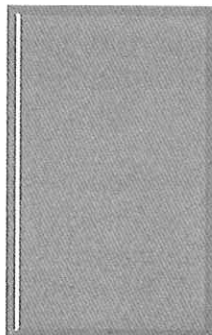


Maria Luísa G. Emmel (\*)  
Alexandra A. Elgui de Oliveira (\*\*)  
Ana Paula Serrata Malfitano (\*\*)

## *Brinquedoteca: um espaço experimental para o desenvolvimento infantil*

(\*) Terapeuta ocupacional. Docente do Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar. Mestre em Educação Especial. Doutora em Psicologia Escolar.

(\*\*) Alunas do Curso de Graduação em Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar.



## RESUMO

No mundo, o trabalho com brinquedos surgiu da necessidade de ajudar a estimular crianças portadoras de deficiências e, atualmente visa à estimulação do desenvolvimento infantil, tanto de crianças portadoras de deficiências como de crianças normais. Este artigo relata uma pesquisa realizada na Brinquedoteca do Laboratório de Atividade e Desenvolvimento (LAD) do Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), com o objetivo de verificar e desempenho de crianças pré-escolares diante de brinquedos industrializados e brinquedos confeccionados dentro do LAD. As análises basearam-se em filmagens realizadas nas sessões de brincadeira e mostram diferenças sexuais nas preferências por brinquedos.

## ABSTRACT

*Although the work with toys emerged worldwide from the necessity of handicapped children stimulation, nowadays it is directed to normal children too. This article focuses on the results obtained in a research conducted in the toy room of the Laboratory of Activity and Development (LAD) of Federal University from São Carlos (UFSCar). The goals of the research were to observe the play performance of preschool children, with industrialized and by hand toys. The analysis of these activities, based on videos, shows that preferences depend on the child sex. The results recognize the importance of play spaces for child development.*

## Apresentação

A Brinquedoteca apresentada nesta experiência de pesquisa é um espaço, dentro do Laboratório de Atividade e Desenvolvimento (LAD) do Departamento de Terapia Ocupacional da Universidade Federal de São Carlos, que dispõe de brinquedos industrializados e brinquedos artesanais, confeccionados em vários projetos (de pesquisa e de extensão) ali desenvolvidos. Tem por finalidade o desenvolvimento de pesquisas sobre o Brincar e por meio deste espaço o LAD pode oferecer à comunidade um retorno de seus trabalhos, através de projetos que incluem a formação de multiplicadores e a vivência de brincadeiras por crianças da comunidade.

## Introdução

A literatura mostra que a valorização do brinquedo criou a Brinquedoteca como instituição que empresta brinquedos e oferece novos espaços de exploração lúdica. Divulgada na Europa a partir dos anos 60, penetrou no Brasil a partir dos anos 80, levando as instituições a voltarem a atenção para o brincar infantil (Kishimoto, 1996).

Em 1934, na cidade de Los Angeles, E.U.A., criou-se a “Toy Loan” que fazia empréstimos de brinquedos como um recurso comunitário para crianças da rede municipal de ensino. Mas foi na Suécia, em 1963, que a idéia de emprestar brinquedos foi mais enfaticamente desenvolvida e expandida. Tinha-se por objetivo o empréstimo de brinquedos e a orientação para as famílias de excepcionais sobre como poderiam brincar com seus filhos para melhor estimulá-los (Friedmann, 1992).

Atualmente, há Brinquedotecas em toda a parte do mundo: mais de 350 “Toy Libraries” nos E.U.A.; mais de 700 “Ludothèques” na França, onde há especializações para brinquedistas; aproximadamente 200 Brinquedotecas para excepcionais na Noruega; um programa especial (regulamentado por lei) de reabilitação de crianças em hospitais através dos brinquedos na Suécia e outros na América Latina e África - voltados para crianças excepcionais e crianças “normais” (Friedmann, 1992).

