

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional**  
**Programa de Pós-graduação em Estudos do Lazer**

Jaqueline Gomes da Silva

**TERRITÓRIO BRINCANTE: práticas de lazer na brinquedoteca do Instituto Federal  
do Rio Grande do Norte-Campus Centro Histórico**

Belo Horizonte

2024

Jaqueline Gomes da Silva

**TERRITÓRIO BRINCANTE: práticas de lazer na brinquedoteca do Instituto Federal do Rio Grande do Norte-Campus Centro Histórico**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional ó EEFFTO da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, como requisito à obtenção do título de mestra em Estudos do Lazer.

**Linha de Pesquisa:** Identidade, sociabilidades e Práticas de Lazer

**Orientadora:** Profa. Dra. Ana Cláudia Porfírio Couto

Belo Horizonte

2024

S586t Silva, Jaqueline Gomes da  
2024 Território Brincante: práticas de lazer na brinquedoteca do Instituto Federal do Rio Grande do Norte - Campus Centro Histórico. [manuscrito] / Jaqueline Gomes da Silva ó 2024.  
88 f.: il.

Orientadora: Ana Cláudia Porfírio Couto

Dissertação (mestrado) ó Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.

Bibliografia: f. 73 - 78

1. Brinquedotecas ó Teses. 2. Brinquedos ó Teses. 3. Brincadeiras ó Teses. I. Silva, Jaqueline Gomes da. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. III. Título.

CDU: 371.69

**Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário Lúcio Alves Tannure, CRB 6: n° 2266, da Biblioteca da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG.**



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
EEFFTO - COLEGIADO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LAZER - SECRETARIA

### ATA DA 202ª DEFESA DE DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

**JAQUELINE GOMES DA SILVA**

Às 14h00min do dia 28 de agosto de 2024, reuniu-se no Miniauditório da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais - EEFFTO/UFMG a Comissão Examinadora de Dissertação, indicada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer para julgar, em exame final, o trabalho "BRINQUEDOTECA TERRITÓRIO BRINCANTE: Práticas de lazer no Instituto Federal do Rio Grande do Norte-Campus Centro Histórico", requisito final para a obtenção do Grau de Mestra em Estudos do Lazer. Abrindo a sessão, a Presidenta da Comissão, Profa. Dra. Ana Claudia Porfírio Couto, após dar a conhecer aos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra para a candidata, para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos(as) examinadores(as), com a respectiva defesa da candidata. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença da candidata e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Membros da Banca Examinadora	Aprovada	Reprovada
Profa. Dra. Ana Claudia Porfírio Couto (Orientadora)	x	
Prof. Dr. Jose Alfredo de Oliveira Debortoli (UFMG)	✓	
Profa. Dra. Poliana Gonzaga Rocha (IFMG)	✓	

Após as indicações a candidata foi considerada: **APROVADA**

O resultado final foi comunicado publicamente, para a candidata pela Presidenta da Comissão. Nada mais havendo a tratar a Presidenta encerrou a reunião e lavrou a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 28 de agosto de 2024.

Assinatura dos membros da banca examinadora:

Profa. Dra. Ana Claudia Porfírio Couto (Orientadora)

Prof. Dr. Jose Alfredo de Oliveira Debortoli (UFMG)

Profa. Dra. Poliana Gonzaga Rocha (IFMG)

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar imensamente minha gratidão a todos que fizeram parte deste momento e que estiveram ao meu lado no decorrer deste processo acadêmico. Este não seria possível sem o apoio de vocês, pois é doloroso e apesar das trocas com amigos e colegas caminhamos sozinhos, com nossas dúvidas, incertezas, desespero, angústias e ansiedades, mas aprendi que este processo faz parte desta construção e de transformação.

Consegui, e fico feliz por ãAna Cláudiaã ter acreditado em mim. Levarei lembranças maravilhosas da UFMG, precisamente da EEEFTO. Assim como da cidade de Belo Horizonte que serviu de palco para meus passeios, idas e vindas, ver um pôr-do-sol lindo no mirante das mangabeiras que faz a gente se conectar com a natureza e enxergar quem somos.

Agradeço a cada momento, cada viagem, cada ida à padaria, conversas e risadas, experiências diversas que levarei em meu coração.

Agradeço à Deus, por me abençoar todos os dias com sua força para lutar e superar os obstáculos que aparecem ao longo da vida. O aprendizado veio todos os dias, com cada pessoa, cada momento, cada troca.

À Profa. Dra. Ana Cláudia Porfírio Couto, minha orientadora, pelas sugestões valiosas e orientação. Pela confiança, paciência, compreensão e respeito pelo meu processo de construção neste caminho acadêmico.

Aos professores das disciplinas curriculares do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer-PPGIEL/UFMG ó César Teixeira Castilho, Hélder Ferreira Isayama, e Luciano Pereira da Silva.

À José Alfredo Oliveira Debortoli, que me acolheu no estágio docente com muito afeto e carinho. Obrigada pelos conselhos, pelo aprendizado e com certeza você é um exemplo de ser humano.

Agradeço a Profa. Dra. Iracyara Assunção, por ser uma pessoa incrível, grata por contar sempre com você, por cada conselho sábio que compartilhou comigo, muito mais que uma professora, uma amiga que quero agradecer imensamente por ter em minha vida.

Aos meus familiares, pela torcida, pelas palavras incentivadoras e por acreditarem em minha pessoa e na capacidade que tenho e desconhecida. Em especial ao meu querido esposo ãDinhoã pelo seu apoio, incentivo, compreensão e pela sua paciência de ficar longe e dizer todos os dias ãminha amada, vai passar, está mais perto que longeã.

À amiga e colega de grupo de pesquisa Eliane Leroy, que me recebeu com carinho, lembro-me do meu primeiro contato com ela no GESPEL. Obrigada por me ouvir todas as vezes que fui à sua sala te aperrear com minhas conversas.

À Danilo Ramos (secretário do programa), que muitas vezes aparecia na sala do GESPEL e trocávamos algumas ideias relevantes que irei levar para minha vida. Pelas suas palavras ãe aí, terminando o trabalhoã, ãcomo estáã, me incentivando a valorizar cada ato, cada palavra escrita, enfim, valorizar cada construção que faço e a me reconhecer como importante dentro do processo.

À Douglas, um irmão que encontrei na UFMG, pelo apoio, pelas palavras incentivadoras quando eu estava apanhada, falas valiosas que me fizeram refletir sobre a minha pesquisa e que muitas vezes dizia ômana, vai ficar tudo bem e vai passarô. Pelas risadas deliciosas que muitas vezes tivemos. À Kleilton, que participou do início do processo da pesquisa e que dividiu espaço no primeiro ano de universidade entre muitos outros aprendizados. À Nilton pelas conservas, ajuda e dicas que me ajudaram no processo das conexões das ideias para a pesquisa e para a vida.

Ao grupo do GESPEL, pelas contribuições que ajudaram a clarear as ideias dentro da minha pesquisa.

Aos colegas de turma, pelas discussões e apresentações que vivemos juntos.

À Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, por ser ôlindaô em sua natureza e que muitas vezes em que caminhava ou na espera do interno, pude sentir a presença do Deus criador em cada detalhe, em cada flor, em cada pessoa que caminhava de um lado para outro.

O meu respeito e gratidão a todos.

[...] o espaço da brinquedoteca torna-se uma forma de lazer e ludicidade quando a criança explora e participa das atividades de maneira não obrigatória e que é intrinsecamente motivada e realizada durante o tempo livre, efetivando suas ações sem qualquer intervenção alheia. Isso faz da brinquedoteca um espaço também promotor do desenvolvimento sadio da criança, pois proporciona oportunidade do brincar, elemento fundamental para seu desenvolvimento (Cardoso *et al.*, 2015).

