupos

<b>O espaço recebe grupos?</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Sim	10	71%
Não	4	29%
	14	100%

2.29.Os usuários que não jogam, podem frequentar o espaço ?

**Tabela 76.** Possibilidade de frequentar o espaço por quem não joga

<b>A possibilidade de frequentar o espaço a quem não joga</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Sim	<b>12</b>	86%
Não	<b>2</b>	14%
Total	14	100%

Continua se a resposta n.2.1 for negativa

2.30.Como é possível utilizar os jogos eletrônicos?

**Tabela 77.** Formas de utilização dos jogos eletrônicos

<b>Formas como é possível utilizar os jogos eletrônicos</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Acesso livre (em função do espaço disponível)	<b>11</b>	79%

Sistema de inscrição (caderno, telefone, data)	<b>0</b>	0%
Obrigação de jogar primeiro um jogo de regras	<b>0</b>	0%
Reserva por idade	<b>0</b>	0%
Outros	<b>3</b>	21%
Total	14	100%

Outro. De acordo com as atividades, quem visita o museu, nnn

2.28. Os jogos estão acessíveis durante todo o tempo de abertura da brinquedoteca ?

**Tabela 78.** Se os jogos estão acessíveis durante todo o tempo de abertura da brinquedoteca

<b>Os jogos eletrônicos estão acessíveis durante todo o tempo?</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>11</b>	79%
Não	<b>3</b>	21%
Total	14	100%

2.29. A oferta de jogos eletrônicos estava prevista no projeto inicial da brinquedoteca ?

**Tabela 79.** Existência de jogos eletrônicos no projeto inicial da brinquedoteca

<b>Existência de jogos eletrônicos no projeto inicial da brinquedoteca</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>3</b>	21%
Não	<b>11</b>	79%
Total	14	100%

2.30. A oferta de jogos eletrônicos faz parte de algum projeto específico ?

**Tabela 80.** Existência de um projeto específico

<b>Existência de um projeto específico</b>	Num.	Freq.
--------------------------------------------	------	-------

Sim	5	36%
Não	9	64%
Total	14	100%

Se sim, qual sua principal linha de atuação?

**Tabela 81.** Perspectiva do projeto

Perspectiva do projeto	Num.	Freq.
Educativa	2	22%
Pedagógica	2	22%
Cultural	0	0%
Lazer	2	22%
Igualdade de chances/direitos	0	0%
Saúde	2	22%
Outros	1	12%
Total	9	100%

Contar a história

2.31. Existe uma forma particular para buscar recursos a fim de financiar os jogos eletrônicos ?

**Tabela 82.** Se existe formas de buscar recursos

Se existe formas de buscar recursos	Num.	Freq.
Sim	2	14%
Não	12	86%
Total	14	100%

Projetos e ofícios.

2.32. Qual é o montante de recursos em reais dedicado aos jogos eletrônicos?

**Tabela 83.** Montante anual destinado aos jogos eletrônicos

Montante anual destinado aos jogos eletrônicos	Num.	Freq.
Não sei	7	50%

Não estou autorizado a responder	2	14%
Está previsto no planejamento global da brinquedoteca	2	14%
Menos de 3.000 reais	3	21%
De 3.000 à 5.000 reais	0	0%
De 5.000 à 10.000 reais	0	0%
De 10.000 à 20.000 reais	0	0%
De 20.000 à 30.000 reais	0	0%
De 30.000 à 40.000 reais	0	0%
De 40.000 à 50.000 reais	0	0%
Mais de 50.000 reais	0	0%
Total	14	99%

2.33. Os jogos eletrônicos podem ser considerados como uma atividade central na vida da brinquedoteca?

**Tabela 84.** Centralidade dos jogos eletrônicos

A existência da centralidade dos jogos eletrônicos	Num.	Freq.
Sim	0	0%
Não	14	100%
Total	14	100%

Se não, qual é a atividade central?