Em termos mundiais, o trabalho com brinquedos surgiu a partir da necessidade de ajudar a estimular crianças deficientes. No Brasil, em 1971, a APAE (Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais) de São Paulo promoveu uma exposição de brinquedos pedagógicos, e em 1973 implantou a

primeira ludoteca do país. Nos anos oitenta a Universidade de São Paulo aprimora seus estudos nesta área e inicia a expansão de Brinquedotecas em todo o país.

Em 1976, durante o I Congresso Internacional de “Toy Libraries” foram vistas muitas finalidades da Brinquedoteca tais como: apoio às famílias, orientação educacional e de saúde mental, estimulação precoce, estimulação a sociabilização e o resgate da cultura lúdica de cada povo.

A Brinquedoteca tem o objetivo de ser um espaço lúdico, no qual a criança pode ter atividades livres ou orientadas, que visam oferecer diferentes estímulos para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Considerando a atividade lúdica como inerente ao próprio ser humano e não apenas a uma determinada fase do desenvolvimento, a vivência do lúdico sugerida pela brinquedoteca também deve se estender às mais diferentes populações: idosos, adolescentes, enfermos, trabalhadores, entre outros. Para tanto, a Brinquedoteca deve ser um espaço especialmente construído ou criteriosamente reciclado, pois tem de responder aos objetivos específicos estabelecidos pelos grupos de usuários. Quando criada para atender à população infantil, requer para a sua instalação conhecimentos sobre a influência do brincar no desenvolvimento global e na educação da criança, para que ofereça reais benefícios para estas, os quais estarão presentes na constituição de sua personalidade, influenciarão na sua formação intelectual e social, e se refletirão em suas futuras atitudes.

## Brinquedoteca e a criança em desenvolvimento

A criança desenvolve-se de forma integrada nos aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor, moral, lingüístico e social. Este processo de desenvolvimento se dá a partir da construção que ela faz na sua interação com o meio físico e social, o que a leva a conhecer o mundo a partir da suas ações sobre ele. Nesta interação sujeito-objeto (ou meio) a criança vai assimilando determinadas informações, segundo seu estágio de desenvolvimento. Numa situação de livre escolha, como ocorre na Brinquedoteca, revelam-se os interesses e necessidades de cada criança ou de cada grupo de crianças através do brincar que cada um escolhe e da forma como brinca. Essas atividades permitem à criança aprender a escolher.

A importância da atividade de brincar no desenvolvimento infantil é observada na citação de Santos *et alii* (1997): “O desenvolvimento do as-

pecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento” (Batista e Moreno & Paschoal; in Santos, 2000).

Os brinquedos a serem oferecidos na Brinquedoteca podem ser simples e diante deles a criança deve ser estimulada pela companhia do adulto. É recomendável deixá-la inventar a sua maneira de agir sobre os brinquedos apresentados. À medida que estes objetos despertem seu interesse, podem ser novamente oferecidos, pois a criança está descobrindo, inventando e reinventando jeitos de brincar com eles (Lefèvre, 1981).

Desvirtua-se o uso da Brinquedoteca quando se dissocia o brincar do desenvolvimento infantil e da educação. Isto acontece quando os brinquedos oferecidos apresentam apenas uma finalidade pedagógica, retirando a ação livre e espontânea da criança; quando não se oferece mais brinquedos à criança, disponibilizando-os apenas em poucas horas dentro da Brinquedoteca; quando os profissionais da área de educação vêem a Brinquedoteca apenas como uma área de “passa-tempo”, não aproveitando seus enfoques educacionais.

## Aspectos do desenvolvimento e do brincar na idade de quatro a seis anos

Hoje, o desenvolvimento humano é influenciado pela alta rotatividade e modernização da tecnologia e por todos os conflitos sociais advindos da divisão das classes ocasionadas por este mundo moderno.

Apesar destas fortes influências, o desenvolvimento infantil apresenta características determinadas. Cada idade apresenta uma individualidade e alternância entre equilíbrio e desequilíbrio, interiorização e exteriorização (Gesell, 1979).