## RESUMO

As brinquedotecas são espaços que podem ser entendidos como territórios lúdicos que favorecem e estimulam o desenvolvimento das crianças, possibilitando as mais diversas experimentações no mundo dos jogos, brinquedos e brincadeiras Cunha (2010). Segundo Francisco (2015), o termo território vai além das fronteiras de nações distintas, sendo este definido pela ideia de posse, domínio e poder. A partir desse pensamento iremos condicionar o termo brinquedoteca o qual denominamos Território Brincante. Neste sentido compreende-se que a brinquedoteca pode ser considerada um território lúdico. Esta pesquisa tem por objetivo central conhecer as práticas de lazer no território brincante da brinquedoteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, Campus Centro Histórico. Como objetivos específicos buscamos: a) Identificar quais práticas de lazer são oferecidas e como são organizadas; b) Conhecer como se dá a apropriação do espaço da brinquedoteca do Campus Centro Histórico pelos alunos visitantes; c) Relacionar as intersecções do profissional (animadores socioculturais e gestores) com a brinquedoteca do IFRN. Na metodologia tivemos como base uma pesquisa bibliográfica, recorrendo a trabalhos desenvolvidos como artigos, teses e dissertações, buscando informações já produzidas sobre o objeto de estudo, trazendo discussões de outros autores que contribuiriam no embasamento e no desenvolvimento da pesquisa. O progresso da pesquisa teve uma abordagem qualitativa fundamentada em Gonsalves (2005), buscando compreender o comportamento e experiências individuais das práticas de lazer vividas, considerando a existência de uma relação dinâmica entre o meio real e o sujeito em questão. Como instrumentos, utilizamos a pesquisa de campo através de entrevistas semiestruturadas e observações com a escrita de um diário de campo, com o intuito de obter informações sobre o objeto em questão. A técnica utilizada para a análise dos dados foi a análise de conteúdo (Bardin, 2011), no qual apresentamos as categorias: 1) Percurso de atuação; 2) Entendimento/Brinquedoteca; 3) Relação do profissional com o espaço; 4) Compreensão do lazer; 5) Avaliação das práticas. Os principais achados foram relevantes para o profissional que atua na brinquedoteca, espaço físico e facilitador de práticas de lazer. A partir das análises foi possível identificar que as práticas de lazer são desenvolvidas na brinquedoteca por profissionais que buscam constantemente o aperfeiçoamento. A brinquedoteca é um espaço literalmente ocupado de diversas maneiras, na construção, jogos, leituras, contação de histórias dentre outras atividades de lazer.

**Palavras-chave:** território; brinquedoteca; brinquedo; brincadeira; lazer; ludicidade.

## ABSTRACT

Playrooms are a space that can be understood as a playful territory that favors and stimulates children's development, enabling the most diverse experimentation in the world of play, toys and games Cunha (2010). According to Francisco (2015), the term territory goes beyond the borders of different nations and is defined by the idea of possession, dominion and power. Based on this thought, we will condition the term toy library, which we call Território Brincante (Playing Territory). In this sense, it is understood that the toy library can be considered a playful territory. The main aim of this research is to learn about leisure practices in the playful territory of the toy library at the Federal Institute of Education, Science and Technology of Rio Grande do Norte - IFRN, Campus Centro Histórico. As specific objectives we sought to: a) Identify which leisure practices are offered and how they are classified; b) Find out how the space of the toy library at the Centro Histórico Campus is appropriated by visiting students; c) Relate the intersections between professionals (socio-cultural animators and managers) and the IFRN toy library. The methodology was based on bibliographical research, using works such as articles, theses, dissertations and websites, looking for information already produced on the object of study. We brought in discussions by other authors who contributed to the foundation and development of the research. The progress of the research took a qualitative approach based on Gonsalves (2005), seeking to understand individual behavior and experiences of lived leisure practices, considering the existence of a dynamic relationship between the real environment and the subject in question. The study procedures used field research through semi-structured interviews and observations with the writing of a field diary, in order to obtain information about the research object in question. The technique used to analyze the data was content analysis (BARDIN, 2011), in which we present the following categories: 1) Career path; 2) Understanding/playground; 3) Professional relationship with the space; 4) Understanding leisure; 5) Evaluation of practices. The main findings were relevant to the professional who works in the playroom as a physical space and facilitator of leisure practices. Based on the analysis, it was possible to identify that leisure practices are developed in the playroom by professionals who are constantly seeking improvement. The playroom is a space that is literally occupied in a wide variety of ways, in construction, games, reading, storytelling and other forms of occupation.

**Keywords:** territory; toy library; toy.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Fachada do IFRN/CAL Unidade Rocas.....	22
Figura 2 - IFRN Natal Centro Histórico.....	23
Imagem 3 ó Interior da brinquedoteca.....	23
Imagem 4 ó Brinquedoteca: Semana do Brincar.....	24
Imagem 5 - Práticas de lazer /Quadra do IFRN-Centro Histórico.....	30
Figura 6 ó Semana do Brincar (Pátio Principal) .....	45
Imagem 7 ó Brinquedoteca: semana do brincar .....	56
Imagem 8 ó Brinquedoteca: semana do brincar.....	57

## **LISTA SIGLAS E ABREVIATURAS**

ABBRI ó Associação Brasileira de Brinquedoteca

ADIC ó Associação para o Desenvolvimento de Iniciativas de Cidadania do Rio Grande do Norte

APAE ó Associação de Pais e Amigos de Excepcionais

CAL ó Cidade Alta

CH ó Centro Histórico

EEFFTO ó Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional

GDL - Gestão Desportiva e de Lazer

IFRN ó Instituto Federal do Rio Grande do Norte

PPC ó Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer

TCLE ó Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFMG ó Universidade Federal de Minas Gerais

Uni Norte - Centro Universitário do Norte

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2 BRINQUEDOTECA .....</b>	<b>17</b>
2.1 Historicidade.....	17
2.2 Conhecendo a Brinquedoteca do IFRN.....	21
2.3 Brinquedoteca e sua relação com o lazer.....	25
<b>3 CAMINHO METODOLÓGICO .....</b>	<b>37</b>
3.1 Procedimentos do estudo.....	37
3.1.1 Pesquisa de Campo.....	37
3.2 Caminho da análise dos dados.....	41
<b>4 AS PRÁTICAS DE LAZER NO TERRITÓRIO DA BRINQUEDOTECA.....</b>	<b>44</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>68</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>73</b>
<b>APÊNDICE I .....</b>	<b>79</b>
<b>APÊNDICE II .....</b>	<b>80</b>
<b>APÊNDICE III .....</b>	<b>81</b>
<b>TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE).....</b>	<b>81</b>
<b>RISCOS E BENEFÍCIOS DA PESQUISA .....</b>	<b>82</b>
<b>APÊNDICE IV .....</b>	<b>85</b>
<b>TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO .....</b>	<b>85</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O ingresso no curso Gestão Desportiva e de Lazer (GDL) do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte ó IFRN/Natal - Cidade Alta (CAL), se deu em 2017, fato este que veio a somar com a graduação em Administração já adquirida no ano de 2005 no Centro Universitário do Norte (UniNorte) em Manaus-AM. No decorrer do curso percebi que o mundo da Gestão Desportiva de Lazer era amplo de conhecimentos e que passava pelas áreas da gestão, do esporte e do lazer, o que me fez continuar no curso.

Em 2018, na disciplina de Práticas Lúdicas, tivemos o desafio de apresentar aos colegas de turma uma experiência prática de brincadeiras vividas quando éramos crianças, todos os discentes se apresentaram. A aula lúdica foi apresentada baseada em alguma brincadeira e/ou brinquedo que experimentamos na infância e tinha o intuito de compartilhar memórias e permitir aos colegas a oportunidade de sentir, viver e se divertir com essas brincadeiras. Essa experiência lúdica se desenvolveu englobando o ser (o conhecimento de vida), o conhecer (o conhecimento do que está aplicando), o saber (o que se sabe) e o experimentar (o envolvimento, troca do saber com os colegas).

Logo ativou minha memória de criança, revisitando lembranças de brincadeiras e das muitas práticas de lazer que vivi, que foram repletas de sensações divertidas e aprendizados. Foi então que pude ter certeza de que este universo infantil que envolve o ser na sua totalidade de pensamentos, sentimentos e vivências me encantava.

