



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



Relatório Parcial de Pesquisa

Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?

Coordenadora:

Dr^a Leila Lira Peters (Prof. Dra. Colégio de Aplicação/UFSC)

Participantes:

Debora Gaspar (Prof. Doutora Colégio de Aplicação/UFSC)

Carla Loureiro (Prof. Mestre Colégio de Aplicação/UFSC)

Amanda Joenck (Curso de Letras Espanhol/UFSC)

Fernanda Reinehr Schauren (Curso de Cinema/UFSC)

Gabriella Renuncio Bodanese (Psicologia-UFSC)

Juliana Zinnermann da Silva (Pedagogia-UFSC)

Maria Eduarda Rodrigues Padilha (Psicologia-UFSC)

Sumário

1. Introdução e compreensão teórica.....	3
2. Metodologia.....	7
2.1 Descrição do processo de inserção.....	9
3. Resultados preliminares.....	12
4. Considerações finais.....	21
5. Produções e encaminhamentos.....	22
6. Cronograma 2016.....	25
7. Referências.....	26
8. Anexos.....	28
8.1. Anexo 1: Ficha de observação para professores.....	28
8.2. Anexo 2: Ficha de observação para bolsistas.....	29
8.3. Anexo 3: Lista dos consoles e acessórios.....	30
8.4. Anexo 4: Lista dos jogos eletrônicos.....	31
8.5. Anexo 5: Lista dos brinquedos e dos jogos de tabuleiros com temática igual a dos jogos eletrônicos.....	34
8.6. Anexo 6: Exemplo de ficha quinzenal dos jogos.....	35
8.7. Anexo 7: Exemplo de ficha com descrição de um jogo.....	36
8.8. Anexo 8: Proposta Oficinas Life I e II.....	37
8.9. Anexo 9. Publicação livro.....	38
9.10. Anexo 9: Participação e publicação IX SICEA.....	39
9.11. Anexo 9: Programa I Ciranda do Brincar no Labrinca.....	40
9.12. Anexo 12: Certificado palestra em Seminário de Metodologia(s) de Pesquisa com Crianças: protagonismo infantil", na UDESC.....	41
9.13. Anexo 13: Publicação DC.....	42
9.14. Anexo 14: Certificados de recebimento de outras instituições.....	43
9.15. Anexo 15: Proposta NADE/LABRINCA.....	44

1. Introdução e compreensão teórica

O Laboratório de Brinquedos do Colégio de Aplicação (LABRINCA) constitui-se como um projeto interdisciplinar que considera o jogo, o brinquedo e a brincadeira como instrumentos de apropriação e de reelaboração da realidade pela criança. Configura-se como uma brinquedoteca, pois ao garantir o livre acesso a jogos e a brincadeiras propicia a livre expressão e a experimentação de atividades lúdicas à toda comunidade escolar e universitária. (PETERS et al, 2003). Portanto, pretende ser um espaço de valorização da criança e da expressão do “direito à infância” – constituído também pelo brincar - no universo escolar.

O LABRINCA está inserido no Colégio de Aplicação (CA), instituição vinculada ao Centro de Ciências da Educação (CED) da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). O CA é uma unidade educacional que atende ao Ensino Fundamental e Médio na qual objetiva “à transmissão, construção, produção, divulgação e apropriação crítica do conhecimento, com o fim de promover a responsabilidade social e a afirmação histórica dos educandos e educadores” (AGENDA ESCOLAR do COLÉGIO DE APLICAÇÃO-UFSC, 2005, p.09).

Por ser o sorteio o critério de ingresso dos alunos no CA, ele é frequentado por crianças moradoras de diferentes locais da Região da Grande Florianópolis, o que se configura por uma população representada por diferentes segmentos sociais e econômicos, e por variados registros culturais. Pensando nesta heterogeneidade, o LABRINCA procura garantir o acesso a brinquedos, jogos e brincadeiras não disponíveis a várias crianças da escola, inclusive aqueles de difícil acesso, tais como brinquedos para crianças com histórico de deficiência, não manufaturados, antigos, etc. E é justamente pensando na riqueza das trocas de experiências possibilitadas por essas condições de heterogeneidade e de diversidade que se busca também favorecer a troca de repertório lúdico entre as crianças. Dessa forma, visamos propiciar-lhes processos de apropriação dos signos culturais de forma imaginativa e prazerosa, partindo da sua própria motivação. (VYGOTSKI, 1998)

Pautamo-nos assim nas premissas de Vygotski (1998) quanto à compreensão do brincar:

- 1) o brincar como uma necessidade infantil que precisa ser respeitada;
- 2) este não é considerado como uma atividade que somente traz prazer, mas também desprazer, quando a criança abre mão de seus desejos para poder brincar com o outro visando atingir o prazer máximo na brincadeira;
- 3) sendo assim, é uma atividade que envolve intrinsecamente a relação de alteridade;
- 4) é

potencialmente voltada para o futuro¹, constituidora de zonas de desenvolvimento proximal (ZDP)² e potencialmente promotora de desenvolvimento em vários sentidos. (PETERS, 2009, p. 39)

Compreendemos que para as crianças a apropriação da realidade acontece através do brincar, permeada pela imaginação e pelo faz de conta. Este brincar, é mediado pela presença do outro e pela linguagem, fundamentais para o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores que formam a base para o psiquismo humano.

O conjunto de códigos e sentidos que permitem tornar a brincadeira possível configura-se numa combinação complexa entre a observação da realidade social, os hábitos de brincar e os suportes materiais disponíveis, compondo assim a cultura lúdica infantil. (BROUGÈRE, 1998)

Partimos do princípio de que a criança constrói a cultura lúdica de referência brincando, ou seja, precisa partilhá-la para poder brincar. Essa criança insere-se igualmente num sistema de significações construído a partir das características culturais do coletivo ao qual ela pertence, e que lhe permite atribuir sentidos para o seu brincar. A necessidade de compartilhar para brincar - que implica o fato de aprender ou já conhecer a brincadeira - propicia o estabelecimento de trocas sociais, o sentimento de pertencimento e a criação de vínculos afetivos, fundamentais no processo de subjetivação das mesmas. (PETERS, 2009)

Partindo desta compreensão sobre o brincar que inauguramos em 2003 o LABRINCA. Neste espaço, recebemos turmas regulares dos Anos Iniciais uma vez por semana, além de estudantes dos Anos Finais e Ensino Médio. A organização do espaço e a mediação das atividades são realizadas por acadêmicos que recebem bolsa de estágio não obrigatório para este fim. Neste sentido, possibilita não somente um processo diferenciado de formação de crianças, mas também dos acadêmicos de diversos cursos da UFSC. Para isso, eles recebem formação e participam de distintas tarefas profissionais. Compreendemos que a implementação de atividades práticas como recurso metodológico para a formação docente/discente possibilita uma maior articulação entre teoria e prática. Isso resulta na ampliação do universo de referências dos estudantes decorrentes da participação nas atividades de pesquisa e de extensão. (PETERS; MELLO, 2012)

⁴ Parte-se do princípio epistemológico do homem, no seu sentido genérico, como um “devir”, um horizonte de possibilidades em aberto.

² A Zona de desenvolvimento Proximal (ZDP) é compreendida, a partir de Zanella (2001, p. 113), como o “campo interpsicológico onde significações são socialmente produzidas e particularmente apropriadas, constituído nas e pelas relações sociais em que os sujeitos encontram-se envolvidos com problemas ou situações em que há o embate, a troca de ideias, o compartilhar e o confrontar pontos de vista diferenciados [...]”.

Desde a criação do LABRINCA várias pesquisas e estágios curriculares vêm ocorrendo no sentido de investigar e sistematizar as experiências interdisciplinares. Em 2012 iniciamos a pesquisa: "*Jogos eletrônicos e brinquedoteca escolar: uma relação possível?*" Através dela procuramos “compreender as múltiplas relações que podem ser estabelecidas entre uma brinquedoteca escolar e os jogos eletrônicos”. Com isso, buscamos: 1. conhecer o universo da cultura lúdica de jogos eletrônicos dos alunos dos Anos Iniciais do CA/UFSC; 2. inserir e analisar o processo de inserção de jogos eletrônicos no LABRINCA; 3. propiciar oficinas de criação de jogos eletrônicos visando a possibilidade de tornar os alunos produtores de cultura e não apenas consumidores.