Segundo Piaget, o desenvolvimento se caracteriza por ser um processo onde há uma busca constante do equilíbrio, ocorrendo transições contínuas de estado de menor equilíbrio para alcançar um equilíbrio superior. Este processo de busca ocorre por causa das necessidades, ou seja, desequilíbrios que gerarão movimentos, pensamentos e sentimentos exigindo que o indivíduo esteja se adaptando ao meio físico (in: Pfeifer, 1994).

Na idade pré-escolar, entre quatro e seis anos, destacam-se alguns aspectos do desenvolvimento infantil: a criança mostra grande interesse por

atividades do tipo faz-de-conta, devido a um aumento de sua imaginação; realiza um maior número de contatos sociais e passa mais tempo em relação com o grupo; inicia a conscientização dos diferentes papéis sociais e recebe um maior reconhecimento social como indivíduo que inicia o processo de maturação; intensifica e aprimora a utilização da linguagem com a manifestação de seus desejos e sentimentos. Sendo assim, as crianças nesta fase de desenvolvimento possuem ao seu dispor a maioria das qualidades e habilidades humanas, das quais muitas já se encontram especializadas (Pikunas, 1979).

Por volta dos quatro anos e meio, devido ao aumento da adaptabilidade social, a maior facilidade em fazer amizades e mesmo uma necessidade em conviver com indivíduos da mesma faixa etária, a criança pode se envolver amigavelmente em brincadeiras autodirigidas juntamente com quatro a seis crianças da mesma idade. Aparecem as brincadeiras com jogos de mesa e de chão, que proporcionam planejamento, discussão, partilha, esperar a vez e contato com regras; brincadeiras de construção, onde brincam cooperativamente com seus colegas construindo casas, naves, hospitais, lojas, que acabam servindo para um intenso exercício do faz-de-conta (Sheridan, 1990). A partir deste convívio são, também, estimuladas as primeiras brincadeiras de competição (correr, pegar, esconde-esconde, amarelinha), o que prepara a criança para os jogos de regras, típicos da idade escolar.

No que diz respeito aos aspectos motores, as crianças de quatro anos têm uma melhora rápida nas habilidades manuais através de brincadeiras com pequenos blocos, quebra-cabeça, bonecos pequenos, e através de recortar formas com tesoura e amarrar os calçados. Mostram-se muito ativas, predominando as atividades de corridas e saltos, o que ocorre devido a um refinamento de suas características motoras, apresentando um maior equilíbrio e maior consciência corporal em relação ao espaço físico, além do desejo de exploração do ambiente próximo e distante a fim de procurar detalhes para obter entendimento de seus arredores e de si próprio. Gostam de se expor ao perigo, quanto a isso dão pouca atenção a proibições e explicação dos pais.

Aos cinco anos, a criança apresenta-se mais reservada, calma, segura, realista e com maior adaptabilidade social. Gosta de assumir pequenas responsabilidades, como auxiliar a mãe ou o professor, e possui uma maior compreensão do mundo e de sua própria identidade. Assim, a sociedade passa a reconhecer o início de sua maturidade social. Possui uma lingua-

gem completa em sua estrutura e forma, com um vocabulário mais amplo e respostas sucintas e sérias.

Na idade de seis anos a criança se encontra mais emotiva, violenta e “birrenta”. Não gosta de perder nem de aceitar regras. Tem interesse em fazer novos amigos e seu grupo é dividido de acordo com seu sexo. Sua fantasia é caracterizada por um modelo subjetivo de conceitos acerca do mundo circundante, que se move de noções inseguras para idéias razoavelmente constantes (Pickard, 1976).

Do estágio de cinco a seis anos em diante, a criança continua a se aperfeiçoar e desenvolver constantemente suas habilidades motoras. Nas brincadeiras, ainda busca divertimento constante com o faz-de-conta elaborado e com jogos complicados ao ar livre ou em ambientes fechados. O que se torna mais evidente nesta época é o surgimento de aptidões por esportes, ofícios, e artes criativas. Ainda, nos próximos anos, os interesses distintos entre meninas e meninos ficam mais claros a partir de brincadeiras espontâneas (Sheridan, 1990).

