

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUI
CAMPUS SENADOR HELVIDIO NUNES DE BARROS
CURSO: LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**O BRINCAR, O BRINQUEDO E OS JOGOS NA RECUPERAÇÃO DA CRIANÇA
E DO ADOLESCENTE HOSPITALIZADOS: O OLHAR DO BRINQUEDISTA**

Acadêmico: Tatiane Tavares de Moura

**PICOS - PIAUÍ
2013**

TATIANE TAVARES DE MOURA

**O BRINCAR, O BRINQUEDO E OS JOGOS NA RECUPERAÇÃO DA CRIANÇA
E DO ADOLESCENTE HOSPITALIZADOS: O OLHAR DO BRINQUEDISTA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Federal do
Piauí-UFPI, Campus Senador Helvídio
Nunes de Barros, como parte dos requisitos
para obtenção do título de conclusão do
Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Msc. Maria Cezar de
Sousa

PICOS-PIAUI

2013

TATIANE TAVARES DE MOURA

O BRINCAR, O BRINQUEDO E OS JOGOS NA RECUPERAÇÃO DA CRIANÇA
E DO ADOLESCENTE HOSPITALIZADOS: O OLHAR DO BRINQUEDISTA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado a Universidade Federal do
Piauí-UFPI como requisito para obtenção do
título de Pedagogo.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Data: _____

Conceito: _____

Maria Cezar de Sousa

Professora Msc. Maria Cezar de Sousa(Orientadora)

Marta Rochelly Ribeiro Gondinho

Professora Msc. Marta Rochelly Ribeiro Gondinho(Membro)

Francisca Darc Nascimento dos Santos

Professora. Esp. Francisca Darc Nascimento Santos (Membro)

Eu, **Tatiane Tavares de Moura**, abaixo identificado(a) como autor(a), autorizo a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação abaixo discriminada, de minha autoria, em seu site, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, a partir da data de hoje.

Picos-PI, 26 de abril de 2013.

FICHA CATALOGRÁFICA

Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí
Biblioteca José Albano de Macêdo

M929b Moura, Tatiane Tavares de.
O Brincar, o brinquedo e os jogos na recuperação da criança e do adolescente hospitalizados: o olhar do brinquedista / Tatiane Tavares de Moura. – 2013.

CD-ROM : 4 ¾ pol.; il. (49 p.)

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí. Picos-PI, 2013.

Orientador(A): Profa. Msc.Maria Cezar de Sousa

1. Tratamento. 2. Internação. 3. Sorrisos. I. Título.

CDD 610.736 2

“Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escolas, mais triste é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.”

Carlos Drummond de Andrade

Ao meu Esposo Erisvaldo Freitas, por ter sido um sinônimo de paciência, incentivo e companheirismo durante a jornada de elaboração deste trabalho. À minha irmã Tayane Tavares, por todos os momentos de ajuda e disponibilidade. Aos meus familiares, em especial, meus pais Genival e Marinalva (*in memóriam*), que me deram o motivo maior de estar aqui.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, que sempre foi um dos maiores companheiros nesta longa caminhada de curso, que sempre me deu forças para seguir durante estes cinco anos na UFPI, independentemente dos obstáculos e dificuldades.

Aos meus, Pais Genival e Marinalva (*in memóriam*), por terem me possibilitado o melhor de todos os dons, a vida, e o melhor de todos os ensinamentos, o amor, além de apoio; razão pela qual cheguei até aqui.

Ao meu Amor, Erisvaldo, pelas palavras de apoio e motivação, imprescindíveis na conquista término deste curso, pela contribuição e incentivo para não desistir diante dos obstáculos.

Ao meu filho Cassiano que, com sua chegada, em meio às turbulências do curso, sempre fez com que eu me reerguesse e seguisse para proporcionar-lhe um bom futuro.

A minha irmã Tayane, que sempre esteve a meu lado ajudando-me durante esta caminhada. E aos demais familiares, que contribuíram para a concretização deste sonho.

Às minhas colegas de grupo, que, apesar de nossa amizade ter nascido na universidade, independente do final do curso sempre permanecerá. E aos demais colegas de turma, que errando e aprendendo chegamos à reta final do curso.

À professora Maria Cezar, minha orientadora, que, apesar de suas muitas funções, encontrou tempo e me orientou para a construção deste trabalho.

E, finalmente, a todos aqueles que de alguma forma contribuíram para concretização do meu trabalho, direta ou indiretamente.

SUMARIO

INTRODUÇÃO.....	09
2 Brincar, brinquedos e jogos: uma análise reflexiva sobre tais recursos na vida dos indivíduos.....	12
2.1 O Brinquedo	12
2.2 O Brincar.....	15
2.3 Os jogos.....	18
2.4 O brincar, o brinquedo e os jogos na vida das pessoas.....	22
2.5 O brincar na recuperação da saúde	24
3. Pesquisa colaborativa: desafios e contribuições.....	26
4. A pesquisa colaborativa na realidade trabalhada.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	42
REFERENCIAS.....	44

RESUMO

Quando uma criança ou adolescente fica doente e, em alguns casos, se faz necessária uma internação hospitalar, pode-se buscar por um tipo de tratamento diversificado. Tratamento este que ajuda a criança a se recuperar usando não somente medicamentos, mas utilizando-se de alternativas que estimulam a recuperação da saúde, tais como: sorrisos e brincadeiras. O presente trabalho desenvolveu-se uma pesquisa do tipo pesquisa-ação, denominada de pesquisa colaborativa que teve como objetivo geral investigar como o brinquedista percebe o brincar, o brinquedo e os jogos no ambiente hospitalar. Para isso fez-se necessário: identificar as concepções que o brinquedista tem sobre brincar; diferenciar jogos e brinquedos no contexto da brincadeira e refletir sobre os efeitos do lúdico na vida das pessoas. Esta pesquisa se fundamenta nas contribuições de KISHIMOTO (2003, 2005), PAULA(2007), WEISS(1993) entre outros. Diante o trabalho realizado posso ressaltar que o brincar, o brinquedo e jogo, são elementos lúdicos que podem auxiliar no tratamento de crianças e adolescentes internados no Hospital Regional Justino Luz (HRJL). Como esse tratamento lúdico faz diferença na recuperação delas.

Palavras-chave: Tratamento. Internação. Sorrisos. Brincadeiras.

ABSTRACT

When a child or teenager who is sick and in some cases is required a hospital stay, you can search for a type of treatment varied. This treatment that helps children recover not only using drugs but using alternatives that encourage health recovery as smiles and jokes. This study developed a research-type action research, called collaborative research that aimed to investigate how the brinquedista realizes playing, the toy and games in the hospital setting and for this it was necessary to identify the conceptions brinquedista that has on play; differentiate games and toys in the context of play and reflect on the effects of playfulness in the life of pessoas. Onde was founded with contributions from KISHOMOTO (2005.2003), Paula (2007), Weiss (1993) inter alia. Given the work I emphasize that playing, the toy and game, are playful elements that can assist in the treatment of children and adolescents admitted to the Regional Hospital Justino Light (HRJL). Because this treatment is done play difference in recovery of them.

Keywords: Treatment. Hospitalization. Smiles. Play.

INTRODUÇÃO

Quando uma criança ou adolescente fica doente, e que em alguns casos se faz necessária uma internação hospitalar, pode-se buscar por um tipo de tratamento diversificado. Tratamento este que ajuda a criança a se recuperar usando-se não somente medicamentos, mas utilizando-se de alternativas que estimulam a recuperação da saúde tais como: sorrisos e brincadeiras.

Nesse contexto tem sido crescente a proliferação de trabalhos alternativos e até de lei determinando o cumprimento dos direitos da criança e do adolescente nesse momento tão desafiador, que é o estar hospitalizado. Esse direito se refere ao reconhecimento do ser criança, ter a capacidade de fantasiar, de criar, de brincar, em qualquer que seja o espaço.

Por isso, a sociedade tem reclamado a existência de espaços, dentro dos hospitais, que tragam situações de alegria, prazer, formas de passar o tempo com menos tensão.

No Brasil tornou-se obrigatória a instalação de brinquedotecas nos hospitais, a partir da Lei de Nº 11.104 de 21 de março de 2005, que dispõe sobre a obrigatoriedade de instalação de brinquedotecas nas unidades de saúde que ofereçam atendimento pediátrico em regime de internação.

Esses espaços denominados de brinquedotecas são espaços lúdicos que trazem conforto e momentos de tranquilidade às crianças e adolescentes internados. Acredita-se que seja a responsável pelo tratamento complementar, feito através da utilização de brinquedos, jogos e valorização do direito desse sujeito ser criança, fantasiar, vivenciar momentos agradáveis, fazer descobertas.

Nesse contexto, é importante ressaltar que as brincadeiras devem ser monitoradas por profissionais, que são os brinquedistas e que ajudam na escolha e variação das atividades de acordo com as possibilidades do paciente.

Compreende-se que o brincar traz benefícios a essas crianças e adolescentes, pois estes se encontram em um ambiente fora do seu habitual. E, na brinquedoteca, podem viver momentos de tranquilidade, podendo esquecer o

que estão passando, aliviar o nervosismo. Situações que podem ser proporcionadas com a vivência do lúdico.