Através desse projeto de pesquisa, procuramos buscar pistas de ações metodológicas em brinquedotecas escolares frente às mídias. Buscamos superar discursos generalizantes quanto à necessidade de proteção da infância, vista como incapaz de resistir à manipulação dos meios de comunicação e da visão das crianças como independentes do mercado e do contexto que as cercam (BUCKINGHAM, 2010). Pretendemos propiciar a utilização crítica, reflexiva e com discernimento de jogos eletrônicos visando à formação de consumidores partícipes dessa produção cultural dominando, ao mesmo tempo, as tecnologias digitais com autonomia.

Constatamos na primeira parte do nosso estudo sobre a cultura lúdica de jogos eletrônicos dos alunos dos Anos Iniciais do CA, cuja participação foi de 68% dos estudantes e dos seus familiares, que grande parte deles utiliza assiduamente a Internet para se comunicar e para acessar jogos eletrônicos. Independente do poder aquisitivo das famílias, os computadores são as plataformas de jogos mais utilizadas pelas crianças. Além disso, elas afirmam jogar comumente em casa, sozinhas e/ou acompanhadas de outras crianças que se constituem como seus principais companheiros de jogos e, conseqüentemente, como seus mediadores do uso da Internet (PETERS; JUNG; MOURA, 2014). Tal perfil foi igualmente observado nas pesquisas Kids Online Brasil (2012) e TIC Crianças (2010). Com os avanços das tecnologias e das permanentes ofertas de novos produtos, fica evidente a influência que elas têm na vida das crianças acarretando mudanças na cultura lúdica das mesmas. Tais estudos demonstram o quanto esse tema merece ser discutido criticamente, visto a grande inserção das crianças nesse universo virtual.

Lembramos que no Brasil raros são as pesquisas que envolvem os jogos eletrônicos em brinquedotecas. Berry, Guitard e Roucos (2006), e Peters (2014) desenvolveram estudos na França e no Brasil e constataram o pouco investimento em jogos eletrônicos nas

brinquedotecas pesquisadas. Os argumentos que justificam tais escolhas partem da compreensão de que quando as crianças jogam tais jogos, elas não interagem entre si, e que as brinquedotecas devem ser espaços para o lazer e o encontro das crianças. Já Mogenier (2003) argumenta que, ao contrário, quando tais jogos são vivenciados coletivamente em espaços públicos podemos oferecer novas possibilidades de encontros e de socialização infantil e juvenil.

Como as brinquedotecas constituem-se um local onde o brincar pode ser um mediador das relações através dos jogos, brinquedos e das brincadeiras, e um espaço de troca de experiências, nosso objetivo aqui é de apresentar os primeiros indícios 2º objetivo da nossa pesquisa, a saber: “inserir e analisar o processo de inserção de jogos eletrônicos no LABRINCA” através de: 1. Descrição do processo; e 2. das primeiras impressões acerca do seu funcionamento quanto à ocupação do espaço pelas crianças, das relações das crianças entre elas e delas com os professores na brinquedoteca escolar.

2. Metodologia

Por ser um estudo que visa acompanhar o cotidiano e a forma como os sujeitos atribuem sentidos às suas atividades em contextos específicos, utilizamos ferramentas da pesquisa etnográfica por se caracterizar por um estudo longitudinal via observação direta (VIENNE, 2005, e ANDERSON-LEVITT, 2006). A mesma está sendo realizada em três momentos, a saber: 1. o diagnóstico da cultura lúdica dos jogos eletrônicos dos estudantes dos Anos Iniciais do CA/UFSC; 2. a análise do processo de inserção de jogos eletrônicos no LABRINCA; e 3. a criação de jogos eletrônicos. Relataremos aqui apenas a segunda parte da pesquisa, ainda em andamento.

Participam desta pesquisa as crianças do 1º ao 5º ano dos Anos Iniciais do CA³, seus respectivos professores, e os acadêmicos bolsista do LABRINCA. Recebemos semanalmente 375 alunos dos Anos Iniciais do CA no período regular de aula e/ou no período do contra turno escolar. Cada grupo de alunos fica o tempo relativo de uma a duas aulas de 45 min. As visitas dos estudantes dos Anos Finais e do Ensino Médio do CA acontecem regularmente, bem como de outras escolas e creches públicas.

HORÁRIO DAS TURMAS 2015

Manhã	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
1º - 7h30min às 8h20min			7º	6º	
2º - 8h20min às 9h10min			7º	6º	
9h10min às 9h40min	Recreio 5B	Recreio	Recreio	Recreio 5A	Recreio 5C
3º - 9h40min às 10h20min		NDI	7º	6º	NDI
4º - 10h20min às 11h05min		NDI	7º	6º	4ºB
5º - 11h05min às 11h50min		4ºC	7º	6º	4ºA

Tarde	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA
-------	---------	-------	--------	--------	-------

³ Todos os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, tal como indicado pelo Parecer Consubstanciado do CEP, número 128.511, de 22/10/2012.

1º - 13h30min às 14h20min	Simone 3º B	Gisele 3º A	Liliane 1º C	Marise 2º B	
2º - 14h20min às 15h10min	Simone 3º B	Gisele 3º A	Liliane 1º C	Marise 2º B	
15h10min às 15h40min	Recreio	Recreio	Recreio	Recreio	Recreio
3º - 15h40min às 16h20min	EDUCAÇÃO O ESPECIAL		EDUCAÇÃO ESPECIAL	EDUCAÇÃO ESPECIAL	NDI
4º - 16h20min às 17h05min	Viviane 3º C	Mari 1º B	Mariza 1º A	Elizangela 2º A	Silvana 2º C
5º - 17h05min às 17h50min	Viviane 3º C	Mari 1º B	Mariza 1º A	Elizangela 2º A	Silvana 2º C

A brinquedoteca possui forma retangular de aproximadamente 50 m². Para fins de observação da pesquisa, o LABRINCA foi dividido em 3 áreas, a saber: Área 1- *Espaço dos jogos*: a) Jogos sociais e didáticos, b) Jogos motores; Área 2 – *Espaço da Imaginação*: a) Fantasias/circo, b) Brinquedos de reprodução do mundo técnico (carcaças, casinhas, miniaturas, carrinhos, bonecas); Área 3 – *Espaço dos Jogos eletrônicos*: a) Jogos eletrônicos, b) Jogos/Brinquedos relacionados com jogos eletrônicos.

Para a coleta de informações estão sendo utilizadas: a observação direta, filmagens e o uso de planilhas de observação a serem respondidas, ao final de cada encontro, uma para os professores e outra para os acadêmicos bolsistas do LABRINCA, no Google Drive (Anexos 1 e 2). A análise, de cunho qualitativo, está sendo realizada através das informações tabuladas em forma de gráficos, dos registros oriundos das observações diretas e das filmagens. As categorias de análise foram: 1. as mudanças/movimentação em relação ao uso dos espaços na brinquedoteca divididos em 3 áreas para este estudo; 2. as relações entre as crianças, crianças e adultos; 3. as suas possíveis aprendizagens. No momento, analisaremos somente as categorias 1 e 2.

2.1 Descrição do processo de inserção

Em 2014, o LABRINCA estabeleceu parceria com o Laboratório Interdisciplinar de Formação de Educadores LIFE/UFSC no qual obtivemos recursos para a aquisição dos jogos eletrônicos visando sua inserção em 2015. Neste momento, começamos a nos questionar: quais consoles e jogos iríamos adquirir? A partir de quais critérios? Como seria o processo de organização destes jogos e de sua utilização cotidiana? Para isto, contamos com a colaboração/experiência em jogos eletrônicos dos acadêmicos bolsistas, dos estudantes com bolsa PIBIC no LABRINCA, pesquisadores do grupo EDUMÍDIA⁴, e professores do CA.