O brincar na idade pré-escolar é fundamental, na medida em que oferece estímulos para um desenvolvimento adequado nas diferentes áreas – motora, social, emocional, cognitiva, de linguagem.

## Objetivos

O objetivo central deste trabalho foi averiguar a adequação de uma amostra de brinquedos industrializados e manufaturados para crianças de 4 a 6 anos de idade, investigando: o número médio de participantes em cada tipo de brincadeira, as preferências pelos brinquedos e as diferenças no brincar entre meninos e meninas. Buscou conhecer os estímulos promovidos pelos brinquedos e pelo espaço lúdico onde estavam inseridas as crianças, bem como as influências dessa atividade no desenvolvimento da criança da faixa etária escolhida.

## Metodologia

### *a) Estudo teórico*

A fundamentação teórica para essa pesquisa pautou-se em estudos sobre as características de desenvolvimento de crianças de 4 a 6 anos, a impor-

tância do brincar e da função do brinquedo para esta faixa de idade e a história da brinquedoteca. Esta fundamentação foi obtida junto às áreas de educação, terapia ocupacional, psicologia, educação física e lazer.

Em uma outra etapa, foi realizado um levantamento em lojas de brinquedos, buscando-se conhecer os materiais comercializados para a idade pré-escolar e identificar os critérios utilizados para a indicação dos brinquedos às diferentes faixas de idade.

### *b) Seleção de brinquedos*

A seleção dos brinquedos a serem oferecidos na Brinquedoteca foi feita através de um levantamento prévio de brinquedos orientados à faixa etária de 4 a 6 anos. Conforme apontado anteriormente, estes dados foram extraídos da literatura, de visitas a lojas de brinquedos e de recuperação de dados de projetos anteriormente desenvolvidos pelo grupo de pesquisadores.

A amostra definitiva foi composta por 10 brinquedos, sendo 6 industrializados e 4 confeccionados no laboratório.

#### Brinquedos Industrializados:

1. Bonecas
2. Jogo “Cara-a-Cara” (Dois tabuleiros com rostos humanos e um conjunto de cartas onde cada um deles é representado individualmente. Cada jogador retira uma carta e o outro deverá descobrir, através de perguntas, qual foi o personagem retirado)
3. Mega Blocs: (Peças industrializadas coloridas que se encaixam e formam um cenário de faroeste)
4. Jogo da Maçã (Jogo industrializado constituído de uma maçã plástica com furos onde há lagartas com caudas de cores diferentes. Aciona-se uma alavanca e estas ficam “levantando e abaixando” num dado período, os participantes, um de cada vez, devem pegar apenas as lagartas com a cor da cauda que lhe foi estabelecida).
5. Jogo “Morcego Equilibrista” (Uma pequena árvore em estrutura de plástico com morceguinhos. O objetivo é pendurar o maior número de morcegos na árvore, mantendo o equilíbrio)
6. Jogo “Torremoto” (Peças de madeira em formato retangular que ficam sobrepostas. O jogador deve retirá-las e transpô-las para cima da torre sem deixar o conjunto cair)



Brinquedos confeccionados no Laboratório de Atividade e Desenvolvimento da UFSCar (LAD)

7. Palco para fantoches ( Palco construído sobre uma base de papelão de 1,80m X 0,90m)
8. Recursos de Dramatização (Fantasias, tecidos finos e transparentes, véus, chapéus, espadas, escudos, fantoches, coroas).
9. Túnel Sensorial (Túnel de aproximadamente 1,50m. construído a partir de material plástico e revestido de tecido tipo toalha).
10. Caixa de música (Brinquedo que se constitui de uma caixa de madeira com objetos que produzem sons diferentes).

### *c) Participantes*

A Brinquedoteca recebeu 59 crianças, em idade pré-escolar, de quatro instituições da rede de ensino da cidade de São Carlos. As crianças vinham acompanhadas por seus professores.

### *d) Local*

As sessões de brincadeiras ocorreram na Brinquedoteca do Laboratório de Atividade e Desenvolvimento (LAD) da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar).