2.34. Quem são os principais utilizadores?

**Tabela 85.** Principais usuários por sexo

Principais usuários por sexo	Num.	Freq.
Masculino	1	7%
Feminino	0	0%
Ambos	13	93%

Total	14	100%
-------	----	------

**Tabela 86.** Idade dos principais usuários

Idade dos principais usuários	Num.	Freq.
De 3 à 6 anos	2	8%
De 6 à 8 anos	6	25%
De 8 à 10 anos	5	21%
De 10 à 12 anos	4	17%
De 12 à 14 anos	4	17%
De 14 à 16 anos	1	4%
De 16 à 18 anos	0	0%
De 18 à 20 anos	1	4%
Maiores de 20 anos	1	4%
Total	24	100%

2.35. Aproximadamente quantos usuários regulares utilizam os jogos eletrônicos?

2.36. A oferta atual dos jogos eletrônicos pode ser considerada como satisfatória?

**Tabela 87.** Se a oferta é considerada satisfatória

Se a oferta é considerada satisfatória	Num.	Freq.
Sim	5	36%
Não	9	64%
Total	14	100%

Não. Se não, por quê?

**Tabela 88.**

Se não: motivo de insatisfação	Num.	Freq.
Falta de espaço	0	0%
Falta de material	4	37%

Falta de pessoal qualificado	<b>1</b>	9%
Falta de recursos para renovar os jogos	<b>4</b>	37%
Falta de recursos para renovar as máquinas	<b>1</b>	9%
Muito barulhento	<b>0</b>	0%
Equipamento muito antigo	<b>0</b>	0%
Outros	<b>1</b>	9%
Total	11	100%

Outro. É uma exposição

2.37. Existe alguém que se ocupa especificamente dos jogos eletrônicos ?

**Tabela 89.** Existência de alguém que se ocupa dos jogos eletrônicos

Existência de alguém que se ocupa dos jogos eletrônicos	Num.	Freq.
Sim	<b>0</b>	0%
Não	<b>14</b>	100%
Total	14	100%

**Tabela 90.** Se não

Se não	Num.	Freq.
Equipe reduzida	<b>8</b>	67%
Recursos insuficientes para a contratação	<b>1</b>	8%
Não é necessário ter uma formação específica	<b>3</b>	25%
Outros	<b>0</b>	0%
Total	12	100%

2.38. Qual é a função do animador da brinquedoteca quanto aos jogos eletrônicos?

**Tabela 91.** Função do animador do espaço

<b>Principal função do animador da brinquedoteca</b>	Num.	Freq.
Fazer respeitar o regulamento	<b>2</b>	14%
Assegurar o bom funcionamento das máquinas	<b>0</b>	0%
Aconselhar	<b>0</b>	0%
Explicar os jogos	<b>2</b>	14%
Propor jogos	<b>1</b>	7%
Acompanhar o jogador na sua descoberta	<b>5</b>	37%
Fornecer jogos	<b>1</b>	7%
Outros	<b>3</b>	21%
Total	14	100%

Aconselhar sobre o uso

2.39. Existem determinados tipos de jogos eletrônicos que são considerados inconvenientes?

**Tabela 92.** Existência de jogos inconvenientes

<b>Se existem jogos inconvenientes</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>5</b>	36%
Não	<b>9</b>	64%
Total	14	100%

2.41. Você acha que as meninas jogam jogos eletrônicos tanto quanto os meninos na brinquedoteca ?

**Tabela 93.** Se meninas jogam tanto quanto meninos

<b>Se meninas jogam tanto quanto os meninos</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>7</b>	50%
Não	<b>7</b>	50%
Total	14	100%

Se não:

**Tabela 94.** Motivos

<b>Motivos</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
As meninas não gostam de jogos eletrônicos	<b>2</b>	40%
São oferecidos primordialmente jogos de meninos	<b>0</b>	0%
As meninas são mais maduras	<b>0</b>	0%
Os pais não gostam que as meninas joguem	<b>0</b>	0%
Grande parte do público é masculina	<b>0</b>	0%
Elas não tem a mesma cultura lúdica, preferem jogos mais conviviais	<b>2</b>	40%
Nunca pensei sobre isto	<b>0</b>	0%
Outros	<b>1</b>	20%
<b>Total</b>	<b>5</b>	<b>100%</b>