Nessa perspectiva, pode se afirmar que a criança constrói e transforma seu mundo através do brincar, tornando-se um processo essencial a ser vivenciado, já que através do brincar ela pode explorar o local em que se encontra, testar suas habilidades e liberar emoções.

Outro fato importante, é que o brincar traz favorecimentos à relação da criança com o adulto, diante da internação. Com o brincar ela passa a confiar mais nos adultos ao seu redor e busca socorro no momento de aflição e dor.

Devido a internação a criança ou adolescente sente-se impotente e muitas vezes expressa essa impotência através de: agressividade, mau humor, dificuldade em se relacionar com outras pessoas, medo e até mesmo pavor dos funcionários do hospital.

Buscar algo que amenize tal situação constitui-se no desejo de todos que vivenciam tal experiência e é nesse sentido que a brinquedoteca tem sido solicitada.

Pode-se inferir que a contribuição de elementos lúdicos como o jogo, o brinquedo e o brincar é decisiva na vida de uma criança ou adolescente numa situação de internação. Desta forma, pretendeu-se investigar como o brinquedista percebe o brincar, o brinquedo e os jogos no ambiente hospitalar.

Nesta perspectiva, desenvolvemos uma pesquisa do tipo pesquisa-ação, denominada de pesquisa colaborativa que teve como objetivo geral investigar como o brinquedista percebe o brincar, o brinquedo e os jogos no ambiente hospitalar. Para isso fez-se necessário: identificar as concepções que o brinquedista tem sobre brincar; diferenciar jogos e brinquedos no contexto da brincadeira e refletir sobre os efeitos do lúdico na vida das pessoas.

A monografia encontra-se estruturada em três capítulos e apresenta-se da seguinte forma: no primeiro, abordamos o Brincar, os brinquedos e jogos: uma análise reflexiva sobre tais recursos na vida das pessoas; no segundo, apresentamos a pesquisa colaborativa: desafios e contribuições; no terceiro, a

pesquisa colaborativa na realidade trabalhada, onde se mostra o passo a passo da pesquisa e seus resultados; por ultimo, as considerações finais e referências.

2 Brincar, brinquedos e jogos: uma análise reflexiva sobre tais recursos na vida dos indivíduos.

2.1 O Brinquedo

O brinquedo existe desde a antiguidade, porém, não era tão explorado pela indústria cultural como hoje. O acesso aos brinquedos nos dias atuais traz para as crianças a possibilidade de uma infância prazerosa. Weiss (1993) relata que:

A importância do jogo para o desenvolvimento da criança foi reconhecida recentemente. Ainda no século passado, predominava a ideia de que a criança era uma miniatura do homem, e portanto, os brinquedos, em particular os bonecos, lembravam os adultos com todos os seus detalhes (p.)

Nesta perspectiva, compreende-se que as atividades desenvolvidas pelas crianças eram vistas como um preparo para vida adulta. Em certos momentos as crianças conseguiam brincar, diante de um treino para participar de uma guerra, pois os meninos treinavam desde pequenos. Para eles, isto era uma diversão, nesta época as crianças tinham pouca liberdade para escolher suas brincadeiras.

Sobre a diversificação dos brinquedos, Porto (1998, p.172) ressalta que: “Na idade média os brinquedos eram um produto secundário das diversas indústrias manufatureiras”. Os objetos que auxiliavam no brincar das crianças eram feitos de uma maneira artesanal. Diferente dos brinquedos do século XXI, que tem o auxílio da tecnologia, assim proporcionando uma sofisticação aos brinquedos ofertados no mercado.

Os brinquedos foram acompanhando o tempo, se modificando conforme a época em que as crianças viviam. Weiss (1993) diz que

O brinquedo mudou. Mudou junto com o tempo. A partir do século passado, com a Revolução Industrial, ocorre grande ruptura; o brinquedo deixa de ser aquela peça artesanal, minuciosa, passando a ser produzido em escala, para atender a demanda cada vez maior dos centros urbanos em expansão. Multiplicando-se e disseminando-se, rapidamente virou mercadoria dentro do nosso universo de consumo. Weiss (1993, p.21)

Com o desenvolvimento das tecnologias no mercado, o brinquedo não ficou de fora, também foi reformulado, com peças que chamam a atenção de todos.

Brinquedos que cantam, dançam e falam passaram a ser produzidos em grande escala, pois com a ajuda da mídia, se tornou ainda mais desejado pelas crianças e passou também a ser objeto de consumo.

Brougère (1995, p.16), afirma que “Conceber e produzir um brinquedo é transformar em objeto uma representação, um mundo imaginário ou relativamente real”. Dessa forma, para a criança o brinquedo é muito mais que um objeto, pois a partir dele, ela pode criar um mundo ou um acontecimento fora do seu cotidiano quando estiver brincando.

Ao fazer uso da imaginação a criança pode tanto utilizar o faz de conta, como um imaginário preexistente. Conforme Kishimoto (2005),

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo de ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, histórias de piratas, índios e bandidos. (Kishimoto 2005. p,18)

Desta maneira pode se entender que a criança utiliza o brinquedo conforme sua vontade, independente do objeto ser um personagem de ficção de sua preferência, pois ela não precisa brincar igual ao que o desenho televisivo mostra. Esta brincadeira acontece de acordo com seu desejo, onde ela dá vida ao brinquedo e o transforma em outro personagem, que pode ser pessoas com quem ela convive.

Ao poder usar o brinquedo, a criança se desenvolve em vários aspectos, tais como: cognitivo, sensório-motor, psicológico e também linguístico. Na psicologia, Vygotsky (1984, p.117) afirma que “ O brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada sendo ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento”.

Este desenvolvimento pelo qual a criança passa com o auxílio do brinquedo pode ocorrer com a ajuda de um adulto em suas brincadeiras, de outra criança ou sozinha. Brincando ela consegue manipular suas vontades e desejos, que não podem se realizar.

Ao brincar ela pode aliviar suas dores emocionais, esquecer-se de sua realidade, conflitos e transtornos da sua vida real. Huizenga(1951, p.24) esclarece que “Quando brinca, a criança toma certa distancia da vida cotidiana, entra no mundo imaginário”. Mundo esse, que pertence ao seu imaginário, onde para ela tudo pode, até ter poder e dominar. Tudo acontece conforme suas próprias regras.

Vale ressaltar também que o brinquedo exerce papel importante no desenrolar da brincadeira. Piaget reforça que

Quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da maturidade do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. (Piaget 1971, p.59)

No momento em que a criança passa a ter contato com o objeto e começa a brincar, aquele momento é muito serio e importante. Para ela, em qualquer situação em que ela se encontre, aquela brincadeira traz sensações como: prazer, alegria e satisfação.

Quando brinca, a criança torna-se o personagem que ela quiser e transforma um objeto aparentemente sem utilidades para um adulto em um brinquedo. No faz de conta tudo isso é possível, um pedaço de pau vira um barco, um avião, a boneca torna-se filha, aluna, amiga. Essa situação pode acontecer em qualquer lugar. A criança pode brincar sozinha ou com colegas. A imaginação é quem limita os valores ou impõe as regras. Para tanto de acordo com Porto,

A brincadeira obedece, contudo, ao ritmo da criança, e apresenta aspectos aleatórios e incertos. Não se sabe com antecedência aquilo que se vai encontrar. Quem brinca pode sempre evitar aquilo que lhe desagrada. (Porto 1998,p,182)

No momento da brincadeira, a criança se comporta com naturalidade, brinca conforme suas vontades e não sabemos o que vai acontecer naquele momento, pois tudo pode mudar. Diante desse momento só acontece o que a criança gosta, se for algo indesejável ela modifica, pois brincar é uma atividade que ela procura pra se ver livre de algo que a importuna.

Quando se faz presente na vida das crianças e dos adultos, os objetos lúdicos fazem com que a imaginação cresça e a aprendizagem se torne mais eficaz. Segundo Kobayashi,

Objetos lúdicos são pontes que permitem às crianças e aos adultos criarem um mundo de fantasia, imaginação, aprendizado e de conhecimento de si e do seu redor. Partindo desse princípio esses objetos estão presentes no decorrer da vida e podem ser utilizados nas formas: recreativa, educativa e interventiva. (Kobayashi, 2012, p.)

Mediante tal situação, analisamos que o objeto lúdico pode ser usado nas atividades recreativas, na hora do recreio, nas aulas de educação física, na sala de aula, para tornar a atividade educativa mais divertida e propiciar um aprendizado mais eficaz. Os brinquedos podem ser utilizados no decorrer das aulas pra ajudar aos alunos que tenham dificuldades no aprendizado e pra melhor compreensão das disciplinas.

Os objetos lúdicos tem grande contribuição na infância, pois tornam o momento escolar mais interessante na visão da criança e ao mesmo tempo podem ser educativos. Elas poderão juntar a vontade de aprender com a de brincar, combinação que pode acontecer, trazendo benefícios ao desenvolvimento das crianças.