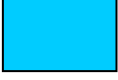


Pautados nos resultados da primeira parte da pesquisa, optamos em adquirir consoles⁵ (Anexo 3) e mais cinquenta títulos de jogos pouco presentes nas famílias das crianças. Além disso, selecionamos jogos com possibilidades de jogar coletivamente, com recomendação Livre, variados e pouco conhecidos pelas crianças e adolescentes, tais como os Game Art (Anexo 4).

Além disso, o próprio espaço físico precisou ser rearranjado. Se antes ele estava organizado em cantos temáticos, como o da conversa, da casinha, vendinha, do circo e da beleza, dos jogos, da criação, das miniaturas, a partir da inserção dos jogos eletrônicos realizamos uma nova organização no espaço físico do LABRINCA, com a criação de um “canto” para os equipamentos reorganizando a brinquedoteca em três áreas: dos jogos, da imaginação e dos jogos eletrônicos. Também elaboramos uma nova classificação para esses materiais, utilizando uma adaptação da classificação de conteúdo, utilizada internacionalmente para construir fichas que estão disponíveis às crianças para que consultem o acervo e conheçam os jogos: Azul = Livre; Amarela = 10 e 12 anos e Vermelha = 14 e 17 anos. Basicamente, opta-se por essa classificação para facilitar a oferta dos jogos para as diferentes faixas etárias de estudantes do CA/UFSC.

Além disso, tivemos que adaptar nossa classificação de jogos, brinquedos e fantasias, já feitas de acordo com ICCP – Internacional Council of Children’s Play, adaptado no Brasil por Raquel Z. Altman, a fim de inserir os jogos eletrônicos. Para estes, foi inserida a cor laranja.

⁴ Especialmente Nei Pellizon, autor do livro AZDAK, Nei . A arte dos games: 81 razões para jogar sem culpa. Florianópolis: Pandion, 2014. 214 p.

⁵ Os equipamentos adquiridos são: um console Playstation 3, um console Xbox, um console Nintendo Wii U, três consoles Nintendo DS, um laptop, três *tablets*, além de mais de cinquenta títulos de jogos.

	01 Brinquedos para a primeira idade – para atividades sensório motoras
	02 Brinquedos para atividades físicas
	03 Brinquedos para atividades intelectuais
	04 Brinquedos que reproduzem o mundo técnico
	05 Brinquedos para o desenvolvimento afetivo
	06 Brinquedos para atividades criativas
	07 Brinquedos para relações sociais
	08 Jogos eletrônicos

Também foram comprados alguns com temáticas semelhantes, como Legos e Playmobil com temas de casa e castelo, de navio, entre outros, e os quais buscam fazer analogias aos jogos eletrônicos de construção (Anexo 5).

Além disso, devido à variedade e quantidade de jogos disponibilizados, decidiu-se inicialmente que um conjunto de jogos seria selecionado quinzenalmente para ficar a disposição das crianças na porta do Labrinca e na sua página do Facebook (Anexo 6). Junto aos consoles, fichas com informações sobre os jogos são disponibilizadas com descrição dos jogos, editores, autores, etc (Anexo 7). Essa forma de organização poderia ser alterada a partir das avaliações das crianças e dos professores que frequentam o espaço.

Antes do início das atividades letivas aconteceram duas oficinas com a presença das professoras dos Anos Iniciais e pesquisadores, propostas em parceria com o LIFE/UFSC. Estas visavam apresentar os resultados da primeira etapa da pesquisa, apresentar e experimentar os consoles e jogos adquiridos e planejar conjuntamente a sua forma de utilização no LABRINCA (Anexo 8). Nestes encontros convencionou-se de que a organização geral da

brinquedoteca se manteria⁶, porém o processo de organização do uso dos jogos eletrônicos seria construído por cada grupo com sua professora.

⁶ Os encontros semanais estão organizados inicialmente com a “roda dos combinados”, o momento do brincar e a finalização com a “roda das experiências”. (PETERS, 2014)

3. Resultados preliminares

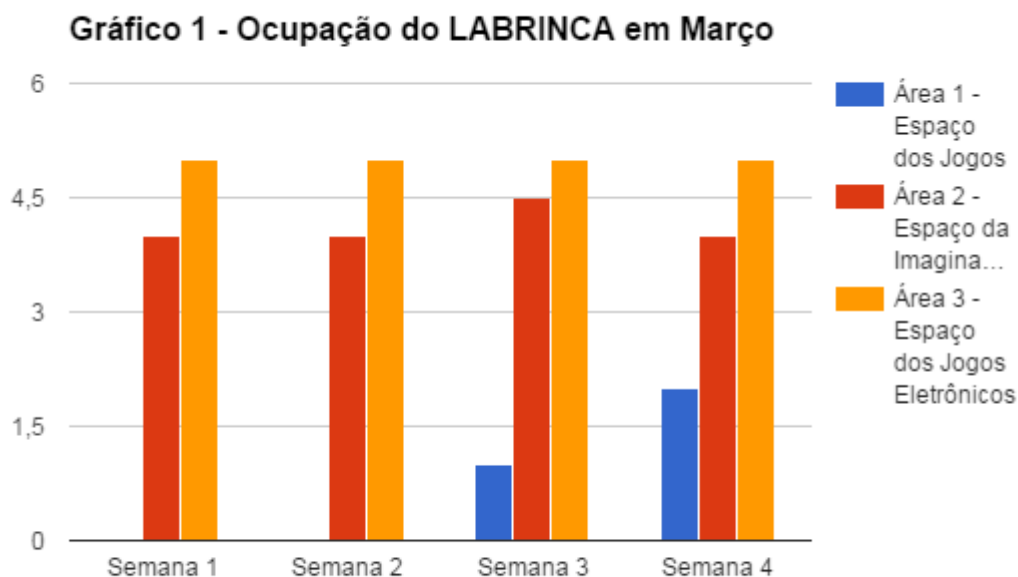
Analisar as relações entre as crianças e um produto cultural tão complexo como os jogos eletrônicos exige compreender o entrelaçamento no mundo contemporâneo entre a economia e a cultura (JAMESON, 2001). Assim como, o marcante papel que a cultura do consumo e a cultura de massa têm na atual forma de organização dos recursos econômicos, políticos e simbólicos em todas as esferas da vida social.

Novos tipos de brinquedos e de jogos são constantemente criados e recriados, acompanhando o próprio desenvolvimento humano e das novas tecnologias. Os jogos eletrônicos são, portanto, uma das formas de manifestações contemporâneas da necessidade ontológica humana de jogar/brincar. Porém, não se pode negligenciar o fato de que os jogos eletrônicos estão inseridos em uma indústria lucrativa quando se estuda o tema no universo escolar. Na maioria das vezes tais jogos não foram criados com fins educativos, mas podem ser utilizados perfeitamente em processos educativos. (PETERS, JUNG E MOURA, 2014). Para isso, é necessário conhecê-los, observar as relações que as crianças estabelecem com eles e na própria organização do seu uso.

Neste sentido, no início da inserção dos jogos eletrônicos na brinquedoteca voltamos nossa atenção para a forma como as crianças reagiriam a essa novidade, pois tínhamos como hipótese de que os jogos eletrônicos monopolizariam a atenção das crianças. Para acompanhar a ocupação do espaço, os acadêmicos bolsistas anotavam em uma planilha as áreas mais utilizadas por cada turma.

A princípio, a área dos jogos eletrônicos manteve-se permanentemente ocupada pela maioria de cada turma, com quase a totalidade das crianças jogando ou observando os colegas jogarem. A área da imaginação e da fantasia também foi bastante ocupada pelas crianças, principalmente o uso das fantasias, visto que as crianças gostavam de se fantasiar antes de jogar, muitas vezes as meninas buscavam os vestidos para jogar o Just Dance⁷, como pode ser observado no Gráfico 1.