2.42. Os jogadores se comportam de forma diferente em relação a outros espaços ?

**Tabela 95.** Se o comportamento dos usuários muda em relação aos outros espaços

<b>Se o comportamento dos usuários muda em relação aos outros espaços</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Não	<b>5</b>	19%
Jogam mais jogos solitários	<b>3</b>	11%
Demonstram mais cooperação	<b>3</b>	11%
Ajuda mais espontânea	<b>3</b>	11%
Mais observações de partidas	<b>1</b>	4%
Mais conflitos	<b>1</b>	4%
Mais barulho	<b>1</b>	4%
Mais encorajamento	<b>0</b>	0%
Mais gozação	<b>0</b>	0%
Mais agressividade	<b>0</b>	0%
Mais concentração e espírito de equipe	<b>1</b>	4%

Mais respeito das regras de funcionamento	<b>2</b>	7%
Menos respeito das regras de funcionamento	<b>0</b>	0%
Mais ajuda entre diferentes gerações	<b>4</b>	14%
Mais troca entre sexos	<b>0</b>	0%
Mais exclusão das meninas	<b>0</b>	0%
Constituição de grupos por idade	<b>3</b>	11%
Total	27	100%

#### 5.4. Tabelas se não tem jogos eletrônicos

3.1. Por que não tem jogos eletrônicos ?

**Tabela 96.** Motivo de não ter jogos

<b>O motivo de não ter jogos</b>	Num.	Freq.
Escolha pedagógica	<b>16</b>	23%
As brinquedotecas tem outros objetivos	<b>10</b>	14%
Atividade muito comercial	<b>0</b>	0%
Não tem procura	<b>0</b>	0%
Falta de espaço	<b>6</b>	8%
Falta de recursos	<b>12</b>	17%
Falta de conhecimento	<b>0</b>	0%
Falta de pessoal	<b>4</b>	6%
Problema na legislação	<b>0</b>	0%
Dificuldade de gerenciamento	<b>2</b>	3%
Já existe um espaço multimídia nas proximidades	<b>6</b>	8%
Não é adaptado ao público da brinquedoteca	<b>0</b>	0%
Medo de roubo	<b>0</b>	0%

Obsolescência do material	<b>0</b>	0%
As crianças já tem esse tipo de jogo em casa	<b>5</b>	7%
As crianças precisam de espaço de jogos tradicionais	<b>6</b>	8%
Muito violentos	<b>0</b>	0%
Não aceitação da chefia	<b>0</b>	0%
Outros	<b>4</b>	6%
Total	71	0%

### 3.2 A brinquedoteca já teve jogos eletrônicos?

**Tabela 97.** Se já teve jogos

<b>Se já teve JOs</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>2</b>	5%
Não	<b>37</b>	95%
Total	39	100%

Se não, por que não tem mais?

### 3.3. Você gostaria ter um espaço de jogos eletrônicos na brinquedoteca?

**Tabela 98.** Se gostaria de oferecer jogos eletrônicos

<b>Se gostaria de oferecer JOs</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>21</b>	54%
Não	<b>18</b>	33%
SR	<b>14</b>	26%
Total	53	100%

Se sim: por que você gostaria de oferecer esse tipo de serviço?