Ainda nesse mesmo ano, recebi a proposta de ser bolsista, sendo o primeiro contato com a brinquedoteca existente no IFRN/CAL, através da participação no Projeto de Extensão Contínuo ó Brinquedoteca: Vivenciando o lúdico no IFRN<sup>1</sup>, que me oportunizou aproximação com esse espaço que fortalecia a relação entre práticas lúdicas e crianças.

A partir deste momento despertou-me o interesse de pesquisar e aprofundar o conhecimento a respeito do universo lúdico no espaço/território brinquedoteca. Nessa ocasião foi pensado como objeto principal da pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso ó (TCC) em GDL, o estudo intitulado: òBrinquedoteca como Território Lúdico de Formação Humanaö, e teve como objetivo analisar a atuação-vivencial do GDL na brinquedoteca do campus.

---

<sup>1</sup> Projeto de Extensão Contínuo: Brinquedoteca: vivenciando o lúdico no IFRN - No mundo contemporâneo com automação e com a incrementação dos acessórios tecnológicos, esse elo que existe com as mídias sociais, optamos por desenvolver na brinquedoteca despertar pela prática das diversas atividades lúdico-recreativas, resgatando brincadeiras vividas na cultura popular do Rio Grande do Norte, estimulando as diversas habilidades de cada criança, respeitando as suas diferenças individuais. Na Brinquedoteca a criança tem a oportunidade de relatar através de ações seu cotidiano, suas fragilidades e potencialidades. Nesse sentido acredita-se na relevância deste projeto para as crianças que residem no entorno no IFRN Campus-Cidade Alta, bem como visitantes de escola que agendam visitas periódicas.

Ao pensar o universo lúdico nas brinquedotecas, é oportuno destacar que essas se inserem em instituições educacionais (creches, escolas e universidades), centros comunitários, hospitais, clínicas psicológicas, espaços de lazer públicos ou privados. Nesse sentido, cabe a cada instituição definir a natureza e objetivos do brincar, favorecendo aprendizagem, desenvolvimento e divertimento dos frequentadores (crianças, adolescentes, adultos e idosos).

Com base em observação inicial em algumas brinquedotecas visitadas, percebi que as brinquedotecas desempenham papéis relevantes como espaços lúdicos, seja para encontros de culturas, como para diversão. Nesse sentido, acredito que as brinquedotecas são potenciais espaços para favorecer experiências que potencializam o brincar juntamente com o aprender, estimulando as crianças para as atividades lúdicas e explorando suas habilidades corporais através dos jogos e brincadeiras no seu tempo de lazer.

Foi a partir da prática profissional, experiências na brinquedoteca e visitas diárias com as crianças das escolas públicas e privadas, devidamente agendadas, que comecei a perceber que a brinquedoteca/território cria oportunidades para o brincar fundada na práxis, em que as crianças vivenciam e experimentam brinquedos e brincadeiras, como atividade educativa em constante processo inventivo. Portanto, é um espaço com identidade de conhecimento que permite tanto a expressão da cultura infantil como a maneira de estabelecer o brincar. Na brinquedoteca em que fui bolsista vivi a experiência de movimentos lúdicos, de gestão e das práticas de atividades lúdicas.

Inicialmente a brinquedoteca do IFRN era localizada no campus Natal Cidade Alta - IFRN/CAL precisamente na avenida Rio Branco, porém com o advento da pandemia houve a troca do espaço, além da forma como as atividades lúdicas aconteciam na brinquedoteca. No primeiro ano de pandemia não foram realizadas ações, porém no ano seguinte começou a atuar de forma remota, no qual os organizadores tiveram que usar da imaginação e da criatividade para dar continuidade às atividades. Após a sua reabertura, a brinquedoteca que antes era localizada no Campus Cidade Alta, passou a funcionar no bairro das Rocas, Campus Centro Histórico.

A brinquedoteca do IFRN/Centro Histórico é relevante por ser um local inserido na comunidade das Rocas<sup>2</sup> e que possivelmente representa um equipamento de lazer, um espaço

---

<sup>2</sup> Rocas - O bairro das Rocas está localizado na Zona Leste da cidade de Natal, é o mais antigo dos bairros da cidade. Com a expansão do porto da cidade, por volta de 1897, a região começou a crescer. Todos os empregados portuários, precisando viver próximo ao trabalho, impulsionaram o crescimento das Rocas. Rocas. O nome Rocas provém do Atol das Rocas, região de pesca afamada no litoral potiguar. O bairro é servido de transporte público, várias linhas de ônibus passam por dentro do bairro. Atrações populares, o mercado das Rocas, mercado do peixe, várias praças, quadras, restaurantes, escolas. O bairro das Rocas é rico em

no sentido físico, que irá proporcionar às crianças diversão, entretenimento, atividades no contraturno, pois, para a localidade em que está inserida, pode fortalecer sua cultura, memórias e vivências.

O fato de existir dentro do campus é uma demonstração de sua funcionalidade e de sua importância. Assim sendo, representa para a comunidade um espaço de possibilidades, onde as crianças podem executar atividades com diferentes finalidades e aproveitar os momentos de brincadeiras e de construções de brinquedos, com diferentes oportunidades para ampliar o conhecimento e respeitar a forma como se percebe e experimenta o brincar.

É nesse Campus Centro Histórico, que as escolas visitam a brinquedoteca mediante agendamentos, além de ocorrerem atividades internas e externas integradas aos eventos institucionais, como por exemplo, o evento anual chamado "Semana do Brincar" que acontece no mês de setembro, com a realização de atividades lúdicas que duram três dias e já está em sua 5ª edição. O evento é organizado com a mediação das coordenações da brinquedoteca e do Museu do Brinquedo popular, e tem por objetivo oferecer experiências de atividades lúdicas gratuitas para estudantes de escolas públicas e privadas do município de Natal-RN, e para a comunidade em seu entorno. A programação das atividades tem a participação direta dos estudantes de graduação do curso de GDL e Técnico em Lazer, com o apoio dos cursos de eventos multimídia, e tecnologia em produção cultural, possibilitando o exercício da prática profissional em atendimento aos Projetos Pedagógicos desses cursos (PPC, 2012).

Tive a oportunidade de participar em duas edições nos anos 2018 e 2019. Minha participação em 2018 foi como animadora sociocultural, na responsabilidade de planejar e executar as atividades, da construção dos brinquedos às brincadeiras. Para cada dia foi proposta uma construção diferente de brinquedo, como por exemplo os brinquedos Balangandã, Peteca e Corrupio. Já a participação no ano de 2019 foi como organizadora, em que coletivamente tomamos todas as decisões sobre o evento, desde o planejamento (divulgação do evento, capacidade, orçamento e decoração) à organização e ornamentação do espaço para o desenvolvimento das atividades que seriam oferecidas para as crianças. A

---

diversidades, conhecido pela Igreja da Sagrada Família, pelos galpões de pescados e pela diversidade religiosa, incluindo cristianismo e religiões de matrizes africanas. Foi no bairro que surgiu a primeira escola de samba, a Malandros do Samba, seguida pela Balanço do Morro, resultando em um dos carnavais mais tradicionais da cidade. Por Prof. Matheus Barbosa e Prof. Dr. Lenin Campos Soares ó disponível em: <https://www.nataldasantigas.com.br/blog/a-historia-das-rocas-genealogia-dos-bairros> e <https://www.natal.rn.gov.br/news/post2/39605> Acessado 24 de julho de 2024.

programação do evento seguiu um cronograma de atividades com definição de dias, horários, espaços e responsáveis.

Dessa experiência despertei o interesse de intervenção profissional fundamentada na práxis, para firmar propostas e ações lúdicas, em brinquedoteca. Este percurso de interesse de pesquisa foi pensado na aproximação com o lazer, buscando ampliar o conhecimento adquirido na formação anterior em Administração.

Neste contexto, as indagações que se destacaram a partir das experimentações vivenciadas na brinquedoteca foram as seguintes: quais práticas de lazer a brinquedoteca do IFRN/CH oferece para as crianças? De que forma o espaço-brinquedoteca promove a socialização e interação entre as crianças?