⁷ Just Dance é um jogo eletrônico de música desenvolvido pela Ubisoft, o jogador deve imitar a coreografia de um dançarino virtual na tela.



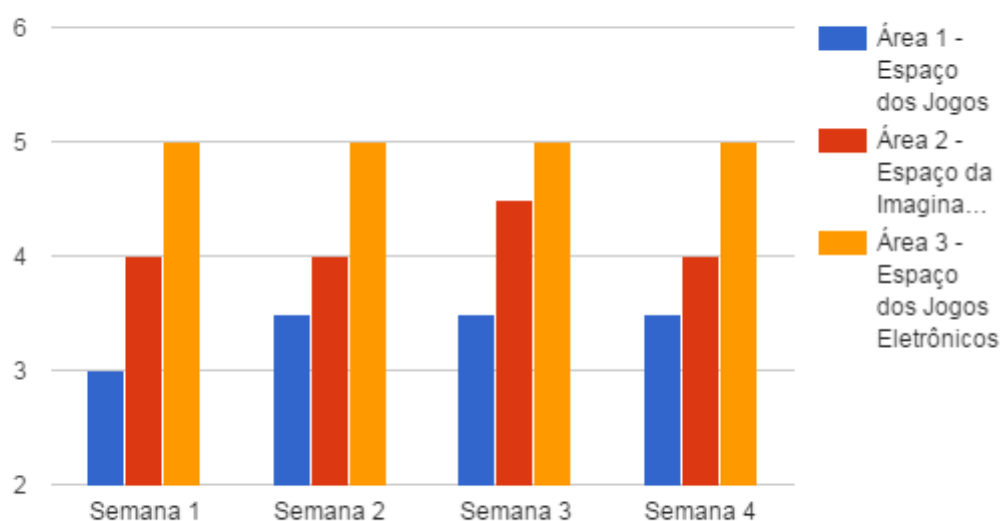
Fonte : Elaborado pelas autoras

Quando observamos esses mesmos dados por turma, percebemos que os 1^{os} e 2^{os} anos ocupam todas as áreas da brinquedoteca, enquanto os maiores, do 3^o, 4^o e 5^o ano ficam mais concentrados na área dos jogos eletrônicos. Talvez essa tendência se explique pelo fato que para as crianças mais novas na escola, o LABRINCA como um todo se constitui como uma novidade⁸, sendo os jogos eletrônicos tão atrativos quanto todos os outros materiais lúdicos presentes na brinquedoteca.

No mês de junho, após quatro meses de inserção desses jogos na brinquedoteca, já percebemos a redescoberta das outras áreas pelas crianças, sem a perda do interesse pelos jogos eletrônicos (Gráfico 2).

⁸ As crianças entram no Colégio de Aplicação no 1^o ano, e no 2^o ano 15 novas crianças entram na escola.

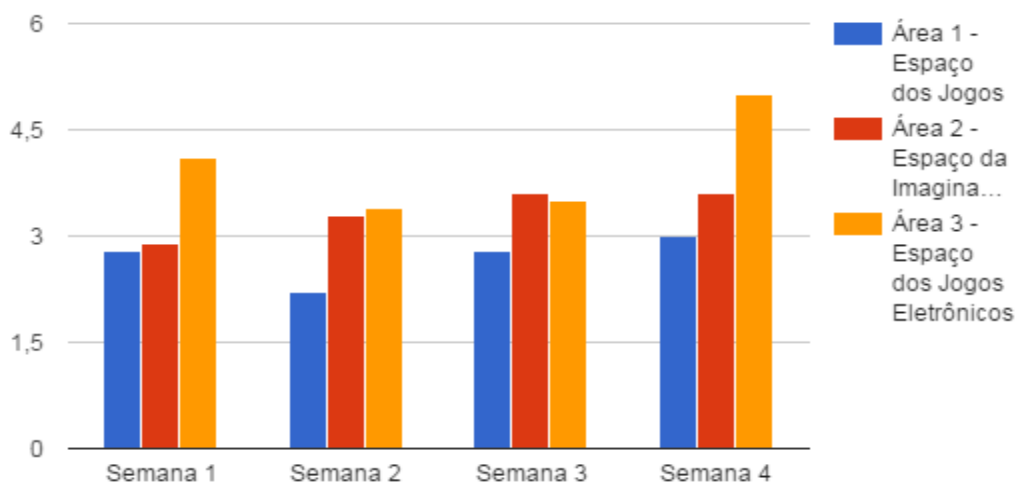
Gráfico 2 - Ocupação do LABRINCA em Junho



Fonte : Elaborado pelas autoras

Analisando os dados do mês de outubro, percebemos que a participação das crianças nas áreas 1 e 2 (de jogos sociais, didáticos e motores e fantasia e imaginação, respectivamente) aumentou da semana 1 para a semana 4 deste mês, o que não as impediu de brincarem com os jogos eletrônicos (área 3), ainda o espaço mais procurado (como podemos observar no gráfico 1).

Gráfico 3 - Ocupação do LABRINCA em Outubro

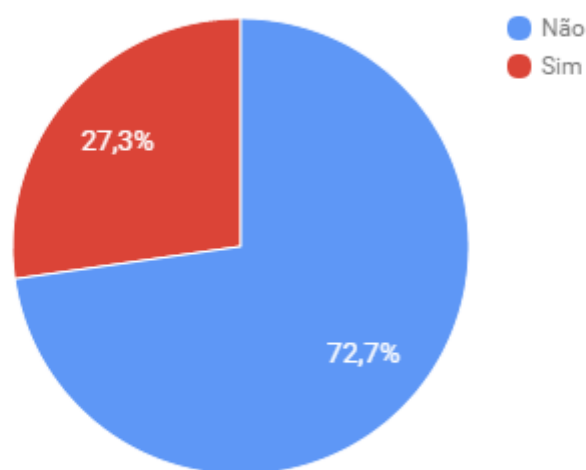


Fonte : Elaborado pelas autoras

Acreditamos que a maior procura destas áreas se dê principalmente por dois motivos: os jogos vêm sendo repetidos, portanto não são mais novidade para as crianças, que não ficam mais todo o tempo da brinquedoteca jogando nos videogames, circulando, assim, pelas outras áreas. E, além disto, as professoras que costumam brincar com as crianças mostram preferência por jogos sociais, didáticos e motores, o que poderia explicar a maior utilização destes espaços. Poucas sabem ou tentam aprender a jogar os jogos eletrônicos, participando apenas quando são jogos do kinect (como o Just Dance, Dance Central e Kinect Sports).

Apesar de algumas professoras serem bastante participativas incentivando novas brincadeiras e uma melhor utilização do espaço (normalmente jogam jogos sociais e didáticos, que costumam envolver um número maior de crianças), notamos ainda uma baixa participação de sua grande maioria no LABRINCA, sobretudo nos jogos eletrônicos. Isto acontece comumente quando solicitada pelas bolsistas, na ocorrência de alguma situação de conflito que não é resolvida sem intervenção. Estas utilizam o espaço para realizarem atividades com alguns alunos (tirando-os do grupo), corrigir e elaborar atividades para a turma ou ficam apenas observando.