2.2 O brincar

Na infância, o brincar é parte fundamental na vida da criança. A brincadeira acontece em todos os lugares: na escola, em casa, nas ruas, nas praças. O brincar traz benefícios à vida das crianças, como satisfação e bem-estar, sensações essas que o adulto também é capaz de sentir, basta realizar a brincadeira. Todas as pessoas devem brincar, não importa a idade nem o modo como a brincadeira é realizada. Assim ela pode ser desenvolvida com a companhia de amigos ou sozinho, depende da brincadeira ou do objeto lúdico explorado. O elemento chave é tornar possível que se realize a brincadeira e que seja bom brincar. Nessa perspectiva, Soares declara que a criança,

Quando brinca, explora e manuseia tudo aquilo que esta a sua volta, através de esforços físicos, e mentais e sem se sentir coagida, pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade e satisfação pelo que faz, dando, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.(SOARES, ano, p.3)

As crianças brincam para realizarem seus desejos, para obterem novas amizades, para explorarem o local onde vivem ou passeiam, para gastarem energia e terem liberdade. Brincar é para elas um momento de emoção e de curiosidade, pois brincando elas descobrem o mundo ao seu redor.

Podemos perceber que a criança brinca em qualquer lugar ou ocasião. Pois para ela nada importa quando a vontade de brincar fala mais alto.

Declaração dos Direitos da Criança – 1959, em seu 7 princípio diz, Cabe aos governos, educadores, pais e adultos conscientes desse direito promoverem situações que garantam a criança espaços que contemplem o lúdico.(*Disposto nos arts. 1º da Lei nº 91, de 28 de agosto de 1935, e 1º do Decreto nº 50.517, de 2 de maio de 1961.*)

A brincadeira pode acontecer dentro de casa, no jardim, na escola, na praça e em ambientes criados para se desenvolver atividades lúdicas, como as brinquedotecas. O principal é que seja um ambiente, onde elas possam realizar o seu faz de conta, possam jogar, usar sua criatividade e imaginação conforme sua vontade.

Para a diversão ser maior, ou seja, para o melhor aproveitamento dos benefícios das brincadeiras, a criança precisa de um ambiente saudável, limpo, tranquilo, organizado, pra que possa realizar suas atividades lúdicas. O acesso a um lugar assim, poderá vencer suas dificuldades e tornar-se mais atrativo para a sua imaginação.

Sobre os benefícios dos brinquedos e jogos, Martin afirma que

Cada tipo de jogo ou brinquedo traz consigo importantes contribuições para o desenvolvimento integral da criança. É importante que a criança tenha acesso a essa variedade, que lhe estimule: o imaginário, a socialização, o intelecto, o raciocínio, o movimento, a criatividade, a destreza e a percepção (Martin ano, p.).

Com o processo acelerado da urbanização, as crianças ficaram sem espaços adequados para desenvolverem suas brincadeiras, pois com o aglomerado de casas, prédios, carros e pessoas, as crianças não encontram espaços para se divertirem com tranquilidade, correndo o risco de ficarem trancadas em suas casas sem desenvolverem com os amigos as brincadeiras coletivas. Weiss diz que

Como configuração coletiva, o brinquedo sai do espaço físico do quarto da criança e atinge o quintal e a rua: as bolinhas de gude, a amarelinha, os jogos de bola são atividades lúdicas sociais, por excelência. Entretanto, o ambiente físico urbano é hostil a criança: não há muitos lugares para ela e, dessa maneira, uma série de jogos coletivos tendem a desaparecer, sendo substituídos por outros mais passivos e solitários, como assistir a programas, filmes e desenhos na televisão. (Weiss, ano, pág)

A criança sente falta de conviver com outras crianças. Principalmente de realizar atividades lúdicas que precisam de companhia. A brincadeira de grupo não cabe dentro de casa, sai para as ruas, praças e para outros ambientes que propiciem espaços mais amplos. Mas hoje em dia nem sempre é possível realizar essas atividades, por causa da forma de urbanização das cidades e das conseqüências deste processo, tais como a violência e a falta de espaços que são ocupados por prédios, casas, galpões. Isso faz com a criança fique mais sozinha e passe mais tempo assistindo TV, na internet ou jogando vídeo games.

[...] Uma outra perda lamentável é que alguns dos brinquedos tradicionais tinha-se a presença da mãe, do pai ou dos avós, que participavam dos jogos ou facilitavam sua organização. Hoje essa ausência é justificada pela famosa falta de tempo, tão comum em nossos dias (Ano? (p.28) Weiss

Por não terem oportunidades e nem lugares para brincar à vontade, conversar, interagir com outras crianças e gastar energias, encontramos crianças com dificuldades de socialização, ou seja, dificuldades de se misturarem com outras crianças para poderem vivenciar momentos lúdicos. Estas crianças, em sua maioria, se tornam depressivas, sem vontade de viver e de brincar. Cabe aos

pais em primeiro lugar, se preocuparem com seus filhos e proporcionarem momentos lúdicos, para que estes se sintam à vontade para serem crianças.

2.3 Os jogos

Entre as brincadeiras das crianças, encontramos os jogos, que são denominados de várias maneiras. Como brincar de pula corda, pega-pega, dominó, de bola, de advinha. Cada brincadeira tem suas regras, que podem ser próprias do jogo, ou inventadas pelas crianças. Brincando com jogos ou brinquedos as crianças se submetem às regras.

A diferença entre o jogo e o brinquedo, é que quando a criança usa o brinquedo para se divertir, ela pode manipular de forma espontânea, conforme sua vontade, já no jogo ela tem que se adaptar às regras para jogar. O jogo na maioria das vezes precisa de um parceiro para brincar. E com o brinquedo a criança brinca sozinha ou com alguém, variando conforme seus desejos. Segundo Kishimoto,

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira (Kishimoto 2005, p. 24).

Dessa forma, o jogo traz à criança benefícios para a aprendizagem, pois ele sempre vem com regras, que ajudam no desenvolvimento do raciocínio da mesma. A criança pode manipular as regras, ela pode criar e brincar conforme sua vontade. E em outros jogos ela tem que aprender e entender tais regras para que se possa jogar.

Quando joga, a criança procura se concentrar ao máximo, pois procura aprender tudo, e não se preocupa se está adquirindo conhecimentos. Descreve Weiss (ano)

Apenas com o decorrer do tempo é que a criança começa a utilizar símbolos e regras em seus jogos. Em uma constante metamorfose, aprende a denominar os objetos, redefinindo suas funções. É o

momento em que segura um pedaço de madeira e o transforma em espada, cruz, vara de pescar etc. (Weiss, ano, p.20)

Há um momento em que a criança usa sua imaginação para brincar. Ela sabe definir qual objeto está usado, mas em sua mente o transforma em outro, às vezes em algo que desejaria ter.

Mas o jogo pode ser utilizado não somente pelas crianças. Os adultos também usam o jogo, para se comunicarem, ou como passa-tempo. Conforme Brougere (2004),

O jogo pode ser destinado tanto a criança quanto ao adulto: ele não é restrito a uma faixa etária. Os objetos lúdicos dos adultos são chamados exclusivamente de jogos, definindo-se, assim, pela função lúdica (Brougere 2004, p.13),

Às vezes os adultos, por terem dificuldades de se desligarem do real, de permanecerem sempre nos seu “mundo sério”, acabam atrapalhando, fragmentando ou manipulando as atividades lúdicas das crianças. O adulto nesse momento fragmenta a criança, o horário para realizar suas atividades, ou manipula-as. Weiss mostra que

Inicia-se a dicotomia entre lazer/trabalho, entre brincar/estudar; fragmentação que na escola é reforçada e em casa, continuada. Brincar é prazeroso. Trabalhar, numa sociedade competitiva, é uma atividade superior. Brincar não rende dinheiro, não é lucrativo, enquanto que trabalhar significa competir, sobreviver. Geralmente, o ato de brincar é mostrando como uma recompensa após o estudo, após o trabalho. (Weiss ano, p.26,27)

Desde cedo as crianças dos dias atuais são impedidas de poderem viver o lúdico conforme sua vontade. Às vezes os pais, por se ocuparem muito nos trabalhos, acabam fazendo com que as crianças também se ocupem. Assim as crianças vão pra escola, depois, fazem aula de inglês, natação, redação, aula de reforço, entre outras. E brincar às vezes fica em ultimo caso, contrapondo-se aos direitos de ser criança.

O jogo tem características culturais, pois são atividades lúdicas que acompanham a sociedade, de acordo com o passar dos tempos. Não são esquecidos, podem sofrer algumas alterações, pois as crianças podem brincar com certas brincadeiras, que seus pais brincavam na infância, só que elas poderão fazer algumas mudanças no ato de brincar e nas suas regras. Isso acontecerá para que a brincadeira fique mais parecida com o tempo em que elas se encontram. Conforme Murcia (ano),

O jogo tradicional é aquele transmitido de geração em geração, quase sempre de forma oral. Depois para filhos e de filhos para netos; de crianças mais velhas para crianças menores. (...) o jogo popular faz referencia ao que procede do povo, por isso se define o jogo popular como procede aqueles que são praticados pelas massas e não necessariamente são jogos tradicionais, mesmo que com o tempo possam se perpetuar. (Murcia 2005, p.11).

Há jogos que são praticados por todas as crianças e adultos, independente de sua classe social, sua cor de pele ou aparência. Jogos que todos conhecem e tem acesso e são popularmente fáceis de brincar.