Nesta perspectiva, segui curiosa na busca de responder essas perguntas norteadoras da pesquisa, definindo como objetivo central conhecer as práticas de lazer no território brincante da brinquedoteca do Campus Centro Histórico, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte ó IFRN/CH. Como objetivos específicos foi definido: a) Identificar quais práticas de lazer são oferecidas e como são organizadas; b) Conhecer como se dá a apropriação do espaço da brinquedoteca do IFRN pelos alunos visitantes; c) Relacionar as intersecções do profissional (animadores socioculturais e gestores) com a brinquedoteca do IFRN.

Assim, esta pesquisa foi organizada em Introdução; Capítulo 1- Brinquedoteca com uma contextualização da história da brinquedoteca, sua trajetória, objetivo e funções. Como também abordaremos a brinquedoteca do IFRN-CH objeto deste estudo, e seu reconhecimento de qualidade e as características do espaço, assim como suas propriedades de um local que oferece e pratica atividades lúdicas relacionadas ao lazer, ao brincar, ao jogo e brincadeira.

No próximo capítulo, Metodologia, apresentamos a trajetória metodológica percorrida, incluindo os instrumentos aplicados, amostras selecionadas e procedimentos de coletas de dados escolhidos para a realização da análise. E para finalizar o Capítulo Análise dos dados, foi realizado a partir da técnica análises de conteúdo de Badin (2011) e observações realizadas na brinquedoteca e áreas de lazer do instituto, apresentando os pontos divergentes e recorrentes. Com isso buscamos responder aos objetivos da pesquisa, assim como a compreensão em relação às práticas de lazer oferecidas pela brinquedoteca do IFRN-CH. Por fim, as considerações finais e as referências do estudo.

Neste sentido, esta pesquisa buscou referências que apresentam conceitos ou categorias importantes para o embasamento do estudo. No capítulo I, chamado

Brinquedoteca, trouxemos os autores como Cunha (2008, 2010), Almeida (2011), Santos (2002), ABBri (2017) e Schlee (2011), que trazem pesquisas relevantes sobre as brinquedotecas, por exemplo em que período surgiram, sua finalidade e objetivo, ou seja, sua importante história e características de um modo geral.

## 2 BRINQUEDOTECA

Neste capítulo realizamos uma contextualização histórica do surgimento da brinquedoteca e sua chegada ao Brasil. Objetivamos trazer autores como Cunha (2010) que defende que a brinquedoteca é um mergulho ao brincar, Santos (2002) que diz que o espaço não está limitado somente às crianças, mas todas as fases da vida, entre outros que falaram da importância da ludicidade, do brincar, da dimensão de território que se estende à brinquedoteca. Procuramos contextualizar a brinquedoteca, reforçar sua importância através dos autores como Cunha (2010), esses espaços são criados para favorecer as brincadeiras, ABBRI (2017) que traz um pouco da história do surgimento das brinquedotecas, Schlee (2011), com a ideia da organização da brinquedoteca, espaço este pensado e planejado para atender propósitos dos usuários, dentre outros autores que enriquecem esse espaço. Apresentamos a brinquedoteca do IFRN, seu espaço físico, com a intenção de trazer reflexões sobre as práticas de lazer desenvolvidas no espaço, seus projetos e a contribuição para com o processo de desenvolvimento tanto para quem usa quanto para quem desenvolve.

### 2.1 Historicidade

O primeiro pensamento voltado para a criação de uma brinquedoteca que se tem notícia na história, surgiu em *Los Angeles*, nos Estados Unidos, por volta de 1934, quando o País passava por uma forte crise econômica chamada de A Grande Depressão de 29 (ABBRI, 2017, não paginado).

Por isso, um norte-americano dono de uma loja de brinquedos percebeu que os brinquedos estavam sendo roubados e foi falar com o diretor da escola, que, como resposta, disse que as crianças estavam roubando porque elas não tinham com o que brincar. Com o intuito de solucionar o problema, o dono decidiu criar um sistema de empréstimo de brinquedos como recurso para a comunidade. A partir disso, surgiu, então, a *Los Angeles Toy Loan* existente até os dias atuais (ABBRI, 2017, não paginado).

Contudo, a ideia de se criar um sistema de empréstimo de brinquedos teve mais evolução na Suécia, em 1963, a partir de duas professoras e mães de crianças com deficiência,<sup>3</sup> que fundaram a *Lekotek* (Ludoteca), em Estocolmo, com o objetivo de emprestar

---

<sup>3</sup> De acordo com o Decreto nº 3.298 de 1999 da legislação brasileira, o conceito de deficiência, conforme segue: Art. 3º - Para os efeitos deste Decreto, considera-se: I - Deficiência ó toda perda ou anormalidade de uma estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica que gere incapacidade para o desempenho de atividade, dentro do padrão considerado normal para o ser humano.

os brinquedos e oferecer orientações aos familiares de pessoas com deficiência para que pudessem brincar com seus filhos e estimular o seu desenvolvimento, através da ludicidade. Esta ideia deu tão certo que se espalhou pelo mundo, chegando ao Brasil no início da década de 70 (ABBRI, 2023, não paginado).

De acordo com a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBRI), o estabelecimento de um espaço destinado à criação de uma brinquedoteca no Brasil surgiu também com a necessidade de ajudar a estimular crianças que possuem alguma deficiência física, sensorial e/ou cognitiva, no sentido de auxiliar o desenvolvimento humano, social, escolar e familiar destas crianças, através de práticas de ludicidade.

Sendo assim, em São Paulo foi realizada uma grande exposição de brinquedos pedagógicos tendo como idealizadores a Associação de Pais e Amigos de Excepcionais ó (APAE). De acordo com Associação Brasileira de Brinquedotecas ó (ABBri) o evento deu tão certo que surgiu o interesse em transformá-lo em um setor de recursos pedagógicos chamado Ludoteca. Mais tarde, em 1981 foi constituída a primeira brinquedoteca do Brasil. Como diretora e responsável do termo brinquedoteca, a pedagoga Nylse Cunha (2010), afirma que:

[...] a brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira, [...] aonde a criança (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de potencialidades e necessidades lúdicas. E ainda, muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais que permitem expressão da criatividade (p.15).

Para Santos (2011), a brinquedoteca deve ser “[...] um espaço que contemple todas as idades do desenvolvimento humano, independentemente da idade cronológica das pessoas” (Santos, 2011, p. 58). E concordando com a autora, acreditamos que este espaço é rico em atender pessoas de todas as idades para criar e reviver experiências, e viver as práticas lúdicas para criar momentos de divertimento.

Neste espaço as pessoas podem vivenciar as brincadeiras e os momentos lúdicos como ferramenta no processo de formação e das lembranças de quem vive ou quem já passou por esses momentos. Dessa forma, a brinquedoteca não é apenas um território lúdico de formação humana para as crianças, mas também para todos os indivíduos em qualquer idade.

Essa ideia reforça quando se identifica que as brinquedotecas estão presentes nas escolas públicas, privadas, clubes, academias, empresas, hospitais, condomínios etc. sendo, portanto, um território lúdico que ultrapassa a questão etária, favorecendo o surgimento de outros espaços mais relacionados a fatores emocionais que envolvem o brincar, a brincadeira

e os brinquedos. Para Kishimoto (2011, p.26) a valorização das brinquedotecas promove o aparecimento de museus de brinquedos, apesar de serem espaços distintos, eles se complementam.

Consideramos a defesa da identidade do espaço da brinquedoteca como favorecedor da brincadeira, fugindo do excesso de diretividade das brincadeiras que impedem o brincar livremente e compromete a sua funcionalidade de atender às necessidades lúdicas dos frequentadores.