**Tabela 99.** O motivo de oferecer jogos eletrônicos

<b>Se sim</b>	Num.	Freq.
Para responder à uma nova procura de usuários	<b>5</b>	10%

Para conquistar um novo público	<b>1</b>	2%
Para dar uma nova dinâmica à brinquedoteca	<b>9</b>	18%
Para ampliar a oferta lúdica	<b>7</b>	14%
Já funciona em outras brinquedotecas	<b>0</b>	0%
Suporte educativo	<b>9</b>	18%
Para controlar a prática	<b>0</b>	0%
Para oferecer uma gama de jogos mais variada	<b>4</b>	8%
Para promover a cultura lúdica	<b>6</b>	13%
Para lutar contra as desigualdades econômicas e culturais	<b>2</b>	4%
Para desenvolver uma nova reflexão sobre essa prática	<b>6</b>	13%
Outros	<b>0</b>	0%
Total	<b>49</b>	100%

Se não, por quê?

3.5. É feito algo para implantar esse espaço atualmente?

**Tabela 100.** Se faz algo para implantar esse espaço

<b>Se faz algo para implantar JO</b>	<b>Num.</b>	<b>Freq.</b>
Não tem projeto em curso	<b>28</b>	52%
Tem um projeto em curso	<b>6</b>	11%
Tem um projeto de subvenção	<b>1</b>	2%
Fez uma chamada para doação	<b>0</b>	0%
Reorganiza a brinquedoteca	<b>4</b>	7%
Solicita um novo local	<b>1</b>	2%
Seleciona pessoal	<b>0</b>	0%
Pessoal em formação	<b>2</b>	4%
Outros	<b>1</b>	2%

RS	<b>10</b>	19%
Total	53	100%

3.6. Os usuários podem frequentar a brinquedoteca com seus próprios jogos eletrônicos?

**Tabela 101.** Se os usuários podem levar os seus JOs

<b>Se os usuários podem levar os seus JOs</b>	Num.	Freq.
Sim	<b>15</b>	38%
Não	<b>24</b>	62%
Total	39	100%

---

## Anexo 6. Proposta de NADE/PEDAGOGIA/UFSC

	<p><b>UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA</b> <b>CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO</b> <b>DEPARTAMENTO DE METODOLOGIA DO ENSINO</b> <b>CURSO DE PEDAGOGIA</b></p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Professores do MEN:** Ilana Laterman, Luciane Maria Schlindwein, Monica Fantin

**Professores do Colégio de Aplicação:** Leila Peters, Debora da Rocha Gaspar

**Créditos:** 3

### **Proposta de NADE: Brinquedoteca e Espaços Lúdicos na Prática Pedagógica**

#### **Apresentação**

Este NADE nasce a partir da interlocução entre professores do Curso de Pedagogia e do Colégio de Aplicação, para a formação integrada nos dois espaços institucionais do CED. A brinquedoteca, como espaço de formação do futuro professor, é um dos indicadores de qualidade dos cursos de Pedagogia, de acordo com o documento Instrumento de Avaliação de Cursos Superiores de Pedagogia, MEC 2010. Este NADE tem por propósito, além da formação acadêmica, as necessárias aproximações entre os Anos Iniciais do Colégio de Aplicação e a Pedagogia, em diversos níveis e ampliando possibilidades de pesquisa e prática docente. A partir destas articulações dos dois níveis de ensino, pretende-se quando possível, incluir a prática em diferentes espaços lúdicos em escola de ensino fundamental.

**Ementa:** Cultura lúdica. Brinquedoteca. Práticas e mediações lúdico-educativas

**Objetivo:** Conhecer sobre espaços lúdicos e brinquedotecas e arte na prática pedagógica e vivenciar interações pedagógicas com crianças nestes espaços.

#### **Objetivos específicos:**

- Conhecer e analisar diferentes tipos de brinquedotecas
- Analisar brinquedos e espaços lúdicos e de artes nas escolas
- Construir propostas de mediações lúdico-educativas

#### **Conteúdo**

- 1- Cultura lúdica, brinquedo e brincadeiras
- 2- Espaços lúdicos institucionais
- 3- Brinquedoteca: histórico, concepções, tipos e propostas de organização de brinquedos e de jogos

#### 4- Práticas e mediações lúdico-educativas

##### **Metodologia:**

Aulas teóricas, estudos, seminários

Análise de brinquedos e catálogos de brinquedos

Oficinas de construção de jogos e brinquedos

Vivências e práticas em brinquedotecas e/ou outros espaços lúdicos em situações educativas.