Como o brinquedo, o jogo também vem desde antigamente. Na Grécia antiga, o jogo era uma atividade lúdica e esportiva, com grande importância na infância. Pois influenciava no desenvolver do futuro adulto que se tornariam aquelas crianças. De acordo com Aranha (1996)

Sob a orientação do pedócriba (instrutor físico), é iniciado em corrida, salto, lançamento de disco, de dardo e em lutas, as cinco modalidades do pentatlo, competição famosa de jogos. Aprende assim a fortalecer o corpo e a exercer o domínio sobre si próprio, já que a educação física nunca se reduza a mera destreza corporal, mas vem acompanhada pela orientação moral e estética. (Aranha, 1996, p.52)

Compreende-se que o jogo está em boa parte do cotidiano das crianças daquela época, pois elas desenvolviam vários tipos de atividades, que traziam benefícios para a sua educação e formação. Mas com o passar dos tempos, foi que o mundo percebeu que a ludicidade tem grande contribuição na formação do ser humano.

Vários pesquisadores ajudaram a introduzir o lúdico na educação. Rousseau (1712-1778) foi um destes, pois para ele, "As atividades lúdicas deveriam ser aproveitadas no ambiente educacional já que proporcionavam a ideia de liberdade de expressão, utilização da experiência e a emoção como incentivo a aprendizagem".

As atividades lúdicas contribuem para a desenvoltura da criança diante de seus colegas, ajudam-na a se envolver em companhia dos outros, a participar das atividades, a se comunicar e a mostrar quem realmente é, diante dos outros, perante à sociedade em que vive e a seus problemas.

É também com base nos estudos de Froebel (1782-1852), que Kishimoto (1996, p. 42) mostra que o jogo contribui para a desenvoltura das crianças em sala de aula, quando enfatiza que

É com Froebel que o jogo é entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da história da educação pré-escolar. Partindo do princípio de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de física e metafísicas. (Kishimoto Ano? Pag.6)

No jogo encontramos várias situações que a criança vive quando está jogando. Fromberg (1987), relata que

O jogo infantil inclui as características: SIMBOLISMO: representa a realidade e atitudes; SIGNIFICAÇÃO: permite relacionar ou expressar experiências; ATIVIDADES: a criança faz coisas; VOLUNTARIO OU INTRINSECAMENTE MOTIVADO: incorporar motivos e interesses; REGRADO: sujeito a regras implícitas ou explícitas, e EPISODICO: metas desenvolvidas espontaneamente. (Fromberg, 1987: 36, p.27)

Diante de uma das disciplinas considerada a mais difícil para os alunos, a matemática, encontramos o jogo, que está sendo um dos recursos lúdicos muito utilizados pelos educadores. O uso de jogos na matemática moderna traz para aprendizagem das crianças, uma maior desenvoltura e quebra a tensão que os alunos ficam diante da aula dessa disciplina. Kishimoto (2005) mostra que

O jogo, na educação matemática, passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado promotor de aprendizagem. A criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira e, deste modo, apreende também a estrutura matemática presente. (Kishimoto, 2005, p.80)

A ludicidade do jogo o educador pode usar, para benefício do aluno, em qualquer aula de outras disciplinas, além da matemática.

O jogo, nesta visão da psicologia, permite a apreensão dos conteúdos porque coloca os sujeitos diante da impossibilidade de resolver, na prática, as suas necessidades psicológicas". O indivíduo, experimentam, assim, situações de faz de conta do jogo regrado pela lógica, vivenciada ou criada, para solucionar as possibilidades de tornar realidade o seu desejo. (LEONTIIV, 1988,p.80)

Portanto, o jogo contribui para o desenvolvimento escolar da criança, como também no ambiente em que ela vive. O jogo também é encontrado nos espaços direcionados para praticar o lúdico, nas brinquedotecas. Encontram-se vários tipos de jogos disponíveis para as crianças, pois nem todos os jogos podem ser explorados em sala de aula, já na brinquedoteca se encontram um acervo de jogos.

Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, as crianças podem evoluir crescerem mentalmente e se desenvolverem. Também podem usar todos esses recursos para aprenderem o que é certo ou errado, pois os jogos ajudam-nas a aprenderem tomar decisões, a verem o mundo como ele é, e a entenderem o mundo dos adultos.

2.4 O brincar, o brinquedo e os jogos na vida das pessoas

Segundo as teorias da psicologia de Piaget (1971, p.64), o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada. Além disso, brincando, a criança se prepara para a vida adulta. Uma menina que brinca com sua boneca, por exemplo, está se preparando para ser

mãe. Um garoto que coloca um objeto pontiagudo dentro de um recipiente está lidando com suas fantasias sexuais.

Aberastury (1992), em seu livro “A criança em seus jogos”, afirma que

Na segunda metade do primeiro ano surge novo interesse em seus brinquedos [do menino]: descobre que algo oco pode conter objetos, que algo penetrante pode entrar em objeto oco. Brinca incessantemente com isso. Este grande descobrimento é o anúncio da forma adulta de manifestar amor: entrar em alguém, receber a alguém dentro de si, unir-se e separar-se. Passa, assim, a explorar tudo o que seja penetrante e a usar tudo o que possa servir para penetrar. (ABERASTURY, 1992, p.35).

É também através dos jogos que a criança aprende a lidar com as relações sociais. No início da vida, os bebês brincam com objetos apresentados por suas mães. Muitas vezes, agarra-se a um único brinquedo, que se torna indispensável em momentos de separação da mãe ou figura materna, como na hora de dormir. O bebê repete, em seu relacionamento com o brinquedo, o relacionamento que vivencia com sua mãe. Posteriormente, a quantidade de brinquedos e as situações lúdicas são ampliadas, além disso, outras crianças são convidadas a brincar. Desse modo, “a brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e, assim, propicia o desenvolvimento de contatos sociais”. (WINNICOTT, 1982, p.163). (Não sei se vc concorda, mas achei uma grande lacuna em teu texto entre este parágrafo e o seguinte. Por isso resolvi criar o próximo parágrafo, em azul.)

Além destes atributos, a brincadeira e outras atividades lúdicas contribuem para a estabilidade emocional não só da criança, mas de qualquer pessoa, o que propicia um bem-estar emocional, que desencadeia uma série de reações no organismo humano. Estas reações fazem bem tanto ao componente psíquico como ao metabólico, por isso a defesa da instalação de brinquedotecas em hospitais infantis.

Existem diversas Brinquedotecas espalhadas por vários hospitais do Brasil, que vêm contribuindo para a humanização hospitalar, bem como para o bem-estar das crianças atendidas e de seus familiares. Além da realização de projetos como o da Brinquedoteca, segundo Mitre (2004), haveria uma imensa contribuição para o bem-estar das crianças atendidas e de seus familiares em hospitais, se os próprios profissionais realizassem seus procedimentos de forma

lúdica. Diante desse fato, Mitre e Gomes (2004) desenvolveram um estudo, em que foi analisado o significado da promoção do brincar no contexto da hospitalização de crianças para os profissionais que trabalham com esta proposta.

O brincar, como um facilitador para a interação entre os profissionais, crianças e seus acompanhantes, dado que ele remete ao prazer, gerando uma relação profissional/paciente/família muito mais rica, contribui de forma significativa para o tratamento. Outro motivo pelo qual as terapias deveriam ser realizadas de forma lúdica é que, os profissionais, tão acostumados a lidarem com doenças, limitações e morte, passam a ter a oportunidade de terem novas experiências no ambiente hospitalar, gerando afeto e emoção não só para as crianças, mas também para os profissionais, o que evita o desgaste da relação que tem com a criança doente, fato muito angustiante até mesmo para aqueles com anos de prática.

Mitre (2004), ao citar Pitta (2003), afirma que conviver diariamente com a dor, o sofrimento e a morte dos pacientes evoca, nos profissionais, sensações e sentimentos dolorosos que, muitas vezes, são desconsiderados. Portanto, ao brincar, enquanto tratam, eles podem esquecer por instantes as limitações dos pacientes e as suas próprias, enquanto terapeutas, e se permitirem viver momentos de prazer ao lado dos pacientes e demais profissionais.

Importante ressaltar também a relevância do brincar enquanto terapia, dado que tem ação sobre o próprio corpo, promove o equilíbrio psicossomático, regula tensões e estresse e desencadeia ações diretas no sistema imunológico, gerando equilíbrio físico e psíquico.

2.5 O brincar na recuperação da saúde

Para a criança que se encontra em um ambiente fora do seu habitual, em um ambiente hospitalar, por causa de algum tipo de doença, é difícil encontrar forças, energias ou estímulos para brincar. Mas com a presença de um simples brinquedo, tudo se torna mais fácil. Paula, (2002, p.23-32) diz: O brincar e o rir são atividades essenciais à saúde física, emocional e intelectual de todo ser humano.

Nas brinquedotecas hospitalares, encontra-se um ambiente acolhedor, um espaço lúdico, onde o brincar está em constante harmonia com a realidade exposta naquele local. Com o brincar a criança internada pode se sentir capaz de encontrar alegrias naquele momento de enfermidade. E quando brinca ou realiza alguma atividade lúdica, fica menos angustiada, perde o mau humor, volta a ter a energia de antes, por isso seu tempo no hospital torna-se mais agradável. Paula(2002) afirma que “Brincar é coisa séria, pois na brincadeira há sinceridade, engajamento e doação. É brincando que se desenvolve o equilíbrio e se faz a reciclagem das emoções vividas.