Para Schlee (2011, p. 63) a brinquedoteca deve ser organizada em um local especialmente projetado e adaptado, de modo que atenda os propósitos dos usuários que atuam de maneira interligada. É neste espaço preparado e cuidadosamente pensado que as crianças devem não somente brincar, mas realizar as suas construções lógicas, assim como suas vivências. O mesmo autor destaca ainda que uma brinquedoteca necessita, pelo menos, de espaço para a exploração das alternativas lúdicas e espaço para a vivência lúdica. (Schlee, 2011, p.63). A partir da ideia do autor, entende-se que a brinquedoteca é um espaço que promove a imersão das crianças nas brincadeiras, que sugere a descoberta, e que promove a interação com os brinquedos como também, a vivência de experiências do brincar num ambiente que contribuirá para seu desempenho como ser humano e como contribuição para sua formação educativa.

Vemos então que ao brincar, a criança se apropria do espaço e dos objetos e manifesta, através das brincadeiras, seu entendimento do que foi proposto e neste momento as crianças se utilizam da imaginação e da fruição do que lhe é oferecido.

[...] brincar é repetir e recriar ações prazerosas, expressar situações imaginárias, criativas, compartilhar brincadeiras com outras pessoas, expressar sua individualidade e sua identidade, explorar a natureza, os objetos, comunicar-se, e participar da cultura lúdica para compreender seu universo. Ainda que o brincar possa ser considerado um ato inerente à criança, exige um conhecimento, um repertório que ela precisa aprender (Brasil, 2012, p. 11).

A partir do pensamento de Cunha (2010) percebe-se que a brinquedoteca é um espaço que pode ser entendido como território lúdico que favorece e estimula o desenvolvimento das crianças, possibilitando as mais diversas experimentações no mundo do jogo, brinquedos e brincadeiras. De acordo com o pensamento da autora é possível assim, acreditar na relação entre a brincadeira e a formação social e intelectual da criança, uma vez que no brincar realizado no espaço da brinquedoteca acontece o aprendizado. O termo território é um dos focos da geografia, considerado pela corrente do pensamento geográfico um conceito-chave

da geografia, contudo o termo não é analisado somente pela geografia, mas por outras ciências, o que o torna um termo com múltiplos significados (Francisco, 2015). Neste caso um território usado, ocupado e equipado torna-se um território lúdico para o usufruto e como apresenta Cunha (2010), este território favorece as relações entre o ser que brinca e sua formação.

É importante que as crianças vivenciem as brincadeiras de maneira que possam contribuir para sua vida social, focando no aprendizado básico da construção do conhecimento e do convívio com o outro, tornando a busca pelo conhecimento um processo natural e prazeroso. A brinquedoteca é um território que ensina, incentiva, estimula e promove vivências às crianças, permitindo o desenvolvimento das muitas práticas e levando-as à construção do conhecimento, à criatividade, à autoestima e às brincadeiras através da ludicidade (Santos, 2002).

Levando em consideração a ideia do mesmo autor, as crianças precisam ser estimuladas e incentivadas a descobrirem o mundo através das práticas de lazer, através da alegria e trocas de relações para o conhecimento do seu Eu, e assim, adquirir autonomia ativa com criticidade e criatividade diante da vida.

Cunha (1997) determina que ã[...] A brinquedoteca é o espaço criado com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livrementeõ (p.13). Assim entende-se que este espaço é pensado e estruturado para receber, acolher as crianças, e que neste espaço acontecem ações lúdicas entre aquele que aplica as atividades e aquele que recebe. Neste lugar as crianças brincam livremente e podem vivenciar as várias experimentações através das variedades de brinquedos contidos numa brinquedoteca.

Ainda para Cunha (1997, p.14), a importância da brinquedoteca ãreflete no contexto social brasileiroõ pois transforma vidas, e provoca reflexões tanto para as pessoas que conduzem este espaço como para os educadores, assim como para as crianças, adolescentes, jovens e adultos que usufruem das atividades. Este espaço é voltado para melhor atender as crianças, uma vez que proporciona oportunidades lúdicas com características únicas. Seu papel no campo da educação aumentou, portanto é seguro afirmar que ela é a força de mudanças na perspectiva educacional (Cunha, 1997, p.14).

Ainda na visão da autora, a brinquedoteca é um ã[...] espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos, dentro de um ambiente especialmente lúdico. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentarõ (1992, p.36).

Nesse sentido, nos leva a acreditar que essas atividades oferecidas e desenvolvidas pela brinquedoteca podem contribuir para o processo formativo das crianças, dos gestores e voluntários, sendo possível agregar valores éticos, morais e sociais. Como também fortalecer o respeito ao próximo, de reconhecimento de pertencimento do lugar, ou seja, fazer parte daquele espaço.

A existência desse espaço indica relevância, por oferecer momentos lúdicos para experienciar as brincadeiras e favorecer a educação. Além disso, concentra-se no aprendizado básico da construção do conhecimento e na interação com o outro. Conforme aponta Pereira (2005) as atividades lúdicas [...] são muito mais que momentos divertidos [...] e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si, estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal (p. 20).

Desse modo, a brinquedoteca pode ser um potencial para experiências e aprendizados. Possibilita a construção do conhecimento e desenvolvimento da criança, como também para o estímulo do processo de aprendizagem e socialização. Este espaço oferece um ambiente especialmente direcionado que pode fornecer recursos para potencializar as relações e experiências.

## **2.2 Conhecendo a Brinquedoteca do IFRN**

A Brinquedoteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, IFRN<sup>4</sup> atende as comunidades do entorno, escolas públicas e privadas, com agendamentos periódicos, além de filhos de alunos e de servidores. Oferece às crianças momentos de alegria e divertimento, podendo desenvolver os aspectos motor, emocional e social e que podem receber estímulos apropriados através das várias práticas de lazer, como também se entende a brinquedoteca como um espaço potencial para a prática profissional aos cursos de Gestão Desportiva e de Lazer, Técnico Integrado em Lazer e Especialização, que podem colocar em prática a teoria, como também a utilização do espaço pelos professores do IFRN, com aulas expositivas dentre outras atividades e/ou projetos que podem aproveitar a brinquedoteca como facilitadora de conhecimento.

A Brinquedoteca é vista como um possível espaço multiprofissional no campo de atuação para o lazer, sendo apropriado pelos docentes e estudantes do curso técnico e superior de Gestão Desportiva e de Lazer, existindo possibilidade de alcançar outras áreas do

---

<sup>4</sup> O Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, *Campus* Cidade Alta, Unidade Rocas está localizado na rua Donzelas, nº 151, Rocas - Natal-RN | CEP: 59012-190.

conhecimento e como laboratório de atuação para os cursos de licenciaturas à Pedagogia, Psicologia, História e áreas afins. Além de possibilitar a construção do conhecimento científico das práticas de lazer, que irão contribuir para o aperfeiçoamento desses profissionais.

O IFRN está situado nas proximidades de diversas comunidades (Rocas, Passo da Pátria, Mãe Luiza, Brasília Teimosa, Santos Reis), dentre outras comunidades e escolas que podem realizar visitas para conhecer o espaço. Essas comunidades abrigam crianças com acesso limitado a serviços públicos, acesso a espaços urbanos que envolvem a promoção de práticas de lazer, sociais e educacionais. Nessas regiões existem graves fragilidades decorrentes do elevado índice de analfabetismo, violência e droga. (ADIC, 2014).

Seguindo essa lógica, percebe-se que a brinquedoteca permite o acolhimento a essas crianças. Não anulando que essas crianças não tenham lazer na comunidade em que estão inseridos, mas que, o IFRN através da brinquedoteca, pode ser um instrumento valioso de transformação humana e social, apresentando-lhes novas oportunidades de práticas de lazer, além de trazer um novo olhar para o brincar, para o divertir, o re(criar) e, também ser um multiplicador de experiências e vivências nesse espaço/território.

A brinquedoteca funciona no IFRN/Centro Histórico, localizado na rua Donzelas 151 ó Rocas, Natal/RN, ela faz parte da estrutura física do prédio.