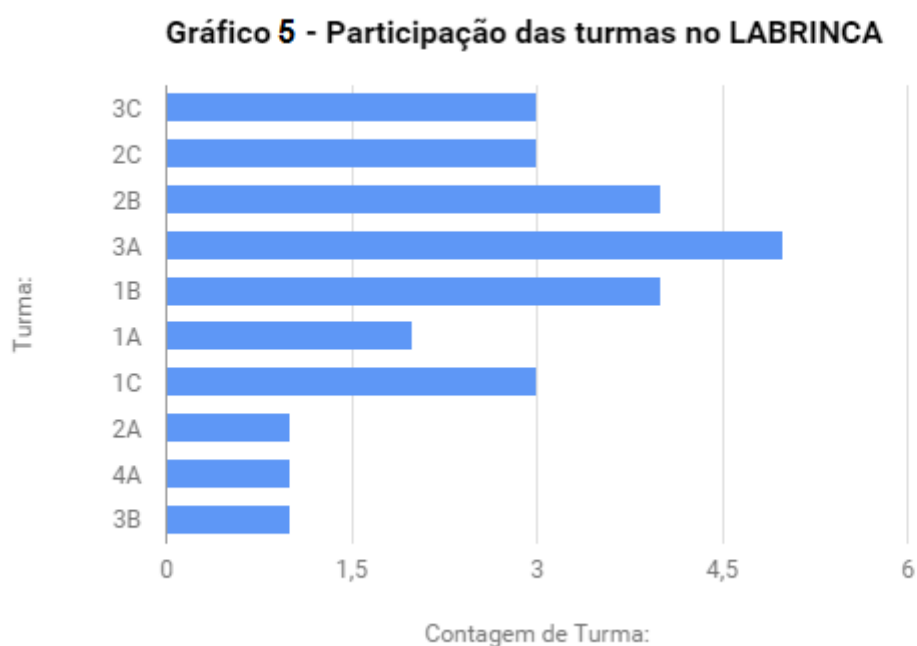
Gráfico 4 - Participação das professoras no LABRINCA



Fonte : Elaborado pelas autoras

No que diz respeito à participação das turmas na brinquedoteca, as turmas que mais freqüentaram o LABRINCA foram as de 1º ao 3º ano, sendo os primeiros anos os mais

participativos. Notamos também a baixa participação de turmas de 4º ano e nenhuma participação de turmas do 5º (que frequentam o Labrinca apenas na hora do recreio). Percebemos, durante a visita de algumas turmas (principalmente das turmas de 3º ano) que as professoras acabam utilizando este espaço (da brinquedoteca) como uma forma de disciplinar as crianças: quando não se comportam de acordo com o esperado ou não seguem as regras, as professoras não os trazem para a brinquedoteca.



Fonte : Elaborado pelas autoras

De acordo com os formulários respondidos pelas professoras e bolsistas, percebemos que há poucas situações conflituosas (como, por exemplo, resistência de algumas crianças em passar o controle aos colegas, crianças com comportamentos mais agressivos, etc.), sendo que, destas, a maioria não é resolvida sem intervenção, seja da professora ou das bolsistas. Notamos também poucas ações de gozação e muitas ações de encorajamento (o que ficou bastante evidente em jogos como Wipeout, que requer um pensamento mais organizado e estratégico, e as crianças criavam juntas as estratégias, para ajudar o colega que estava jogando) , o que mostra que as crianças tendem a acolher as dúvidas e dificuldades umas das outras. Os conflitos surgem, principalmente, na dificuldade de se autoorganizarem e de gerenciar o tempo de cada criança nos jogos, o que demanda mediação de algum adulto.

Nos formulários, criamos duas categorias "mediação muito incisiva" e "mediação pouco incisiva". De acordo com as respostas, 81,8% das mediações foram pouco incisivas (quando auxiliamos na organização de tempo, filas para os jogos, etc). Já as intervenções muito incisivas se deram quando algum aluno ou grupo de alunos se comporta de maneira divergente aos combinados (feitos no início de cada visita) e, por conta disso, acabam atrapalhando o funcionamento das atividades da brinquedoteca. Para estes casos, as professoras costumam ser solicitadas.

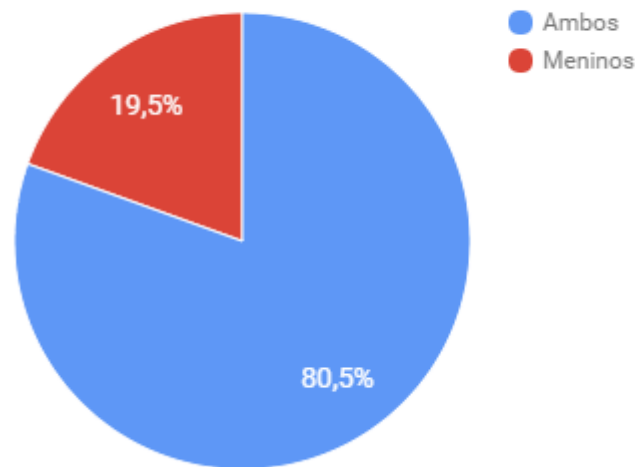
Percebemos também que algumas crianças quase não se interessam pelos jogos eletrônicos e nem tentam jogá-los, enquanto outras só jogam e não se interessam mais pelos outros brinquedos do LABRINCA. Conversando com as crianças que não jogam percebemos que essas não têm consoles em casa e jogam pouco, mesmo tendo computadores e *tablets* à disposição (como observamos na primeira etapa da pesquisa). Além disso, algumas afirmam que não jogam porque não sabem. Nossa hipótese inicial quanto a essa afirmação é de que expressa um certo receio do erro, do constrangimento de não ser tão bom no jogo, ou mesmo de não dominar os códigos da cultura digital, em especial, frente aos pares.

Nesse aspecto é importante destacar que esses resultados, ainda que preliminares, já apontam para a quebra de algumas caracterizações totalizantes e generalistas da relação das crianças com os jogos eletrônicos, visto que as diferenças nas realidades materiais e concretas na vida das crianças, alteram significativamente suas experiências nas diferentes expressões do brincar. Estes dados salientam a importância de espaços públicos como esse que diversificam e potencializam novas experiências lúdicas.

Observando as relações entre as crianças, o que nos chamou a atenção inicialmente diz respeito às relações que meninos e meninas estabelecem com os jogos eletrônicos e, para tanto os acadêmicos bolsistas anotavam na planilha quem usava mais os jogos eletrônicos (meninos, meninas ou ambos). Em todas as turmas a frequência de meninos e meninas foi percebida, mas os meninos estão sempre em maior número, além disso, percebemos a preferência da maioria das meninas pelos jogos que envolvem movimento, em especial o Just Dance e o Kinect Sports⁹.

⁹ Kinect Sports é um jogo de vídeo para o Xbox. O jogo foi desenvolvido pela Rare. O jogo permite que vários jogadores se divirtam em seis diferentes esportes de movimento controlado, com muitos desafios para cada experiência.

Gráfico 6 - Quem jogou mais: recorte de gênero



Fonte : Elaborado pelas autoras

Os dados apontam que as meninas não foram maioria nos jogos eletrônicos nem uma vez, diferente dos meninos (onde isso ocorreu em 19,5% das visitas). Nas turmas de 1º ano, a questão de gênero não é tão forte quanto nas turmas mais velhas. É comum, por exemplo, nas turmas de 3º ano, que os meninos evitem passar os controles dos videogames para as meninas, o que faz com que elas busquem brincar nos outros espaços. Já nas turmas mais novas, o pensamento "isso é de menina, aquilo é de menino" não é tão forte e as crianças brincam juntas, buscando elementos de todos os espaços. Um bom exemplo disso se deu em uma quinzena na qual colocamos os jogos Guitar Hero (PS3), que é um jogo individual, e as crianças que estavam aguardando sua vez no jogo buscaram fantasias, outros instrumentos de brinquedo, criaram microfones e formaram uma banda, usando fantasias e interagindo com o colega que estava na bateria (do videogame).

Essas diferenças na relação entre os gêneros também aparecerem na etapa anterior dessa pesquisa, quando questionadas possibilidades de meninos e de meninas jogarem os mesmos jogos, 31% das crianças acreditam que é possível e 24% não. Porém, das crianças que acreditam ser possível, 26 delas afirmam ter jogos "que os dois podem jogar". Os argumentos de que meninos e meninas não gostam das mesmas coisas apareceu, sobretudo explicitado pelas crianças a partir da afirmação que meninos gostam de jogos de violência e

meninas gostam de bonecas. Além disso, o interessante é que o grupo que respondeu que apenas alguns jogos são possíveis de jogar por meninos e meninas (12%), novamente confirmaram estereótipos, uma vez que apenas 4 afirmam haver meninos que jogam os mesmos jogos que as meninas e 12 crianças afirmam que meninas jogam os mesmos jogos que os meninos.