Com a brinquedoteca no hospital, a recuperação das crianças internadas pode ser abreviada, pois com a possibilidade de brincar, de compartilhar brinquedos, emoções, alegrias e até tristezas, tudo fica mais emocionante, recreativo e prazeroso. Ajuda também na aproximação entre pais e filhos, quebra o tabu que as crianças têm em relação aos médicos e enfermeiros, fazendo com que tenham uma relação de amizade e não de medo e pavor.

Segundo Paula (2002), quando uma criança ou um adolescente hospitalizado brinca ou consegue ter momentos de distração e de divertimento no contexto hospitalar, mergulham em um universo de possibilidades, pois nestes espaços eles recriam e enfrentam situações vividas por eles no seu cotidiano. É por isso que crianças e adolescentes precisam usufruir dos benefícios emocionais, intelectuais e culturais que as atividades lúdicas proporcionam.

Dessa forma, podemos inferir que brincar beneficia as crianças em estado de internação, já que aqueles momentos passam despercebidos, pois ao poder brincar, ser quem realmente elas são, o mau humor e o medo tendem a diminuir ou inexistem. O brincar traz para elas a esperança de se recuperarem logo e poderem voltar a sua rotina diária. Portanto, o brincar na hospitalização traz recordações de como elas brincavam antes da internação e faz com que a criança continue desenvolvendo-se para a saúde.

3 Pesquisa colaborativa: desafios e contribuições

Ao se trabalhar com a pesquisa-ação, há necessidades de se compreender, o que vem a ser esse tipo de pesquisa. Nesta pesquisa precisa haver interação entre pesquisadores e pessoas investigadas. Entende-se assim, que quando

A pesquisa ação visa contribuir para o equacionamento do problema central da pesquisa, a partir de possíveis soluções e de propostas de ações que auxiliem os agentes(ou autores) na sua atividade transformadora da situação. (THIOLLENT, 1994, p. 48).

Podemos realizar pesquisas de varias formas. O importante é fazer um trabalho que seja agradável e proveitoso. A pesquisa-ação é um trabalho em que as duas partes envolvidas, pesquisadores e colaboradores, andam juntos. É necessário que se desenvolva uma determinada prática, que se realize um planejamento, seguido de uma ação, em que se faz uma observação. A partir daí pode-se chegar a uma reflexão, que se encontra com outra ação. Mas para se desenvolver todo esse processo é necessário que se realize de forma colaborativa.

Na visão de Carr e Kemmis (1988), a pesquisa-ação, pode ser desenvolvida de três modos diferentes, que se originaram a partir de pesquisas da prática do uso da investigação na ação. Os modos pelos quis a pesquisa-ação podes ser desenvolvida encontram-se agupados da seguinte forma: a pesquisa-ação técnica, pesquisa-ação pratica e a pesquisa-ação emancipatória.

O pesquisador pode usufruir de qualquer um desses tipos de pesquisa-ação. Na técnica, o pesquisador é presença marcante e influente, precisa das teorias para se orientar e se distancia da prática, pois o pesquisador é quem realiza o estudo para a teorização. Já na prática existem as mesmas preocupações entre pesquisadores e os partícipes, mas não há um entendimento reflexivo no grupo, a orientação dos partícipes vem da prática, a cooperação predomina mais que a colaboração e fazem um estudo sobre a pratica. Então, na emancipatória, os pesquisadores e partícipes trabalham juntos, todas as decisões são tomadas coletivamente, prevalece o diálogo entre a teoria e a prática e

encontram-se os ciclos de refletividade, e fazem uma análise seguida de uma reflexão sobre os conhecimentos práticos e teóricos.

Cabe ao pesquisador analisar, qual melhor pesquisa-ação, irá se encaixar em seu trabalho. Onde ele possa produzir nessas concepções e aprofundar seus conhecimentos, para que possa se emancipar, pois na pesquisa-ação, em que todos os participantes nela envolvidos formem um grupo que discuta e estude a mesma causa, para se chegar a uma análise.

Esse trabalho deve andar em harmonia, a pesquisa-ação precisa estar centrada nos desafios propostos. O pesquisador deve constatar com os partícipes, qual o problema a ser analisado. Em seguida, o pesquisador traz uma fundamentação teórica, para ampliar os conhecimentos dos sujeitos envolvidos. Com essa formação e aceitação de ambos, encontramos uma pesquisa-ação colaborativa.

Nessa concepção, os colaboradores deixam de ser uma pequena fonte de informação para os pesquisadores e passam a investigar e analisar todos juntos, de modo que cada um torna-se peça chave e fundamental para o desenvolvimento da pesquisa-ação colaborativa.

A pesquisa-ação visa contribuir para a resolução do problema central da pesquisa, procurando encontrar soluções. Traz também a possibilidade para os colaboradores de ampliarem seus conhecimentos, em determinado conteúdo da pesquisa. Quanto maior a obtenção dos conhecimentos, sejam eles teóricos ou práticos, mais abrangente será a ação. Ação esta que pode ser compartilhada, que os partícipes socializam entre si.

Para se trabalhar em uma pesquisa colaborativa encontram-se algumas sugestões de Kemmis (1987), segundo o qual, para se obter um bom trabalho, é necessário começarmos por um estudo e planejamento de como realizar a pesquisa. Assim devem-se identificar quais são as pessoas interessadas em participar do grupo, para que se possa organizar o tempo disponível e suficiente para o encontro do grupo, que deverá realizar estudo e reflexão sobre o tema a ser trabalhado. Pode-se começar o estudo, mesmo que o grupo seja pequeno, dando oportunidades para que outros participantes ingressem no grupo.

Seguindo os estudos baseados em Ibiapina (2008), É fundamental mostrar para as pessoas que elas podem aprender a colaborar e a pesquisar na ação. O estudo deve ser trabalhado com um cronograma de horários, para que as pessoas se organizem e haja tempo de refletir, obter informações, refletir novamente para se ter um resultado diante do estudo realizado.

Nesse contexto se faz necessário esperar que as pessoas aprendam a colaborar. Pois o grupo vai aprendendo aos poucos, é necessário que se tenha paciência e tolerância. A coleta de dados deve ser feita a cada encontro, para se analisar o desenvolvimento dos envolvidos no grupo. Caso haja alguma dificuldade de compreensão e aprendizagem, resolve-se com algumas reuniões extras. Nas sessões do grupo, deve-se fazer com que todos tenham conhecimento da opinião de cada um, oferecendo vez e voz a todos. Também é importante uma divisão de responsabilidades, para que todos busquem novos conhecimentos fora da sessão, pois na seguinte deverá expor, para conhecer outras concepções.

A autora adverte a importância de lembrar sempre os objetivos da pesquisa, para que estes não sejam esquecidos. Também é importante lembrar que o pesquisador é um colaborador da pesquisa, por isso ele precisa dialogar com o grupo para trazer suas informações. Nesse enfoque todos devem ajudar uns aos outros, buscando uma reflexão, construção de conhecimentos e uma análise sobre pensamento e ação.

Ainda com base em Ibiapina (2008), é possível afirmar que, com todo esse processo, pode-se dizer que a pesquisa colaborativa permite que o partícipe se torne também um sujeito pesquisador e não mais, um simples usuário ou produto de saberes, para se colher informações. Juntos constroem-se saberes e valores, teorias para suas práticas sobre a investigação trazida pelo pesquisador. A colaboração é parte que se faz necessária à pesquisa, sua produção é realizada diante da interação entre pesquisadores e colaboradores. Essa coligação representa a qualidade da colaboração, e quando ambos estão se sentindo no mesmo patamar, maior é o potencial da colaboração. Quando o pesquisador possibilita aos colaboradores, que eles possam também pesquisar, gera um maior empenho diante das partes, a reflexão e o estudo se fazem mais produtivos.

Com a pesquisa colaborativa, todos os envolvidos podem se manifestar. Conforme Kincheloe(1997),

Para se ter um bom resultado nesse tipo de pesquisa, é bom sempre anotar todas as falas dos integrantes do grupo. Ou pode gravar, filmar, o importante é sempre guardar todos os fatos ali explorados. (Kincheloe, 1997, p.197)

Encontramos na pesquisa colaborativa uma maneira de profissionalizar os partícipes. Eles poderão, por meio da reflexão colaborativa, ser capazes de analisar, problematizar, compreender, informar e descrever suas próprias práticas. Pois irão produzir conhecimentos e significados no processo de reflexão, para aprendizagem e formação de opinião.

4 A pesquisa colaborativa na realidade trabalhada

A escolha desse tipo de pesquisa é uma decorrência da necessidade de formação, de desenvolvimento e, de certa forma, de socialização profissional, já que esta pode proporcionar às estagiárias da brinquedoteca do Hospital Regional Justino Luz (HRJL) os conhecimentos teóricos sobre o brincar, brinquedos e jogos usados por crianças internadas. Dessa forma, escolhemos não somente pesquisar sobre elas, mas com elas.

Neste capítulo, descrevemos todo o trabalho metodológico desenvolvido na realização da pesquisa. Portanto, identificamos o cenário das investigações, apresentamos as colaboradoras e especificamos o método adotado para produzir, sistematizar e analisar os dados.