### *e) Procedimento*

A parte experimental da pesquisa envolveu a realização de seis sessões com duração média de uma hora cada, que foram filmadas. Os filmes eram posteriormente utilizados para registro dos dados a serem analisados.

Cada sessão de brincadeiras aceitava no máximo 10 crianças.

Diante de diversos brinquedos, podiam escolher com o que iriam brincar. As estagiárias que coordenaram os grupos, explicavam inicialmente as regras e/ou a dinâmica das brincadeiras escolhidas pelas crianças e mantinham-se disponíveis para esclarecimentos, ajuda e até mesmo brincar com as crianças. Os responsáveis pelas crianças, vindos das instituições de ensino, não interagem com as mesmas enquanto estas brincavam.

### f) *Coleta de dados*

Os dados foram coletados a partir de observação direta e filmagens. Os dados coletados através das filmagens foram armazenados em um protocolo de registro especialmente confeccionado para este fim. Estes dados possibilitaram a execução de análises qualitativas a partir de dados quantitativos.

Os registros foram feitos de acordo com as seguintes etapas: inicialmente, foi feita a cronometragem do tempo total de filmagem e observado o número de crianças diferentes que brincaram com um dado brinquedo. Em seguida, observou-se o que denominamos de *momentos de brincadeira*. Os *momentos de brincadeira* corresponderam aos episódios em que as crianças manipulavam os brinquedos e foram expressos em unidades de tempo.

Simultaneamente, fez-se a contagem do número de meninos e meninas participantes de cada momento de brincadeira.

## Resultados e discussão

### • *Brinquedos industrializados X brinquedos confeccionados no LAD*

Em relação aos jogos industrializados utilizados, verificou-se que alguns apresentam inadequações quanto à faixa etária a que se destinam ou quanto à forma de expor suas regras. No jogo “Cara-a-Cara” e “Morcego Equilibrista”, as crianças de quatro e cinco anos apresentaram dificuldade de compreensão de suas regras.

O “Torremoto” e o “Caixa de Música” não despertaram o interesse das crianças. Constatou-se que o “Torremoto” não apresentou atrativos visuais suficientes, tendo sido manuseado em uma única sessão, quando foi destacado pela monitora.

Alguns brinquedos industrializados, porém, apresentaram-se adequados para crianças pré-escolares, pois ofereceram estímulos atrativos que proporcionaram um maior número de momentos de brincadeiras, sendo estes em muitos casos mistos. Como exemplo, o jogo da Maça com sua característica dinâmica que exigia concentração.

Dos brinquedos confeccionados no LAD, dois deles merecem ser comentados neste tópico. O “Palco para Fantoches” atraiu, em média, 65,52%

das meninas e 43% dos meninos. Os momentos de brincadeira foram de 42,16% dos meninos e 46,51% das meninas, porém houve maior permanência de tempo dos meninos. Apesar de haver um equilíbrio entre os momentos de brincadeira das meninas e dos meninos, não houve interação, tendo apenas 11,33% de momentos de brincadeira misto.

A “Caixa de Música” apresentou, em porcentagem, um número próximo de momentos de brincadeira de meninos e meninas, porém não ocorreu interação, havendo apenas 8,51% de momentos de brincadeira misto. Este foi o brinquedo que apresentou o maior número de momentos de abandono e com momentos de brincadeira de curta duração.

As análises que se seguem especificam o desempenho das crianças em quatro dos brinquedos oferecidos, sendo 2 industrializados (Mega Blocs e Boneca) e 2 confeccionados no LAD (Recursos de Dramatização e Túnel Sensorial).

### • *Brinquedos mais escolhidos*

A Tabela 1 indica o Número Médio de Participantes em cada brinquedo. Mais adiante, neste mesmo artigo, estaremos verificando o tempo de permanência em cada um deles.