Vemos, dessa forma, que as crianças têm consciência dessas diferenças que lhes são, de certa forma, impostas. Algumas aceitam que existem diferenças, mas não são impeditivas, porém, não deixam de reforçar papéis, uma vez que é maior a aceitação na sociedade que meninas possam jogar jogos de meninos do que o contrário (PETERS, JUNG, MOURA, p.91, 2014).

Ainda sobre as relações entre as crianças, observamos a partir das planilhas das professoras que há uma tendência a haver cooperação, troca de experiências e autonomia no uso dos jogos eletrônicos. Além disso, apontam poucas situações de conflito intenso no seu uso, havendo a necessidade de mediação dos adultos no uso dos jogos eletrônicos apenas para a organização de quem jogou e do tempo de jogo de cada um.

Neste aspecto cabe destacar a partir das observações diretas que, apesar de não haver muito conflito na hora de dividir os jogos, as crianças buscavam alternativas para dividir o tempo de jogo diferentes daquelas que sugeriram inicialmente na primeira fase desta pesquisa. Nas respostas dos questionários sobre a cultura lúdica dos estudantes do CA no que dizia respeito às possibilidades de organização do uso dos jogos eletrônicos, grande parte delas indicava formas mais próximas da lógica de organização do tempo e do espaço escolar. Além de dar opções de como o espaço deveria ser organizado (onde colocar os consoles, como separá-los dos outros brinquedos, etc.), a maioria delas indicava a necessidade de *organizar fila para jogar e marcar o tempo que cada um jogaria*.

Neste sentido, quando responderam perspectivando essa organização, as crianças vislumbraram possibilidades com referências da cultura escolar, com os seus tempos, espaços e modos de articulação inscritos pela história dessa instituição. Mas, na medida em que começaram o uso efetivo dos jogos eletrônicos e a interagir com os mesmos, passaram a utilizar os códigos e as linguagens próprios da cultura digital, como: *quem morre, sai; cada um joga uma fase*. Apesar da intenção das crianças em promover uma organização do tempo dos jogos mais pautada na lógica da cultura digital, as formas propostas pelas professoras e acadêmicos bolsistas acabaram por trazer de volta os elementos mais consagrados da cultura escolar.

Ao contrário da proposta original de construir junto com as crianças essa organização, na maioria das vezes as propostas das professoras para definir quem iniciava jogando eram

estabelecidas por sorteio ou predefinidas em sala de aula. Em relação à quando deveriam passar a vez para o outro jogar, os acadêmicos bolsistas optaram por usar um relógio com alarme que marcava a hora em que as crianças deveriam “passar o controle” para um colega.

Os dados explicitam que maior parte das professoras participa pouco das brincadeiras das crianças com os jogos eletrônicos e, quando participa é para organizar o grupo de crianças (definir quem joga primeiro e o tempo de jogo) e mediar os conflitos que aparecem. Observamos uma certa insegurança, quem sabe, por não saberem jogar? Assim como, o pouco interesse manifestado por parte das professoras em participar desses jogos e em aprender/trocar experiências com as crianças. Quando acontece, são com professoras que se dispõem a interagir, igualmente, de outras atividades lúdicas na brinquedoteca com as crianças.

Essas questões apontam para o reconhecimento que há um diálogo difícil entre a cultura digital e a cultura da escola. A primeira que exige um lugar social do sujeito como colaborativo que experimenta novos modos de autoria, de subjetivação e de sociabilidade e, a segunda que coloca o sujeito no papel de aluno “destinatário da ação adulta, agente de comportamentos prescritos, pelo qual é avaliado, premiado ou sancionado” (Sarmiento, 2011, p.588). Buscamos através da nossa brinquedoteca escolar, diluir essas posições aparentemente dicotômicas, mas que não precisam ser, necessariamente excludentes quando se busca novas possibilidades de experiências educativas no universo escolar: para crianças e para adultos.

4. Considerações finais

As tendências observadas nas respostas dos questionários e das observações diretas indicam que, apesar da atração inicial pelos jogos eletrônicos e a ocupação deste espaço apareceram intensamente nos primeiros momentos, essa tendência foi, gradativamente, se diluindo para os demais espaços da brinquedoteca.

Sobre as relações entre as crianças, observamos nas respostas das professoras que há uma tendência a haver cooperação, troca de experiências e autonomia no uso dos jogos eletrônicos. Além disso, apontam poucas situações de conflito intenso, havendo pouca necessidade de mediação dos adultos no uso dos jogos eletrônicos, exceto no que diz respeito ao tempo de jogo. Esses dados contradizem a apreensão/expectativa inicial das professoras de que as crianças somente se interessariam pelos jogos eletrônicos e que, por causa deles, haveria mais conflitos e brincadeiras mais solitárias.

Porém, salientamos que as professoras demonstram uma atitude pouco participativa tanto na organização das crianças quanto ao uso destes jogos com as mesmas. Neste sentido, compreendemos ser importante contribuir com a aproximação dos professores com a cultura lúdica das crianças, uma vez que relações mais críticas e participativas não “brotarão” por conta própria ou pelo simples contato das crianças com os jogos eletrônicos. É preciso “ouvir” as crianças, e para isso brincar com elas se constitui como uma estratégia privilegiada para conhecer e ampliar suas experiências lúdicas com as novas tecnologias também entre gerações. (MUGUMBA et al, 2003)

Portanto, pesquisadores, professoras, acadêmicos bolsistas, devem considerar as relações das crianças com os jogos eletrônicos compreendendo-as como atores sociais, e reconhecendo a existência de culturas infantis autônomas (SIROTA 2001; BROUGÈRE, 2002), que entendem que as crianças constroem formas culturais radicadas e desenvolvidas historicamente em “modos específicos de comunicação intrageracional e intergeracional”. (SARMENTO, 2002, p.21)

Desse modo, apesar de estarmos ainda na fase inicial desta parte da pesquisa, os dados indicam que os jogos eletrônicos são considerados pelas crianças como capazes de potencializar o brincar, cuja presença do outro é fundamental.

5. Produções e encaminhamentos

Solicitamos a continuação deste projeto de pesquisa pelos próximos dois anos visando a análise das aprendizagens ocorridas em 2015 a ser feita em 2016. O mesmo seguirá as ações previstas no cronograma de atividades e continuará a ser coordenado pela professora Leila Peters, com 4 horas/aula previstas para tal. Destacamos as dificuldades oriundas do excesso de atividades desta professora no II Semestre Letivo de 2015 decorrentes do atraso na contratação de professores de Educação Física, o que ocasionou 21 horas de aula, o que acarretou uma considerável diminuição no seu tempo para dedicar-se à organização das atividades cotidianas do Labrinca e, sobretudo, para a pesquisa aqui relatada. Neste sentido, lembramos que aqui descrevemos e analisamos os objetivos 1. as mudanças/movimentação em relação ao uso dos espaços na brinquedoteca divididos em 3 áreas para este estudo; e 2. as relações entre as crianças, crianças e adultos da nossa pesquisa. O objetivo 3 referente às possíveis aprendizagens através dos jogos eletrônicos será tratado no decorrer de 2016. A execução da terceira etapa desta pesquisa, a construção de jogos eletrônicos, ficará então para o ano letivo de 2017.