Figura 1 - Fachada do IFRN/CAL Unidade Rocas



Fonte: Acervo pessoal do Diretor Geral do IFRN/CAL, prof. Ayres Nogueira (2021)

Sua estrutura física possui 1 auditório, 8 salas de aula, 1 sala de videoconferência, 1 biblioteca, 1 Sala de Audiovisual ou Projeções, 1 Laboratório de Informática, 1 sala de dança, 1 Laboratório de Línguas estrangeiras, 1 Sala de Fabricação de Instrumentos

Musicais/Lutheria, 1 atelier de artes, 1 espaço cultural com quadra coberta, 1 quadra de areia, área de convivência, 1 brinquedoteca objeto deste estudo.

Figura 2 - IFRN Natal Centro Histórico



Fonte: <https://portal.ifrn.edu.br/campus/natalcentrohistorico/o-campus>

Mas o que tem lá dentro?

Destacamos que até chegar à sala da brinquedoteca o prédio oferece recursos de acessibilidade tanto para alunos e visitantes que possuem alguma dificuldade de mobilidade, sinalização, corrimão, elevadores e rampas.

Imagem 3 ó Corredor lateral da sala da brinquedoteca



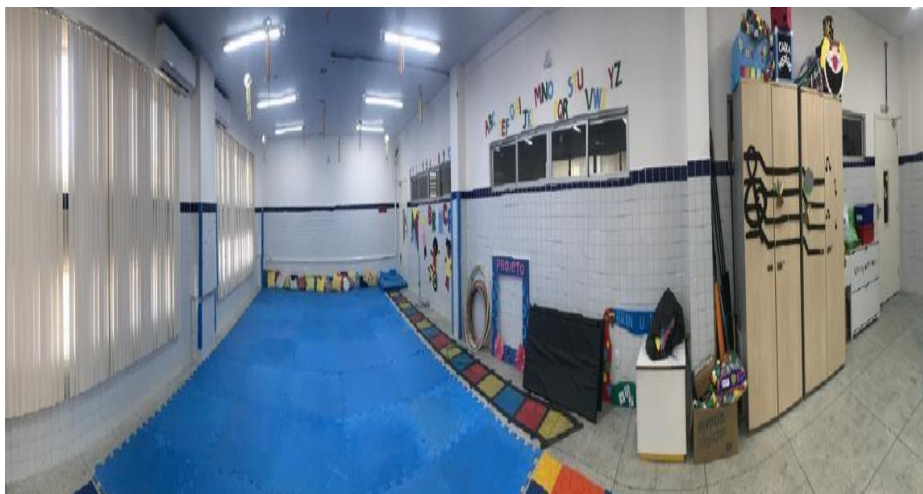
Fonte: Acervo pessoal Profa. Dra. Iracyara Assunção IFRN/CAL (2024)

E quando se chega na sala da brinquedoteca já podemos perceber que é organizada, enfeitada e cheia de brinquedos variados para receber as crianças. Se caracteriza como um espaço amplo e climatizado, na entrada, tem pintado no chão um caminho azul que leva até uma parte revestida com tatame azul, paredes brancas e tiras coloridas. Pendurada ao teto uma pipa grande, nuvens e elos coloridos que saem do teto em direção ao chão.

Possui janelas de vidro cobertas com papéis amarelos, um armário com brinquedos variados e jogos, almofadas com várias estampas no fundo da sala (elas servem para as crianças utilizarem em momento de relaxamento), um quadro de vidro para recados e ou boas-vindas, um bebedouro de água e um retroprojektor que é utilizado para algumas atividades que necessitam de imagens ou até mesmo nas atividades que precisam da ajuda audiovisual. Há um espaço em que as crianças penduram suas atividades e ficam expostas como artes, um outro cantinho para as crianças realizarem leitura, apreciação de músicas, dança, construção de brinquedos, brincadeiras populares e cantigas de roda, dentre muitas outras que vão além da imaginação.

Destaca-se ainda uma variedade de brinquedos que podemos encontrar organizados em armários e em uma caixa grande e preta: jogos de raciocínio (jogo da vida, detetive, pega vareta), jogos de lógicas (blocos, jogos criativos como lego, blocos de madeira, jogo alfabeto), jogos de tabuleiros (dama, xadrez, gamão, trilha, jogo da velha), brinquedos construídos com materiais recicláveis, e ampla experimentação de brincadeiras como batata quente, bilboquê, caixa das letras, passa anel, bambolê, tiro ao alvo, além das cantigas de roda como: Ciranda Cirandinha, atirei o Pau no Gato, Escravos de Jó, entre outras, fato que resgata as brincadeiras populares e fortalece a cultura infantil.

Imagem 4 ó Interior da brinquedoteca



Fonte: Acervo pessoal do Diretor Geral do IFRN/CAL, Profa. Iracyara Assunção (2024)

Neste território de brincadeiras, os brinquedos transformam e estimulam as crianças que podem brincar livremente. A brinquedoteca é pensada, planejada e seus brinquedos são organizados e escolhidos propositalmente com objetivo de desenvolver a criança no âmbito educacional e lúdico, promovendo o aprendizado, o raciocínio, o social e o emocional. A brinquedoteca está longe de ser um amontoado de brinquedos (Friedmann, 1992, p.66). Segundo a autora, uma brinquedoteca não é apenas um lugar para guardar brinquedos, mas um espaço que é planejado e organizado com o propósito social. Portanto compartilhamos com o pensamento da autora, pois todos os brinquedos contidos neste espaço se transformam nas mãos das crianças, a brincadeira vem na sua forma espontânea e prazerosa e é nesta relação que a brinquedoteca alcança seu momento mais significativo e enriquecedor, ao pensarmos no seu entendimento como um território que proporciona construções e trocas.

A brinquedoteca atende todo público interno e externo, desenvolvendo atividades para o público infantil, adolescentes, adultos e idosos. O atendimento é de acordo com os agendamentos, geralmente as escolas entram em contato para informar quantidade de crianças, existem escolas que visitam duas vezes ao ano o espaço. De acordo com uma conversa informal com uma das gestoras, a brinquedoteca recebe seu público todos os dias de segunda a sexta-feira, nos horários de 9h às 12h períodos manhã e 14h às 17h tarde (Diário de Campo, 2023).

### **2.3 Brinquedoteca e sua relação com o lazer**

O lazer vem sendo discutido há muito tempo, e atualmente está evidente em quase todas as movimentações sociais. Dessa forma podemos perceber que o lazer é uma atividade fundamental na vida de qualquer indivíduo, pois proporciona momentos de descontração, diversão e descanso. No contexto educacional, o lazer desempenha um papel importante no desenvolvimento integral dos alunos, contribuindo para formação tanto física quanto psicológica.

Segundo a visão teórica de Dumazedier (2014), o lazer é uma atividade fundamental nas sociedades modernas. Ele acredita que o lazer é também uma forma de recuperação aos aspectos negativos do trabalho. O autor também defende que o lazer é uma forma de autodeterminação e liberdade, permitindo às pessoas escolherem como e com quem querem gastar seu tempo livre. Ele descreve o lazer como um momento de satisfação pessoal e de recuperação das energias físicas e mentais.

Além disso, ressalta que o lazer contribui para o fortalecimento dos laços sociais e para a formação de identidades individuais e coletivas. Ele argumenta que o lazer pode ser uma ferramenta para a construção de comunidades mais justas e equitativas. O autor também destaca a importância de uma relação equilibrada entre trabalho e lazer. Ele enfatiza que o lazer não deve ser apenas uma pausa entre períodos de trabalho, mas sim uma atividade autônoma e significativa por si só.

De forma objetiva, segundo Dumazedier (2014), o lazer é uma atividade fundamental para o bem-estar humano, contribuindo para a saúde física e mental, formando identidades coletivas e individuais, assim, fortalecendo os laços sociais. Ele defende a importância de uma relação equilibrada entre trabalho e lazer, e vê o lazer como uma forma de resistência e liberdade nas sociedades modernas.

Ao longo dos anos, o conceito de lazer passou por diversas mudanças e evoluções, e segundo Marcellino (2012, p.15), não é possível entender o lazer isoladamente, sem relação com outras esferas da vida social. Portanto, para compreender o lazer é essencial considerar o meio de atuação no qual o lazer influencia e é influenciado (Marcellino, 2012, p.15).