**Tabela 1-** Frequências e Porcentagens de crianças (meninos + meninas) em cada Brinquedo

<b>Brinquedo</b>	<b>Número Médio de participantes</b>	<b>%</b>
Mega Blocs	8	54,23
Recursos de Dramatização	11	74,57
Túnel Sensorial	10	67,79
Bonecas	9	61,01

Observou-se em todas as sessões, muito euforia, conseqüente da curiosidade, despertada por estarem diante de um ambiente novo, lúdico e com muitos estímulos. Num primeiro instante, procuravam ter contato com todos os materiais oferecidos para posteriormente escolherem o brinquedo e iniciarem a brincadeira.

Considerando o número total de crianças que escolheram estes quatro brinquedos, “Recursos de Dramatização” foi o mais escolhido pelas crian-

ças desta faixa etária, seguido pelo “Túnel sensorial”, “Bonecas” e por último o “Mega Blocs”. Além dos atrativos visuais, observe-se que destes quatro, os três mais escolhidos pelas crianças são os que mais proporcionaram as brincadeiras de “faz de conta”, onde criavam situações de estória, construíam e incorporavam personagens. Isto decorre da grande imaginação observada na idade pré-escolar (Pikunas, 1979) o que conduz a um aumento dos esquemas simbólicos (Baldwin, 1967).

### • *Diferenças sexuais na escolha dos brinquedos*

A Tabela 2 apresenta os dados referentes à participação das crianças em cada um desses brinquedos, segundo o sexo.

**Tabela 2** - Número médio de crianças com participação em cada brinquedo

Brinquedo	Média total de participantes				Nº de meninos		Nº de meninas	
	Meninos		Meninas		N.M	%	N.M	%
Mega Blocs	7,75	100	7,00	100	4,75	61,66	3,00	36,45
Recursos Dramatização	7,75	100	7,00	100	4,50	56,50	6,75	96,87
Túnel Sensorial	7,75	100	7,00	100	4,50	56,54	5,75	83,33
Bonecas	7,75	100	7,00	100	3,00	9,47	6,00	85,41

Legenda: N.M: Número médio de crianças por sessão

% : Porcentagem média de crianças por sessão

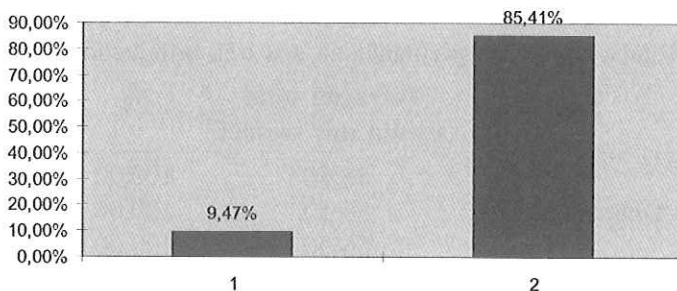
O número médio de participantes nas sessões de brincadeiras foi de 7,75 meninos e 7 meninas.

Houve uma clara divisão em grupos femininos e masculinos na escolha dos brinquedos e com quem brincar. Este resultado é corroborado por estudos que mostram que esta separação é motivada por questões culturais e por questões de identificação sexual. Sabe-se que ela decorre de uma maior consciência das diferenças culturais e da natureza entre os sexos. Por outro lado, o convívio com crianças do mesmo sexo favorece tal identificação e isso contribui para a incorporação de seu papel social.

Entre os meninos, os brinquedos “Mega Blocs”, “Recursos de Dramatização” e “Túnel Sensorial” tiveram número aproximado de participantes,

enquanto só 9,47% deles brincaram com “Bonecas”. No caso das meninas, o que se pode detectar é que estas, em geral, participaram mais de todas as brincadeiras estudadas. No entanto, enquanto “Recursos de Dramatização”, “Túnel Sensorial” e “Bonecas” tiveram a participação de mais de 83% das meninas, o brinquedo “Mega Blocs” contou com apenas 35,45% delas.