Destacamos como principal resultado desta pesquisa em 2014, a publicação do capítulo do livro: 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, 2015. (Anexo 9)

Assim como, a apresentação e publicação dos primeiros resultados desta segunda etapa da pesquisa, aqui relatada, no IX Seminário de Institutos, Colégios e Escolas de Aplicação – I SICEA Internacional: Jogos eletrônicos no LABRINCA: Processo de inserção para além da(s) apreensão(ões). In: Anais do IX Seminário de Institutos, Colégios e Escolas de Aplicação – I SICEA Internacional. Colégio João XXII, 2014, p. 197 (resumo p. 197) e 1456 a 1467 (completo). (Anexos 10)

Destacamos igualmente a realização da I Ciranda do Brincar no Labrinca/LIFE, na qual se destacou como um momento importante de troca de experiências e de informações com pesquisadores de outras instituições. Além de estabelecermos uma nova rede com a Aliança pela Infância em Florianópolis e de termos a oportunidade de lançarmos em Florianópolis e divulgarmos o filme Território do Brincar na nossa escola (Anexos 11)

Esta atividade foi amplamente divulgada em sites e TV da UFSC:

<http://cotidiano.sites.ufsc.br/colégio-aplicacao-promove-atividades-para-o-dia-do-brincar/>

Reportagem na TVUFSC no programa Cidade em Revista
<https://www.youtube.com/watch?v=7SPz-59T6jA&feature=youtu.be>

Os resultados dos nossos estudos e pesquisas realizados no Labrinca também foram divulgados no "Seminário de Metodologia(s) de Pesquisa com Crianças: protagonismo infantil", na UDESC, no dia 24/09/2015 através da palestra: "Situações de brincar em jogo na era digital: entre o real, o imaginário e o virtual". Participaram pesquisadores/as de diferentes áreas de estudo, com o objetivo de socializar e trocar experiências, saberes e aprendizados como forma de ampliar o rol de possibilidades de pesquisa com crianças (Anexo 12). Assim como ocorreu consulta à professora Leila Peters na reportagem "Tempo de inventar brincadeiras" publicada no Diário Catarinense em 14/07/2014. (Anexo 13)

Formação inicial e continuada para o uso dos JOS na educação através das oficinas LIFE que contaram com a participação de professoras da nossa escola, da rede pública de ensino, graduandos e de pesquisadores (Anexo 8). O que ocorreu igualmente através de visitas de escolas públicas, mas também de alunos de graduação através do NADE/CED sobre brinquedotecas que ocorreu no I Semestre/2014 (Anexo 14) e de visitas de outras instituições de formação de professores, tais como: a 1ª, 2ª, 3ª, e 4ª Fase do Curso de Pedagogia da Unisul e dos acadêmicos do PIBID da Universidade do Vale do Itajaí (Anexos 15), além dos próprios acadêmicos da UFSC que visitam o Labrinca nas suas aulas. Também desenvolvemos parcerias com os laboratórios EDUMIDIA, e LABOMIDIA e da pesquisa: Parceira com a pesquisa da Luciana.

Destacamos o aumento da frequência de adolescentes e de jovens no Labrinca após a criação do espaço dos jogos eletrônicos, porém, destacamos que os mesmos acabam experimentando e jogando outros tipos oferecidos. Este crescente aumento de interesse pelo tema apareceu na procura do Labrinca para o desenvolvimento de pesquisas por alunos do ensino médio por intermédio do PIBIC, tais como Igor da Silva Ferreira do 3 Ano do EM, cuja sua pesquisa visa desenvolver um blog informativo e lúdico quanto o uso da Internet para acessar jogos eletrônicos para as crianças e adolescentes do CA.

Também fomos procurados pelo setor de orientação da escola buscando informações e indicações de leituras sobre o uso excessivo de jogos eletrônicos, o que tem sido observado em alguns alunos dos Anos Finais da nossa escola. Assim como, começamos um diálogo com as professoras dos Anos Iniciais para o entendimento do jogo Minecraft que foi citado como o preferido pelas crianças. A partir do mesmo, procuraremos ferramentas do jogo que nos auxiliem nos processos de ensino aprendizagem.

Finalmente, salientamos que dispomos de um horário exclusivo para que as crianças portadoras de deficiência da nossa escola usufruem desta cultura lúdica, uma vez que em nossa pesquisa, igualmente, as famílias citam a pouca experiência nesta nova expressão da cultura lúdica e que também pode ser fonte de desenvolvimento e ludicidade para este público infantil e juvenil.

6. Cronograma 2016

Atividades	02/2016	03/2016	04/2016	05/2016	06/2016	07/2016	08/2016	09/2016	10/2016	11/2016	12/2016
-Planejamento das atividades 2016. Reorganização do espaço e dos materiais Preparação do espaço/canto dos jogos eletrônicos. Organização de horários com alunos do CA. Reunião com professoras e equipe pedagógica do CA.	X										
-Renovação e seleção/inserção de alunos bolsistas e formação para o recebimento das crianças.	X										
-Início das atividades com as crianças no LABRINCA.	X										
-Reunião semanal de planejamento, reflexão, avaliação das atividades e grupo de estudos.	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
-Revisão e manutenção de programas.	X										
-Formação dos bolsistas para realização das mediações com os jogos eletrônicos em forma de Oficinas propostas pelo projeto LIFE.	X	X									
-Formação para filmagem e registro das relações entre criança e entre criança, jogos e espaço.	X	X	X								
-Pesquisa bibliográfica.		X	X	X	X						
-Coleta das informações.		X	X	X	X	X	X				
-Análise preliminar das informações.				X	X	X	X	X			
-Realização da II Jornada Brasileira de Brinquedoteca Universtárias: Jogos Eletrônicos em Brinquedotecas, o que está em jogo?							X				
-Visita de estudo do professor Vincent Berry							X				
-Entrega do relatório parcial de pesquisa.									X		
-Publicações de artigos científicos e divulgação em eventos científicos.			X	X	X	X	X	X	X	X	X

7. Referências

ANDERSON-LEVITT, K. Anthropologie de l'éducation: pour un tour du monde. Les divers courants en anthropologie de l'éducation. In: *Education et Sociétés*. Paris, v. 1, n.17, 2006. p. 7-27.

BERRY, V; GUITARD, M-P; ROUCOUS. *Le jeu vidéo en ludothèques : équipements, services et pratiques*. Rapport d'enquête. Laboratoire EXPERICE. Université Paris 13, 2006.

BROUGÈRE, G. Lúdico e educação: novas perspectivas. *Linhas Críticas*, 8(14), 5-20. 2002. Disponível em <http://periodicos.unb.br/index.php/linhascriticas/article/view/6491>

_____, A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko (Org.). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira, 1998.

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

JAMESON, F.. A cultura do dinheiro: ensaios sobre a globalização. Petrópolis, RJ, Vozes, 2001.

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.

MUNGUBA, M. C., VALDÉS, M. T. M., MATOS, V. C. de e SILVA, C. A. B. da. Jogos eletrônicos: apreensão de estratégias de Aprendizagem. In: *Revista Brasileira em Promoção da Saúde*, vol. 16, núm. 2, 2003, pp. 39-48, Universidade de Fortaleza, Brasil. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=40816208>. (acesso em 12/05/2013)

PETERS, L. L. et al. LABRINCA: Relato e reflexões de um projeto interdisciplinar. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE; (13: 2003: Caxambu). Anais [recurso eletrônico]. Campinas: CBCE, 2003.

_____. *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.

_____.; MELLO, C.K. Brinquedoteca na Universidade: A proposta para a formação de educadores. In: ANAIS II CONGRESSO INTERNACIONAL DE FORMAÇÃO EM EDUCAÇÃO FÍSICA E VI SEMINÁRIO DE ESTUDOS DO CAMPO DA EDUCAÇÃO FÍSICA. Florianópolis, 2012, p.844 a 851.

_____. 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.

_____.; 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.

SARMENTO, M. J. A reinvenção do ofício de criança e de aluno. *Atos de Pesquisa em Educação*, 6(3), 2011, 562-571.

_____. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade, 2002. Disponível em <http://www.iec.minho.pt/cedic/textos de trabalho>.

SIROTA, R. Emergência de uma sociologia da infância: evolução do objeto e do olhar. *Cadernos de Pesquisa*, 112(7), 7-31, 2001. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S0100-15742001000100001>.

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.

VIENNE, P. Mais qui a peur de l'ethnographie scolaire? Des mystères du terrain au bricolage sociologique. In: *Education e Societés*. Paris, n.16, 2005. p. 177-192.