A pesquisa foi realizada com a colaboração de seis alunas do curso de licenciatura plena em pedagogia, da universidade federal do Piauí (UFPI), Campus de Picos. Formou-se um pequeno grupo, em que os integrantes se interessavam pelo estudo e por sua formação.

Os encontros do grupo, denominados por sessões colaborativas, aconteciam uma vez por semana, com duração de uma hora de estudo. Este dia e horário foi marcado de acordo com o tempo disponível pelos integrantes do grupo, que procuraram horários e o dia da semana acessível a todos, para que não houvesse falta.

Para melhor estudo, as sessões eram planejadas, antes de haver o encontro. Planejavam-se as questões que seriam coletadas e organizava-se o conteúdo teórico a ser estudado.

No início das sessões sempre conversamos sobre a temática para o grupo se conhecer melhor, onde se tinha uma boa interação. Em seguida havia uma aplicação de questionário. Esse questionário foi aplicado, para se avaliar os conhecimentos das colaboradoras, antes do estudo.

O tipo de questionário usado foi o aberto. A escolha por esse tipo de questionário deu-se pela necessidade de explorar os conhecimentos das

partícipes do grupo, e também por que elas poderiam se expressar nas anotações que faziam quando respondiam.

Em seguida, trocamos os questionários, para leitura das respostas em voz alta. Os participantes interagiram trocando experiências vividas, de acordo com o tema. Em seguida, aconteceu a apresentação de informações com o uso de recursos, como slides, para dar continuidade ao estudo.

Essa apresentação continha informações importantes para ampliar o conhecimento de todos sobre a temática discutida. Dando voz e vez, aos colaboradores, que participavam do estudo, contando suas experiências e seus conhecimentos. Ao término da sessão, mostrou-se aos participantes como eles podem colaborar e aprender neste tipo de pesquisa. Abrem-se espaços para que pesquisem e tragam conhecimentos para serem explorados por todos na próxima sessão.

Nas sessões colaborativas o estudo era proveitoso, pois todos muito interessados no tema, discutimos várias situações vividas durante os estágios na brinquedoteca do hospital(HRJL), onde procurávamos respostas para tais situações, pois queríamos fazer diferente nos próximos momentos na brinquedoteca.

Então, assim, proporciona-se espaço para o confronto entre o que se conhecia e o que aprenderam, de modo que todos do grupo expõem seus conhecimentos e experiências. E finalmente chega-se à reconstrução de saberes, que com base nos estudos concluem-se as sessões.

Nesse aspecto vale ressaltar Ibiapina (2008),

Quando diz que na perspectiva esses limites, proponho que a reflexão permeie todas as etapas da pesquisa, desde as etapas de planificação, de ação-intervenção e de teorização, à etapa de reconstrução da prática. Porém, algumas condições mínimas são necessárias para que a investigação possa ser classificada como pesquisa-ação nesses moldes. (Ibiapina, 2008, p.)

Com o decorrer das atividades, foi utilizada uma técnica para organizar as sessões, durante as quais o grupo trabalhou seguindo um esquema que começava pela descrição. Como já dito antes, nesta descrição eram aplicados os questionários para se analisar as informações que os partícipes traziam antes do estudo. Em seguida, essas informações eram compartilhadas, de modo que se realizava o momento do confronto. Todos do grupo participavam de uma socialização para expor suas ideias.

Dando continuidade à troca de informação, o grupo fazia estudos com textos. No final da sessão, era o momento de reconstrução de conhecimentos, pois todos os integrantes do grupo davam relatos do que se aprendeu durante o estudo.

A pesquisa colaborativa foi realizada através de encontros semanais, com objetivos de, ao mesmo tempo em que se coletam informações, os partícipes estão sendo formados em determinadas temáticas ou conteúdos. E nesse aspecto, buscava-se conhecer o trabalho realizado na brinquedoteca hospitalar, através do uso de brinquedos, jogos e outras formas de brincar com o brinquedista e não sobre o brinquedista. Foram realizadas na Universidade Federal do Piauí (UFPI), Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, Picos-Piauí. Localizada na rua Cícero Eduardo, s/n- bairro junco. (parágrafo incompleto. O que foram realizadas na UFPI?)

O contato com as participantes do grupo deu-se inicialmente, na primeira sessão colaborativa, em uma sala de aula, na UFPI de Picos. Deixamos claro que foi de grande importância a contribuição e disponibilidade destas em participar da produção de conhecimentos coletivos sobre a temática investigada. Explicitamos o compromisso com o anonimato das mesmas e que não tinham nenhuma despesa financeira por participarem da pesquisa.

Todos permaneceram em todas as reuniões, embora uma ou outra situação alguém precisou atrasar-se. Algumas colaboradoras, porém, não deixaram de participar da coleta de dados. Para não expor nossas colaboradoras, fez-se necessária a utilização de cognomes, que são os seguintes: carinho, boneca, peteca, bola, pula-corda, amarelinha. Estes nomes de brinquedos, brincadeiras e

jogos, foram escolhidos por fazerem parte do universo presente no estudo do grupo e por serem significativos. Em seguida, apresentamos o perfil de cada colaborador.

Carrinho

Carinho tem entre 35 a 40 anos. Não possui, nem cursa outra graduação. Realizou estágios na brinquedoteca do hospital, possui outras experiências docentes, já trabalhou com alunos do EJA, com a alfabetização de jovens e adultos. E questiona como é difícil encontrar brincadeiras que ajudem a melhorar o aprendizado de jovens e adultos, pois ambos nem sempre querem participar das brincadeiras.

Boneca

Boneca tem entre 20 a 25 anos. Não possui, nem cursa outra graduação. Realizou estágios na brinquedoteca do hospital, possui experiências docentes, trabalha no ensino infantil em uma escola privada no município onde mora. E retrata que adora brincar e não se vê trabalhando com crianças sem utilizar-se de brincadeiras.

Peteca

Peteca tem entre 20 a 25 anos. Não possui, nem cursa outra graduação. Realizou estágios na brinquedoteca do hospital, não possui outras experiências docentes, fora as oferecidas pelo curso de pedagogia. E afirma que pretende aprender a usar todos os recursos disponíveis na brinquedoteca, para facilitar seus momentos com as crianças.

Bola

Bola tem entre 25 a 30 anos. Realizou estágios na brinquedoteca do hospital, não possui outras experiências docentes, fora as oferecidas pelo curso de pedagogia. E procura se especializar em trabalhar em hospitais com as crianças internadas, pois quer melhorar sua postura diante das crianças e adolescentes internados, como de pessoas que forem estagiar, mas que sejam de outras áreas.

Pula-corda

Pula-corda tem entre 25 a 30 anos. Realizou estágios na brinquedoteca do hospital, não possui experiências docentes, possui experiências na

área administrativa de uma escola onde trabalhou. Pretende conhecer como funcionam as brinquedotecas em outros espaços, tais como nos bairros, nas empresas e outros.

Amarelinha

Casinha tem entre 20 a 25 anos. Não possui, nem cursa outra graduação. Realizou estágios na brinquedoteca do hospital, não possui outras experiências docentes, fora as oferecidas pelo curso de pedagogia. Relata que acha difícil intervir na brincadeira da criança quando ela está brincado, intervir para melhorar e ensinar a ela a brincar.

Este grupo é formado apenas por mulheres, que cursam a sua graduação na parte da noite, tem disponibilidade para participarem de estudos e estágios, visando ampliar seus conhecimentos e enriquecer suas experiências.

Para se entender como o brinquedo, o brincar e o jogo influenciam na recuperação das crianças internadas no Hospital Regional Justino Luz – HRJL, faz se necessário compreender a noção que cada participante da pesquisa traz sobre estes e que referências trazem consigo.

Com o desenvolvimento da pesquisa colaborativa, podemos formar o profissional e ampliar conhecimentos. Pesquisa desse tipo ajuda a buscar soluções para problemas de ordem prática. Esse processo de colaboração ocorre, segundo as palavras de Ibiapina (2004), no fato de que o participante terá oportunidade de se responsabilizar e não simplesmente de compreender colaborar não se deve compreender colaboração como cooperação. (Trecho obscuro. Aí está faltando alguma palavra ou palavra a mais.)

Nesta pesquisa os partícipes tem vez e voz em todos os momentos, numa perspectiva democrática de avançar no desenvolvimento de conhecimentos a partir da investigação de sua própria prática, o que significa que a pesquisa não é sobre eles, mas com eles..

Desta forma a pesquisa em questão constitui-se num tipo de pesquisa-ação denominada de colaborativa, oportunidade de uma co-construção, em que unimos conhecimentos para se fazer de início uma descrição. Essa descrição baseia-se

em coletar as informações que os colaboradores tem antes de partir para o estudo teórico, dando continuidade e acumulando com a informação que adquirimos com os estudos dos textos que são trazidos por um integrante do grupo, para ampliar os conhecimentos de todos.

Analisamos as informações dos partícipes nas primeiras sessões colaborativas, onde os estudos ainda estavam no início. A partir desse aspecto, mostramos em quadros, o que cada partícipe tem a dizer da temática em questão.