Marcellino (2012, p.54), quando ressalta sua visão de que o lazer é um veículo privilegiado de educação, destaca a importância da inserção do lazer na atividade educativa e de formação humana. Revela, portanto, o lazer no âmbito da cultura e da sociedade.

Conforme o autor, é possível afirmar que as atividades de lazer podem possuir um viés educativo e, se executadas de forma adequada, oferecem oportunidades pedagógicas para abordar temas como cooperação, liderança, organização, respeito e cumprimento de responsabilidades com os alunos.

Desse modo, o autor traz à tona uma importante discussão, pois ao afirmar que o lazer pode ser inserido no contexto educacional sem que haja uma efetiva cobrança pelo aprendizado, mas que ele aconteça de forma divertida e natural, ainda mostra que o lazer é sim uma importante ferramenta de aprendizado. Porém necessita ser acompanhado de forma adequada pelos professores, para que o ambiente se torne propício ao aprendizado, mas que seja realmente divertido para os aprendizes.

Christiane Gomes (2014), em seu artigo "Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura", faz uma reflexão importante sobre os diversos conceitos trazidos pelos estudiosos acerca do lazer e explica que a lógica dicotômica coloca o lazer como oposto ao trabalho, como se fossem esferas distintas e separadas da vida das pessoas. No entanto, a autora afirma que essa forma de pensar invisibiliza outras formas de entender e vivenciar o lazer, principalmente aquelas que vão além dessa dicotomia.

O lazer compreende, assim, a vivência de inúmeras manifestações da cultura, tais como o jogo, a brincadeira, a festa em família, os passeios, viagens, esporte e as formas de artes que envolvem (pintura, dança, teatro, música e cinema) entre outras possibilidades, uma vez que essas e outras manifestações culturais podem contribuir em nosso meio social, além de ricas experiências de lazer. Todavia, essas práticas assumem significados diversos ao dialogar com um determinado contexto, ao se materializar em um determinado tempo-espço, ao assumir um papel próprio para os sujeitos, instituição e grupos sociais que vivenciam (Gomes, 2008 p.04).

Ao entender o lazer apenas como contraponto do trabalho, a autora afirma que limitamos nossa compreensão e pesquisa sobre essa dimensão da vida humana. Dessa forma, passamos a não considerar as diferentes realidades sociais e culturais que existem ao redor do mundo, cada uma com suas particularidades e formas singulares de experimentar o lazer.

Deste modo, torna-se fundamental questionar e problematizar essa visão hegemônica do lazer, que acaba por torná-lo superficial e descontextualizado. Para Gomes (2014), é importante reconhecer e valorizar as diversidades e particularidades existentes nas experiências e práticas de lazer, para que possamos compreendê-las em sua plenitude e complexidade.

No entanto, com o passar do tempo, foram surgindo pesquisas e estudos que comprovam a importância do lazer. Foi percebido que as atividades de lazer podem ser ferramentas poderosas para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, estímulo da criatividade, entre outros aspectos importantes para a formação humana.

Dessa forma, ao ser discutido, o lazer passou a ter preocupações em vários âmbitos e passou a ser incorporado de maneira mais consciente e estruturada na vida das pessoas e nas instituições educacionais. Atualmente, em algumas escolas públicas são oferecidas atividades de lazer.

Porém, é importante ressaltar que, mesmo com todos os avanços e pesquisas, ainda existem desafios a serem enfrentados quando se trata do direito ao lazer no cotidiano das pessoas. Em algumas vezes a falta de recursos financeiros, em outras a capacitação dos professores, barreiras que podem dificultar a execução de atividades de lazer de qualidade nas escolas, assim como na vida social.

No entanto, é necessário continuar a busca por alternativas e investimentos de políticas públicas que valorizem o lazer como um direito, pois está garantido para todos na Constituição Federal de 1988 (CF/1988). Essa integração do lazer com a educação pode

proporcionar benefícios significativos aos alunos, auxiliando para formação de cidadãos mais criativos e aptos a lidar com desafios do mundo contemporâneo.

Por fim, é necessário frisar que a pesquisa sobre o lazer, em distintos contextos socioculturais, nos permite entender como essa dimensão da vida se manifesta de formas diferentes em cada cultura e em cada ser, levando em consideração suas tradições, valores, rituais e ritmos sociais. Para Gomes (2014) o lazer é uma prática social da vida cotidiana que precisa ser situada em cada tempo/espaço social, e que, justamente por isso, integra diferentes culturas (p.8). Somente por meio da compreensão do todo, torna-se possível ampliarmos nossos horizontes e enriquecermos nossa compreensão sobre o lazer, possibilitando o desenvolvimento de políticas e práticas mais inclusivas e adequadas às diversas realidades sociais.

Assim, o lazer é constituído conforme as peculiaridades do contexto no qual é desenvolvido e implica produção de cultura ó no sentido de reprodução, construção e transformação de práticas culturais vivenciadas ludicamente por pessoas, grupos, sociedades e instituições. Essas ações são construídas em um tempo/espaço social, dialogam e sofrem interferências das demais esferas da vida em sociedade e nos permitem ressignificar, simbólica e continuamente, a cultura. (Gomes, 2011, p. 34).

A brinquedoteca pode ser o mundo da imaginação, da diversão espalhada em cada canto, um lugar de encantamentos, de alegria e felicidade, além da expressão individual de cada envolvido nas suas práticas de lazer.

O espaço da brinquedoteca é cuidadosamente planejado para proporcionar aos frequentadores desenvolvimento intelectual, de aprendizado, criatividade dentre tantos sentimentos que podem ser oferecidos por cada metro quadrado, ou seja, um espaço de diversão e aprendizado (Schlee, 2011, p.63).

Podem, assim, ser compreendidas como um território que, segundo Francisco (2015, n.p.) vai além das fronteiras de nações distintas, sendo este definido pela ideia de posse, domínio e poder. Podemos pensar, a partir da ideia do autor, que a brinquedoteca pode sim ser pensada como território, pois neste espaço há muitos momentos de posse, de domínio e de poder quando as crianças utilizam o espaço da brinquedoteca, sendo este momento compartilhado e de vivência social com as relações criadas com outras crianças e com o meio. No momento em que acontecem as atividades lúdicas as crianças não estão preocupadas com a dimensão do espaço, simplesmente querem vivenciar as atividades lúdicas que lhes são oferecidas.

Pensando de forma afetiva nessas relações construídas nesse espaço, Boligian e Almeida (2003) afirmam:

Território é o espaço das experiências vividas, onde as relações entre os atores, e destes com a natureza, são relações permeadas pelos sentimentos e pelos simbolismos atribuídos aos lugares. São espaços apropriados por meio de práticas que lhes garantem uma certa identidade social/cultural (Boligian e Almeida, 2003 citado por Silva, 2009, p.106).

Assim, acredita-se que essa relação criada entre os indivíduos e o espaço vem carregada de significados culturais e sociais, de afetividade, de sentimento simbólico que está associado ao lugar.

Soma-se a isso a ideia compartilhada por Santos (1998) que acrescenta, ão território são formas, mas o território usado são objetos e ações, sinônimo de espaço humano, espaço habitado (p.17). Dessa forma, a reflexão sobre o território nos leva a entender que território são formas geográficas, delimitações de um espaço ou lugar, mas também um território utilizado, de ações e vivências no espaço, ou seja, as coisas que acontecem dão vida a esse espaço. Assim, o território não se limita apenas em formas, mas em território explorado, ocupado e repleto de práticas que facilitam as relações entre as pessoas que se utilizam do espaço.

Portanto, podemos chamar a brinquedoteca de Território lúdico, compreendendo como um território em que ao brincar, a criança se apropria desse espaço social para manifestar, através das brincadeiras, seu entendimento de mundo e de sociedade, como exemplificamos a partir da observação realizada:

Neste território podemos partilhar o que foi observado durante a semana do brincar, em específico as práticas de lazer que aconteceram na brinquedoteca e nas outras áreas de lazer do IFRN-CH.