VYGOTSKI, L. S. *Formação social da mente: o desenvolvimento de processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

8. Anexos

8.1. Anexo 1: Ficha de observação para professores

8.2. Anexo 2: Ficha de observação para bolsistas

8.3. Anexo 3: Lista dos consoles e acessórios

Console	Acessórios
Xbox 360 250GB	<ul style="list-style-type: none">• Kinect (1)• Carregador de pilha Sony c/4 AA 2500 MAH (2)• Pilhas recarregáveis Sony c/4 AA 2500 MAH (2)• Controles Xbox 360 (6)• Controles Xbox 360 com receptor para PC (2)• Headset 360 com fio original (1)• Live 100 reais• Live 12 meses Assinatura Gold Nacional Live Brasil
Nintendo Wii U 32GB	<ul style="list-style-type: none">• Carregador de pilha Sony c/4 AA 2500 MAH (2)• Pilhas recarregáveis Sony c/4 AA 2500 MAH (2)• Controle Pro (3 brancos e 1 preto)• Controles Wii Remote (6)• Karaoke Sing Party Com Microfone (1)• Volates Wii (6)
Playstation 3 500GB	<ul style="list-style-type: none">• Carregador de pilha Sony c/4 AA 2500 MAH (2)• Pilhas recarregáveis Sony c/4 AA 2500 MAH (2)• Controles (6)• Phone 7.1 Sony com fio (1)• Cartão PSN 50USD (1)
Nintendo 3DS XL Nacional	<ul style="list-style-type: none">• Adaptadores (3)

9.4. Anexo 4: Lista dos jogos eletrônicos

1. JOGOS – PLAYSTATION 3

N °	JOGO
1	FIFA 15
2	Gran Turismo 6
3	Kingdom hearts HD 2.5 Remix
4	Lego Harry Potter Years 1-4
5	Lego Harry Potter Years 5-7
6	LegoMarvel Super Heroes
7	Lego Pirates of the Caribbean the Video Game
8	Lego The Lord od the Rings
9	Minecraft
10	Ni No Kuni Wrath of the Withe Witch
11	Puppeteer
12	Skylanders Sawp Force New
13	Sonic Ultimate Genesis Collection
14	Wonderbook – Book of Spells
15	Disney Infnit Starter Pack
16	Infamous
17	Portal 2
18	Little Big Planet Karting
19	Little Big Planet 2
20	Little Big Planet 3
21	Journey

2. JOGOS XBOX

Nº	JOGO
1	Body and Brain Connection
2	Darksiders 2
3	Destiny
4	FIFA 15
5	Final Fantasy XIII Ligthning Returns
6	Forza Horizon 2
7	Kinect Dance Central 2
8	Kinect Dance Central 3
9	Kinect Dineyland Adventures
10	Kinect Fantastics Pets
11	Kinect Just Dance 2015
12	Kinect Sonic Free Riders
13	Kinect Sports 1
14	Kinect Sports Season 2
15	Kinect Zumba Fitness Rush
16	Lego Indiana Jones 2 – The Adventure Continues
17	Lego Movie Video Game
18	Lego Star Wars 3 – Clone Wars
19	Lego Star Wars Complete Saga
20	Lego The Robbit
21	Lego The Lord of the Rings
22	Minecraft
23	PES 15
24	Rayman Legends
25	Kinect Adventure

3. JOGOS NINTENDO WII U

Nº	JOGO
1	Wii Sports
2	Wii Sport Resort
3	Disney Epic Mickey 2 – The Power of Two
4	Disney Infinite Starter Pack With Wreck Ralph
5	Donkey Kong Country Tropical
6	Game & Mario
7	Game Party Champions
8	Just Dace Kids 2014
9	Lego City Undercover
10	Mario Kart 8
11	New Super Luigi U
12	New Super Mario Bros U
13	Nintendo Land
14	Pikmin 3
15	Rabbids Land

16	Rayman Legends
17	Scribblenauts Unlimited
18	Scribblenauts Unmasked
19	Super Mario 3D Word
20	Super Smash Bros
21	The Legend of Zelda – The Wind Waker
22	The Smurfs 2
23	The Wonderfull 101
24	Wii Party with Remote
25	Wii Sports Club
26	Wipeout 3
27	uDraw Pictionary
28	uDraw Kung Fu Panda 2
29	uDraw Dood’s Big Adventure

8.5. Anexo 5: Lista dos brinquedos e dos jogos de tabuleiros com temática igual a dos jogos eletrônicos

Nº	Nome	Tipo
1	Bejeweled	Digital
2	Angry Birds Stella	Digital
3	Angry Birds Hammin' Around	Digital
4	Lego The Movie Triturador de Lixo	Digital
5	Lego The Movie Máquina de Sorvete	Digital
6	Lego The Movie Palácio de Cuco na nuvem	Digital
7	Lego The Movie Nave Espacial	Digital
8	Lego Star Wars Corporate Alliance Tank	Digital
9	Lego Star Wars AT-RT	Digital
10	Mario Kart Wii	Digital
11	Battleship	Digital
12	Lego Creator Casa de Família	Simples
13	Lego Creator Bike Shop & Café	Simples
14	Lego Friends Colheita de Verão	Simples
15	Lego Friends Confeitaria do Centro da Cidade	Simples
16	Lego Friends Escola de Heartlake	Simples
17	Lego City Conjunto de Iniciação	Simples
18	Lego Carros 2 – Saída Explosiva	Simples
19	Lego Princesas Disney – Castelo Romântico da Cinderela	Simples
20	Lego Peças Básicas	Simples
21	Jenga Clássico	Simples
22	Jenga Tetris	Simples
23	Lego Base para Construção	Duplo

8.6. Anexo 6: Exemplo de ficha quinzenal dos jogos

 **JOGOS DA VEZ:**


PES 2015


Donkey Kong


LEGO Marvel Super Heroes


Jenga


LEGO Carros 2

8.7. Anexo 7: Exemplo de ficha com descrição de um jogo

Lego Marvel Super Heroes

DESCRIÇÃO: O game LEGO Marvel Super Heroes conta com uma história original que passa por todas as famílias da Marvel. Os jogadores assumem o papel de Homem de Ferro, Homem-Aranha, Hulk, Capitão América, Wolverine e muitos outros personagens da Marvel, enquanto tentam impedir Loki e diversos outros vilões da Marvel de montar uma superarma que poderia ser usada para controlar a Terra. Os jogadores irão perseguir Comic Bricks enquanto viajam pela Nova York de LEGO e visitam locais famosos do universo Marvel, como a Torre Stark, Asteroid M, uma base abandonada da Hydra e a Mansão-X.

Recursos do Jogo:

- Esmague, balance e voe no primeiro jogo da LEGO que conta com mais de 100 dos seus super-heróis e vilões preferidos do Universo Marvel.
- Ajude a salvar a Terra como o seu personagem Marvel, usando suas forças e habilidades iradas.
- Execute movimentos novos e poderosos como o "BIG-fig", em personagens como Hulk e Abominável. Deixe o rastro da destruição à medida que quebra as paredes de LEGO e arremessa carros com a sua superforça.
- Descubra a Nova York de LEGO como nunca antes e viaje por locais icônicos do Universo Marvel, como a Mansão-X, Asteroid M e Asgard.



- Crie super-heróis únicos com personagens personalizáveis.
- Curta uma história original e empolgante, cheia da aventura e do humor clássicos de LEGO.

EDITORA E CRIADORA: TT Games/Warner Bros. Interactive Entertainment

GÊNERO: Ação/Aventura

PLATAFORMA: Playstation 3

CLASSIFICAÇÃO: livre

TEMPO: (tempo médio de duração de “uma partida”).

8.8. Anexo 8: Proposta Oficinas Life I e II

8.9. Anexo 9. Publicação livro

9.10. Anexo 9: Participação e publicação IX SICEA

9.11. Anexo 9: Programa I Ciranda do Brincar no Labrinca

9.12. Anexo 12: Certificado palestra em Seminário de Metodologia(s) de Pesquisa com Crianças: protagonismo infantil", na UDESC

9.13. Anexo 13: Publicação DC

9.14. Anexo 14: Certificados de recebimento de outras instituições

9.15. Anexo 15: Proposta NADE/LABRINCA