O que é brincar?	
Colaboradoras	Respostas
Carrinho	É o momento descontraído que tiramos para distrair-se, pois a criança encontra nesse período lúdico os seus momentos divertidos.
Boneca	É liberar a imaginação, é deixar o improviso falar mais alto.
Peteca	É uma das formas mais satisfatórias utilizada pelas crianças para se interagir com outras pessoas.
Bola	Brincar é uma atividade que envolve prazer, desenvolve a criatividade e se descobre novas habilidades.
Pula corda	É uma ação espontânea da criança com o brinquedo, ou através de brincadeiras com outras crianças.
Amarelinha	É um acontecimento de grande importância para a vida do ser humano, algo que diverte, distrai, ensina e educa.

Quadro 1- Resposta dos colaboradores a partir de conhecimento prévio

Fonte: pesquisa direta 2013.

O que é brinquedo?	
Colaboradoras	Respostas
Carrinho	São objetos que encantam qualquer pessoa, os brinquedos tem a função de repassar alegria e encanto para as crianças.
Boneca	É um objeto que pode ou não despertar o interesse das crianças.
Peteca	É tudo o que se possa ser utilizado para desenvolver o brincar.
Bola	O brinquedo é um instrumento as vezes curioso que serve para ativar o processo de criatividade da criança.
Pula corda	É um objeto que representa a realidade e que pode ser manuseada pela criança.
Amarelinha	São objetos que nos ajudam a desenvolver a nossa inteligência e criatividade.

Quadro 2- Resposta dos colaboradores a partir de conhecimento prévio

Fonte: pesquisa direta 2013.

O que é jogo?	
Colaboradoras	Respostas
carrinho	São peças que nos fazem utilizar o raciocínio lógico e despertar a memória e sensibilidade existente na criança.
boneca	É uma atividade física ou mental que tem por finalidade de despertar na criança seu senso crítico.
Peteca	É o dinamismo e interação entre os participantes.
Bola	O jogo é um tipo de brinquedo que desperta na criança a vontade de competir.
Pula-corda	É um instrumento lúdico, composto de regras ou não, que desenvolve os vários fatores de desenvolvimento da criança.
amarelinha	É algo que envolve muito as crianças e motiva a querer mais sobre o assunto.

Quadro 3- Resposta dos colaboradores a partir de conhecimento prévio

Fonte: pesquisa direta 2013.

Qual a importância desses elementos(o brincar, o jogo e o brinquedo) para a criança?	
Colaboradoras	Respostas
Carinho	São fundamentais, pois a criança necessita de brinquedos e jogos para despertar o seu interesse.
Boneca	A criança precisa desses elementos para se sentir criança, podemos até garantir que é uma necessidade dela.
Peteca	É a socialização com o todo.
Bola	São importantes, pois ajudam no desenvolvimento psico-motor das crianças e na socialização umas com as outras.
Pula corda	É importante para a criança porque através do brinquedo do brincar a criança cria e recria seu mundo imaginário, dando forma e criando suas regras.
Amarelinha	São importantes para socialização e desenvolvimento psicológico das crianças.[...]

Quadro 4- Resposta dos colaboradores a partir de conhecimento prévio

Fonte: pesquisa direta 2013.

Cadê o quadro 4?

Antes de se aprofundar nos estudos sobre a temática, as colaboradoras nos mostram que o brincar, o brinquedo e o jogo tem a função de trazer alegrias para a vida das crianças. Mostraram também que os brinquedos nos ajudam no desenvolvimento da memória e que brincar com auxílio de brinquedos ou jogos,

são relevantes no cotidiano das crianças. Além de que para elas os brinquedos são considerados fundamentais para que a criança tenha uma infância saudável.

Também colocam que esses objetos lúdicos como o brinquedo e o jogo trazem momentos lúdicos, que as crianças usam para se comunicar com os pais ou com outras crianças que estejam fazendo parte da brincadeira. É também uma forma que ela tem para encontrar e fazer novas amizades e interagir socialmente.

É importante mostrar que as colaboradoras enfocam os objetos lúdicos como sendo de fundamental importância no desenvolvimento das crianças em vários aspectos, tais como o sensório-motor, o lingüístico e o psicológico. Destacam também que a possibilidade de a criança interagir com o brinquedo e o jogo, traz para ela oportunidades de ampliar seus conhecimentos e que quando brinca ela pode estar recebendo informações que ajudarão na sua educação.

Diante dos relatos das partícipes, antes do aprofundamento com estudos baseados na temática em questão, podemos destacar em uma visão geral, que as colaboradoras estão com um conceito bem comum sobre as questões norteadoras. Com as respostas delas, foi que buscamos nos aprofundar em conceitos teóricos como as afirmações de Kishimoto (2005).

Com base nas respostas, destaca-se que as crianças precisam, no decorrer de sua infância, poder brincar, usar os jogos e os brinquedos, para que possam ter uma infância harmoniosa, pois, para Kishimoto (2005, p.18), a infância é, também, a idade do possível. Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e renovação moral.

Quando brincam, as crianças estão realizando suas fantasias, onde elas têm coragem de enfrentar o que elas mais temem. Essa infância de fantasia de que tudo é possível, traz aos futuros adultos coragem de lutar pelos seus ideais.

Com os objetos lúdicos, como o jogo ou um brinquedo, tendo acesso a eles, a criança pode se afastar da sua vida cotidiana e entrar no mundo que seja desejável por ela. Estes objetos também servem de mediador entre as crianças, ajudam a criança a se relacionar com outras crianças.

Com o passar das sessões colaborativas, pode-se ampliar os conhecimentos perante as questões norteadoras. E em seguida uma análise sobre as respostas das colaboradoras, depois dos estudos realizados.

O que é brincar?	
Colaboradoras	Respostas
Carrinho	São ações que desenvolvemos para nos distrair, com brinquedos, brincadeiras, ou seja, o brincar é espontâneo.
Boneca	É construir uma história, pois qualquer lugar a criança brinca, se diverte e usa a imaginação.
Peteca	É algo que distrai, diverte, auxilia no desenvolvimento psicológico, físico e intelectual.
Bola	É um ato lúdico que toda pessoa necessita.
Pula corda	Toda e qualquer atividade que proporciona alegria e socialização entre as crianças ou integrantes da brincadeira.
Amarelinha	É desenvolver suas potencialidades, aprendendo e compartilhando saberes.

Quadro 1- Respostas das colaboradoras após a realização dos estudos.

Fonte: Pesquisa direta 2013.

O que é brinquedo?	
Colaboradores	Respostas
carrinho	Os brinquedos são objetos essenciais para o desenvolvimento psicológico, motor e lúdico da criança.
Boneca	É um objeto que proporciona momentos de felicidade para a criança.
Peteca	O brinquedo é um objeto de grande importância para o ser humano, que tem um significado bem simbólico para cada um, em diferentes fases da vida.
Bola	É um objeto que faz a criança criar, recriar e fantasiar o seu mundo.
Pula-corda	Essencial no desenvolvimento da criança como na coordenação motora, ajuda a diferenciar as formas, o raciocínio e a socialização.
Amarelinha	Significa um objeto que gera curiosidade e faz em que a criança possa criar fantasias a seu respeito.

QUADRO 2 - respostas dos colaboradores após a realização dos estudos

Fonte pesquisa direta 2013

O que é jogo?	
Colaboradores	Respostas

Carrinho	São objetos que consegue desenvolver o despertar da criança para que ela tenha melhor raciocínio lógico em qualquer situação abordado.
Boneca	É uma atividade onde a criança tem que usar sua força física ou mental.
Peteca	É algo que envolve muito as pessoas e contribui para desenvolvimento intelectual.
Bola	São brinquedos que podem ser usados com o auxílio de regras ou não, vai depender da imaginação e querer da criança.
Pula Corda	Uma forma de interação que desenvolve nas crianças o raciocínio e a ter disciplina através das suas regras.
Amarelinha	É uma ação que se bem orientado gera o aprendizado.

QUADRO 3- Respostas das colaboradoras após a realização dos estudos

Fonte: Pesquisa direta 2013.

Como a criança vê o brincar, o brinquedo e o jogo?	
colaboradoras	Respostas
Carrinho	A criança ver esses elementos como uma maneira de se divertir, fazer amizades com outros colegas e o seu momento único e importante na sua vida.
Boneca	Para a criança todos esses elementos trás a ela momentos de prazer e alegrias.
Peteca	São muito interessantes, chama a atenção das crianças e algo interativo.
Bola	A criança ver o brincar, brinquedo e o jogo como uma forma de se divertir e como uma necessidade.
Pula corda	É visto como uma viagem a fantasia.
Amarelinha	Como algo que desperta a sua imaginação, fazendo com que ela criem e desenvolvam novas ações.

QUADRO 4- resposta das colaboradoras após a realização dos estudos.

Fonte: Pesquisa direta 2013.

(onde está o quadro 4?)

Com os estudos realizados, as colaboradoras dizem que o desenrolar da brincadeira é espontâneo, que a criança brinca conforme sua vontade e que neste momento ela pode se divertir e estar se relacionando com outras crianças.

Também afirmam que para a criança brincar não precisa ter um lugar específico, ela brinca em qualquer lugar, basta ela querer. E que quando usa objetos lúdicos para brincar, sua imaginação é capaz de construir historias que lhe agradem. E colocam que a criança tem um apreço pelo brinquedo. E que às

vezes ela tem um objeto especial ou muito querido, este objeto pode ser usado por muitas etapas de sua vida.