##### **Avaliação**

Registros e análise da experiência

##### **Referências**

ALMEIDA, M.T.P. O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências. Fortaleza: Premius, 2011.

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

BROUGERE, G. *Brinquedo e Cultura*. São Paulo: Cortez, 1995.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Vetor, 2001.

FANTIN, M. *No mundo da brincadeira*. Florianópolis, Cidade Futura, 2000.

FRIEDMAN, A. (et al). *O direito de brincar: a brinquedoteca*. São Paulo: Scritta, ARINQ, 1992.

FRIEDMANN, A. Classificação e análise de materiais lúdicos – o sistema ESAR. In. *O direito de brincar: a brinquedoteca*. 4.ed. São Paulo: Scritta, ABRINQ, 1998.

KISHIMOTO, T. M. Brinquedo e brincadeira uso e significações dentro de contextos culturais. In: SANTA, M. P. S. (Org). *A brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos*. Petrópolis: Vozes, 1997. p.23-40.

\_\_\_\_\_. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T.; Ono, A. T. Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca. In *Proposições*, v. 19, n. 3 (57) - set./dez. 2008. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pp/v19n3/v19n3a11>

LATERMAN, I. *Imaginação e ciência: para além da linguagem literal na comunicação do conhecimento*. Porto Alegre: ENDIPE. 2008.

LATERMAN, I. ; NUNES, C. M. . Brincar e estudar: para além das dicotomias tradicionais. in: Carvalho. D de C.; Laterman, I.; Belinaso, L; G; Bertolotto, N.. (org.). *relações interinstitucionais na formação de professores*. 1ed.araraquara: junqueira e marins, 2009, v. , p. 31-48.

PETERS, L. L. ; BROUGERE, G. ; ZANELLA, Andréa Vieira . Do boi-de-mamão ao Yo-Gi-Oh! As transformações na cultura lúdica entre duas gerações de uma comunidade do Canto da Lagoa, Florianópolis, Brasil. In: I Congresso Internacional em Estudos da Criança, 2008, Braga. *Infâncias possíveis, mundos reais*, 2008. p. 1-15.

PETERS, L.L. *Brincar para quê? Escola é lugar de aprender! Estudo de caso de uma brinquedoteca no contexto escolar*. 2009. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2009.

PETERS, L.L. Ponto para a Justina! Toca aqui! Aê Jú! Vamos lá”: Mediação, emoção e produção de sentidos numa brinquedoteca escolar. In. *Revista Sobretudo: 50 anos*, 2014b. (no prelo)

PETERS, L.L.. Roda vem para cá... roda, vem brincar: contribuições de uma brinquedoteca escolar na formação de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental do CA-UFSC. In: SABINO, M. F. et al. (Org.). *História das Instituições*. Florianópolis: Editora Letras Contemporâneas, 2014. (no prelo)

PORTO, C. L. Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca. In: KRAMER, S.; LEITE, M. I.

- (Org.). Infância e produção cultural. Campinas: Papirus, 1998, p. 171-198.
- SCHLINDWEIN, L. M. . Arte e Imaginação na Sala de Aula nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. In: Ana Rita Silva Almeida. (Org.). Educação e Formação diferentes contextos. 1ed.Slavador: Edufba, 2014, v. 1, p. 59-80.
- SOLÉ, M. de B. O jogo infantil (Organização da Ludoteca). Lisboa: Instituto de Apoio à Criança, 1992.
- VIGOTSKY, L. S. *Formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- VIGOTSKY, L. S. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. In. *Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais*, jun, 2008, p. 23-36. (tradução de PRESTES, Z.)
- VIGOTSKY, L. S. Problemas del desarrollo de la psique. In: VYGOTSKY, Lev S. *Obras Escogidas III*. Madrid: Visor Distribuciones, 2. ed., 2000.