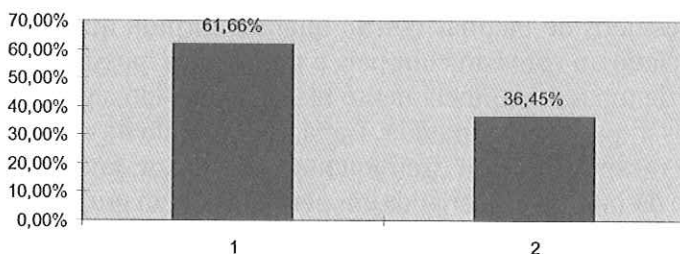
#### Bonecas



Legenda: 1 = Porcentagem de Meninos que brincaram com as Bonecas  
2 = Porcentagem de Meninas que brincaram com as Bonecas

Fazendo um paralelo entre os dados das Tabelas 1 e 2, pode-se concluir que a baixa procura pelo “Mega Blocs”, apontada na Tabela 1 (o brinquedo menos escolhido) foi motivada pela taxa extremamente baixa de procura das meninas. No entanto, para os meninos, este foi o brinquedo mais procurado. O interesse dos meninos pelo “Mega Blocs” ocorreu de forma tão intensa que houve uma sessão em que algumas crianças do sexo masculino permaneceram 100% do tempo com mesmo, não tendo sua atenção despertada para a exploração dos demais brinquedos. Este resultado mostra que, na faixa de idade estudada (4 a 6 anos), os jogos de construção parecem atrair mais as crianças do sexo Masculino.

#### Mega Blocs



Legenda: 1 = Porcentagem de Meninos que brincaram com Mega Blocs  
2 = Porcentagem de Meninas que brincaram com Mega Blocs

### • *Tempo de permanência com os brinquedos*

Na sequência das análises, este trabalho apresenta a Tabela 3, com os dados relativos ao Momentos de brincadeiras. Como já foi explicado anteriormente, estes corresponderam aos episódios em que as crianças manipulavam os brinquedos e estão expressos em unidade de Tempo.

**Tabela 3** - Tempo médio de permanência nos três brinquedos preferidos

<b>Brinquedo</b>	<b>Duração total média das sessões</b>	<b>%</b>	<b>T.M.</b>	<b>%</b>
Mega Blocs	56'50"	100,00	54'01"	95,65
Recursos de Dramatização	56'50"	100,00	50'01"	88,56
Túnel	56'50"	100,00	40'01"	71,94

Legenda: T.M.:Tempo médio de permanência no brinquedo por sessão  
% : Porcentagem

Os dados expostos na Tabela 3 mostram que os três brinquedos mencionados (Mega Blocs, Recursos de Dramatização e Túnel Sensorial) foram bastante utilizados pelas crianças. Destaca-se o Mega Blocs como o brinquedo que permaneceu mais tempo em uso durante as sessões (95,65% do tempo total das sessões).

### • *Interações entre as crianças*

As brincadeiras proporcionaram o desenvolvimento da interação social com a formação de pequenos grupos, os quais desfrutavam das mesmas brincadeiras e raramente se dissociavam, não se observando muitas situações onde a criança brincava individualmente. Estes resultados vão de encontro aos estudos de Pikunas (1979), quando afirmou que o convívio em grupo, associado ao convívio com pais e professores, possibilitam o desenvolvimento de um auto-conhecimento realístico, devido a grande variedade de estímulos a que está submetida. Daí a necessidade de conviver com indivíduos da mesma idade ou ligeiramente mais velhos, fato este observado com o início do interesse da criança em permanecer em grupo (Gesell, 1979).

Foram ainda observadas situações em que as meninas dirigiam-se rapidamente para brinquedos padronizados como femininos e os meninos para os brinquedos ditos masculinos, além de manifestações de desacordo

para com quem ia contra esta “ordem natural”. A divisão em grupos femininos e grupos masculinos é conseqüente também de uma maior consciência das diferenças culturais e da diferente natureza e temperamento entre os sexos (Gesell, 1979), o que conduz a anseios por adquirir comportamentos e maneiras apropriadas ao seu papel e sexo (Pikunas, 1979). Uma das primeiras constatações nesse sentido foi que os momentos de brincadeira mistos foram de curta duração.