As colaboradoras relatam que a ludicidade é algo que deve ser praticado não só pelas crianças, mas também pelos adultos. Que ajuda a todos a terem uma vida mais saudável. Pois com desenvolvimento do ato lúdico podemos entrar num mundo de fantasias, onde tudo é possível.

Vemos também que elas enfocam que o brinquedo e o jogo ajudam muito na educação das crianças, pois há uma utilização de regras, para se desenrolar o brincar. Na adaptação dessas regras ela entende que na sua vida também existem regras a serem cumpridas, assim os brinquedos ajudam os pais na educação. Enquanto brinca a criança está apta a receber informações e compartilhar as mesmas, já que o brinquedo e o jogo são objetos lúdicos que devem ser bem aproveitados, pois ajudam as crianças no seu aprendizado.

Com a realização dos estudos, observa-se que as colaboradoras do grupo de estudo, ampliaram seus conceitos sobre o conteúdo, uma vez que afirmam que o brincar, o brinquedo e o jogo, são importantes para a criança. Ela brinca por que gosta, o brincar é espontâneo, natural. Afirmam também que ela desenvolve a brincadeira em qualquer espaço, pois com o brincar ela pode conhecer e atuar no mundo que a rodeia.

Com o brinquedo a criança tem uma afinidade, ou um apreço. Kishimoto (2005, p. 18) ressalta que o brinquedo pressupõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Quando usa o brinquedo, ela o explora de todas as formas, monta e desmonta, joga no chão pra ver se quebra e o utiliza em suas brincadeiras várias vezes.

Já o jogo é mais difícil de ser manipulado, por causa de suas regras, Quando a criança aprende a brincar com ele, utiliza-o poucas vezes, pois a criança quer aprender a usar outros jogos.

Diante dos estudos realizados pelo grupo, todos os participantes destacaram a importância desses elementos na vida das crianças, pois ressaltaram que, com

eles, podem usufruir melhor de sua infância. E que a criança vê esses elementos como uma forma de divertimento, através da qual elas podem se afastar dos problemas carregados na vida.

Muitos são os termos relacionados ao brincar: o jogo, a brincadeira, a atividade lúdica etc. Embora, sejam termos que tenham diferenças entre si, trabalhamos com as similitudes existentes, de forma a explorar a ludicidade presente nesses conteúdos.

Considerações Finais

A pesquisa em si, trouxe para o grupo colaborador a relevância da formação adequada para o desenvolvimento do trabalho. A partir deste, elas passaram a entender que para estarem neste posto é necessário saber brincar, gostar de brincar, gostar de crianças, não ter preconceitos por classe social, raça, ou até mesmo pelo tipo de doença que a criança tenha.

Este comportamento contribui para que todas as crianças internadas tenham um momento lúdico. Em relação àquelas que, por causa do seu problema de saúde não podem se ausentar de seus leitos, cabe ao educador lúdico levar alegria até ela. Com a disponibilidade de contar histórias, brincar com algum tipo de jogo ou brinquedo e disponibilizar a ela um objeto lúdico, para que ela o explore e depois troque por outro.

As educadoras lúdicas também compreenderam que o espaço onde elas trabalham deve ser acolhedor, organizado e limpo. E que elas precisam saber brincar com todos os recursos disponíveis na brinquedoteca.

É válido ressaltar que a pesquisa teve como problematização a questão de como o brinquedo é visto pela criança no ambiente hospitalar. Pelas indagações feitas pelas partícipes do grupo, entende-se que o brinquedo é um suporte que a criança encontra para ajudar-se a si mesma, é algo que a distrai e traz a ela lembranças da vida que tinha antes de se internar.

Os objetos lúdicos, como o brinquedo e o jogo, com eles trazem a oportunidade de brincar, auxiliam as crianças internadas no passar do tempo de forma agradável. Pois elas passam a sorrir mais, se queixam menos das dores, passam a ver o hospital como um lugar menos hostil e tomam os remédios com mais facilidade.

Poder brincar traz uma recuperação mais rápida. A partir dos dados da pesquisa pode se destacar que as crianças que chegavam a passar um mês ou mais no hospital internada por causa de alguma tipo de enfermidade ou que estão quase sempre internadas, depois de terem acesso à brinquedoteca e

poderem brincar, sua recuperação foi mais rápida, passando menos tempo no hospital, conforme depoimento de familiares e funcionários do hospital.

Para a família das crianças e adolescentes internados, eles também se sentem acolhidos pelos brinquedistas. Definem que a brinquedoteca, proporciona momentos de lazer aos filhos e certo descanso para eles. Ajudam aos pais e familiares presentes a terem um momento de distração. Podemos destacar, como as crianças retratam os brinquedos no momento de internação, ocasião em que o brinquedo proporciona ela uma grande ajuda. Com esse objeto lúdico, ela se distrai e esquece-se da aflição pela qual está passando e esquece um pouco do local onde ela está. O brinquedo também facilita a aproximação dela com as pessoas que ela considera estranhas, como os médicos, enfermeiros e até mesmo as brinquedistas.

Diante do que foi exposto neste trabalho, pode-se ressaltar que o brincar, o brinquedo e jogo, são elementos lúdicos que podem auxiliar no tratamento de crianças e adolescentes internados no Hospital Regional Justino Luz (HRJL). Merece especial destaque o quanto esse tratamento lúdico faz diferença na recuperação destas crianças e adolescentes, devolvendo-lhes o ânimo, a alegria e a vontade de viver.

REFERÊNCIAS

ABERASTURY, Arminda. *A criança e seus jogos*. Porto Alegre: Artmed, 1992. p.88.

ARANHA, Maria Lucia de Arruda. *História da Educação*. 2.ed. São P Brinquadoteca do laboratório de brinquedos e Materiais Pedagógicos –LABRIMP

Brinquadoteca do laboratório de brinquedos e Materiais Pedagógicos –LABRIMP Disponível em: <<http://www.labrimp.fe.usp.br/brinquadoteca/index.html>>. Acesso em: 15 abr. 2012.) KOBAYASHI, M. C. M. **Brinquedos e jogos**: para que e como podemos [d=11](#)>. Acesso em: 5 out. 2011.

BROUGÉRE, Gilles (1995). *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez.

CARR. *Teoria crítica de La enzonanza; La investigación acción em la formación del profesorado*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, 1988.

Declaração dos Direitos da Criança – 1959. *Disposto nos arts. 1º da Lei nº 91, de 28 de agosto de 1935, e 1º do Decreto nº 50.517, de 2 de maio de 1961*. Disponível em: <<http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Crian%C3%A7a/declaracao-dos-direitos-da-crianca.html>>. Acessado em: 27/01/2013.

FRONBERG, Doris. *Pronin-Plany in the Early Child hood curriculum. A review of current research*. Seefeldt, cord. (ed.), USA, Teachers College Press, 1987, PP.36-74.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: essai sur La fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard, 1951.

IBIAPINA, Ivana Maria Lopes de Melo. *Pesquisa colaborativa: investigação, formação e produção de conhecimentos*. -Brasília: Líber Livro Editora, 2008.

Kemmis S. *Critical Reflection*. WINDEEN, M.F; ANDREWS, I. *Staff development shool improvelment*. Philadelphia, USA : Falmer press, 1987, p.73-90.

_____. *Action Research in Retrospect and Prospect*, p.27-39. In : Kemmis, S; MC TAGAART, R. *The Action Research Reader*, 3 rd edn., Deakin University Press, Geelong, Victoria, 1998.

KINCHELOE, Joe. *A formação do professor como compromisso político. Mapeando o pós moderno*. Porto Alegre, Artes Médicas, 1997.

KISHOMOTO, Mochida Tizuko. Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação. (Org.); - 8.ed. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. (Org.). Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação. 11 ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

LEONTIEV, A. N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, L. S. et alii, Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo, ícone, 1988.

MITRE, Rosa Maria de Araújo; GOMES, Romeu. A promoção do brincar no contexto da hospitalização infantil como ação de saúde. Ciência e saúde coletiva, v.9, n.1, 2004. Disponível em: http://www.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S141381232004000100015&lng=pt&nrm=iso. Acesso em: 20/02/2013.

MURCIA, Jean Antonio Moreno (Org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PAULA, Ercília Maria Angeli Teixeira. FOLTRAN, Elenice Parise. BRINQUEDOTECA HOSPITALAR: DIREITO DAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES HOSPITALIZADOS. Revista Conexão UEPG, Vol.3, 2007.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Tradução de A. Cabral e C. M. Oiticica. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

PORTO, C. L. Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca IN: KRAMERS; LEITE, M. I. P. P. (orgs). Infância e produção cultural. Campinas, SP: Papyrus, 1998.

SOARES, Jiane Martins. **A Importância do Lúdico na Alfabetização Infantil.** Disponível em: <<http://planetaeducacao.com.br/portal/imagens/artigos/diario/ARTIGO%20JIANE%20JOGO1.Pdf>>. Acessado em: 20/01/2013.

THIOLLENT, M. Metodologia da Pesquisa Ação. São Paulo, Cortez, 1994.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. Tradução de Neto, J. C. e colab. 1. ed. São Paulo, Martins Fontes, 1984.

WEISS, Luise, Brinquedos e Engenhocas: Atividades Lúdicas com Sucatas (1993). ed. spionde.