“Recursos de Dramatização” foi o brinquedo que possibilitou a maior interação entre meninos e meninas, apresentando, aproximadamente, 50% de momentos de brincadeira mistos.

No “Túnel Sensorial” houve predomínio de interesse das meninas, porém através da observação, notou-se uma maior permanência de tempo dos meninos em seus momentos de brincadeira. Mostrou-se como o segundo brinquedo que promoveu maior interação entre meninos e meninas.

Com as “Bonecas” verificou-se a preferência das meninas. Foi o brinquedo que proporcionou a menor interação de momentos de brincadeira misto.

## Conclusão

Esta pesquisa veio confirmar a adequação dos materiais lúdicos produzidos no laboratório atingindo, os objetivos a que se propôs.

A Brinquedoteca mostrou-se como um local que proporciona um retorno imediato à comunidade, pois através deste espaço lúdico, crianças da comunidade desfrutaram de momentos de lazer, tendo contato com materiais especialmente produzidos para a estimulação de habilidades que potencializam o desenvolvimento infantil.

As filmagens se mostraram um rico material para a observação das reações e comportamento das crianças frente ao brinquedo e a situação de brincadeira, comprovando a forte influência destes fatores no desenvolvimento infantil.

Pode-se ressaltar também o benefício deste trabalho para os alunos de Terapia Ocupacional que atuaram neste projeto. Nesse processo, experienciaram uma oportunidade rara de aprendizado, através do contato prático com a futura clientela com a qual irão trabalhar após formados, beneficiando a associação com os aspectos teóricos desenvolvidos nas disciplinas, e ampliando a sua reflexão e experiência em relação a profissão, suas possibilidades, alcances, limites, etc. Além disso, a possibilidade de aplicar os

conhecimentos já adquiridos (desenvolvimento infantil, análise de brincadeiras, etc.) dinamiza o processo de aprendizagem. O contato com teorias diferentes do desenvolvimento infantil; a convivência, observação e análise de crianças frente ao mundo da brincadeira e a descoberta de um espaço, como a Brinquedoteca, que oferece estímulos para a criança em desenvolvimento, contribui também com sua formação profissional e pessoal.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. FRIEDMANN, A. et alii. **O direito de brincar. A brinquedoteca.** São Paulo: Scritta, 1992.
2. GESELL, A. **O desenvolvimento da criança de 0 a 5 anos.** O bebê e a criança na cultura dos nossos dias. Trad. Cardigo dos Reis. Lisboa: Dom Quixote, 1979.
3. KISHIMOTO, T. M. **Escolarização e brincadeira na educação infantil.** IV Simpósio Latino-Americano de Educação Infantil. Brasília, 1996.
4. LEFÈVRE, B. H. **Mongolismo.** Orientação para famílias. São Paulo: Almed, 1981.
5. PFEIFER, L. I. **Comprometimento motor e habilidades cognitivas em crianças com seqüelas de paralisia cerebral.** Dissertação de Mestrado. São Carlos-SP, UFSCar, 1994.
6. PICKARD, P. M. **A criança aprende brincando.** Trad. Noé Gertel. São Paulo: Ibrasa, 1976.
7. PIKUNAS, J. **Desenvolvimento humano.** Uma ciência emergente. Trad. Auriphedo B. Simões. São Paulo: Mc. Graw-Hill do Brasil, 1979.
8. SANTOS, S. M. P. (org.); **Brinquedoteca.** A a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RJ: Vozes, 2000.
9. SHERIDAN, M. D. **Brincadeiras expontâneas na primeira infância. Do nascimento aos seis anos.** Trad. Vilma Ribeiro de Souza Varga; São Paulo: Manole, 1990.

Endereço para Correspondência:  
Maria Luisa Guillaumon Emmel  
Rua Pedro Fernandes Alonso, 600  
Planalto Paraíso  
13562-380 São Carlos - SP  
Fones: 0(xx) 16 - 274 2826  
Celular: 16- 9704-2354  
E-Mail: [malu@power.ufscar.br](mailto:malu@power.ufscar.br)