Imagem 5 ó Brinquedoteca: Semana do Brincar



Fonte: Acervo fotográfico da Autora 2023

No momento da brincadeira a voluntária está se apresentando e passando os comandos para iniciar a brincadeira: é possível verificar que as crianças estão atentas às informações, pois ao som que foi combinado elas devem se movimentar, e neste movimento elas vão sentindo as brincadeiras, assim como prestando atenção ao comando, reconhecendo a dimensão de espaço, movimentando seus corpos e partilhando com o outro a vivência da brincadeira (Diário de Campo, 2023). Interessante que todas as crianças participaram da experiência. Podemos compreender que neste momento da brincadeira as formas de comportamento são experimentadas e socializadas, neste sentido as crianças estão incorporando elementos na sua personalidade, realizando trocas e internalizando valores e ideias (Friedmann, 1992, p. 26).

No momento do brincar neste território o lúdico está inserido, mas o que é essa palavra? *lúdico* na concepção etimológica da palavra vem do latim *ludus*, é um adjetivo que significa jogo, assim como também brincar. Nesse sentido incluem-se jogos, brinquedos, atividades que geram diversão, brincadeiras, entretenimentos, entre outros. A percepção de que o lúdico se restringe a aplicar brincadeiras de maneiras desestruturadas sem objetividade ou mesmo sem planejamento, infunde-se um erro conceitual que segundo Almeida (1994, p.41) a educação lúdica, além de auxiliar e impactar na formação de crianças e adolescentes, está promovendo um desenvolvimento saudável e um enriquecimento contínuo. Portanto, a aplicação da ludicidade neste território refere-se à concepção de contexto rico, no qual o

brincar atribui um papel importante na educação infantil, que vai favorecer novos saberes de maneira eficaz e mais divertida.

De acordo com a visão de Huizinga (2008), quando aborda em sua obra *Homo Ludens* entendemos que o elemento lúdico está presente na vida humana desde o início das civilizações e vem desempenhando um papel importante na criação da cultura e no desenvolvimento do indivíduo em sua totalidade. Luckesi (2022) complementa dizendo que o que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena (p.2). Compreende-se que quando nos entregamos à brincadeira, nos distanciamos da realidade diária, momento de abraçar-se ao universo da imaginação e viver essa experiência plena, contudo constantemente carregado das relações contidas no dia a dia.

Segundo ainda Luckesi:

Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. Poderá ocorrer, evidentemente, de estarmos no meio de uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estarmos divididos com outra coisa, mas aí, com certeza, não estaremos verdadeiramente participando dessa atividade. Estaremos com o corpo aí presente, mas com a mente em outro lugar e, então, nossa atividade não será plena e, por isso mesmo, não será lúdica. (2022, p.2)

Para o autor *Brincar, jogar, agir ludicamente* requer estar inteiramente envolvido na atividade, não há espaço para divisão. Para que a atividade lúdica seja plena é preciso se deixar levar para o estado de consciência, deixando fluir a excitação, as emoções, a fascinação, a alegria e com isso a necessidade do entregar-se.

Assim o elemento lúdico seria permeado pelo brinquedo, pelos jogos, pelo brincar e pela brincadeira, sendo que cada um destes elementos possui uma conceituação própria, mas estão unidos no entendimento que envolve a flexibilidade e o prazer. Deste modo, o brinquedo pode ser [...] compreendido como qualquer objeto sobre o qual se debruça a ação da atividade lúdica do brincar por meio da espontaneidade, imaginação, fantasia e criatividade do brincante (Ujiie, 2008, p.52).

O brincar é um evento lúdico natural e facilmente visto no mundo das crianças, mas que está presente em todas as fases da vida. No entanto, entende-se que na infância o brincar se mostra mais presente, por exemplo, a criança encontra uma maneira de se adequar ao espaço disponível para conduzir suas brincadeiras e traquinices, por isso o brincar está mais associado ao mundo das crianças que ao mundo do adulto.

Para Chagas (2017), o ato de brincar favorece o desenvolvimento saudável da criança, além de promover nos adultos a ativação da memória e do pensamento, uma vez que as

As situações lúdicas auxiliam o ser humano a lidar com sentimentos, contribuindo para o amadurecimento e colaborando para as decisões que tomará posteriormente na vida adulta (p.78). Concordamos com a autora com relação às situações lúdicas que auxiliam o ser humano, pois entende-se que ao brincar, sem dúvida acontece a construção das ideias, atos e atitudes que contribuirão para um ser mais humano.

O brincar se manifesta através de uma ação, uma brincadeira ou divertimento, imitação, um fazer de conta de expressão livre. O brincar não acontece do nada, é importante destacar que o indivíduo se incorpora ao contexto, e estabelece conexões com os materiais em sua volta transformando-os em objetos de diversão e brincadeiras (Pereira, 2005, p. 19). O autor ainda reforça que o brincar é o sentido que o brincante dá à brincadeira que está acontecendo, isto é, brinca-se com um determinado sentido, e somente quem está brincando é quem sabe realmente sobre a intencionalidade (p.21).

Levando em consideração o pensamento do autor, nos leva a crer que a brinquedoteca é um espaço que enriquece essas brincadeiras, dando sentido e significado a todos os elementos nele inseridos, como materiais didáticos e paradidáticos, brinquedos físicos e para a construção etc., pois para a criança todos esses elementos dão significados às suas brincadeiras e à sua subjetividade.

No ambiente escolar, o brincar é considerado um momento agradável e possivelmente importante no processo de ensino-aprendizagem, por isso, contemplado nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil que compreende o brincar como um momento em que a criança concebe sua identidade individual e coletiva, bem como a sua percepção de mundo durante o tempo em que brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (Brasil, 2010, p. 12), considerando assim, o brincar como um momento de convívio social importante na educação e na formação da criança.

Ao buscar relações entre o lazer e o brincar, enfatizamos que dentre as compreensões dos conceitos de lazer mencionadas durante o texto. Conforme Gomes (2011, 2014) o lazer é considerado como uma necessidade humana e dimensão da cultura, isso se deve à necessidade de se pensar o lazer de uma visão contextualizada, constituída na articulação de três elementos fundamentais: a ludicidade, as manifestações culturais e o tempo/espaço social. As características do lazer neste sentido estão ligadas intrinsecamente ao brincar, à brincadeira.

Se um dos elementos fundamentais desta forma de ver o lazer segundo Gomes (2014), é a ludicidade, presente nas manifestações culturais, o brincar e a brincadeira estão diretamente ligados a esta característica.

Na brincadeira, no brincar, nos brinquedos e na brinquedoteca a ludicidade se faz presente como grande possibilidade de acontecer ali momentos de lazer. Os brinquedos, as brincadeiras presentes na brinquedoteca representam manifestações culturais que rodeiam a comunidade ao entorno. O espaço físico brinquedoteca, funciona como um espaço/tempo social, onde podemos perceber o conjunto de fatores acontecendo ali, unindo pontos em comum, importantes conexões entre o lazer e o brincar.

O movimento do processo de participação dos adultos nas brincadeiras das crianças pode propiciar o acesso ao universo infantil, não apenas pela simples presença no espaço, mas pela compreensão das práticas sociais da criança construídas a partir da sua relação com as outras crianças, com os adultos e com o próprio meio, pois entende-se que o espaço social seria um espaço de troca simbólica entre o adulto e as crianças, considerando todos como agentes ativos e participativos das ações transformadoras do espaço social (Moura e Puga, 2022, p. 32).

Logo, durante a brincadeira, as crianças expõem as formas pelas quais entendem os processos sociais, sobre o amar, odiar, trabalhar, brincar, sobre como se age em grupo e sozinhas, e como se interage com o mundo e constituem suas práticas de lazer. Esta aprendizagem será reproduzida nas representações sociais que as crianças recebem nos diversos grupos em que estão inseridas, seja familiar, religioso e, por isso, se faz necessário que o aprender seja repleto de ludicidade para que a formação dos futuros adultos possa ser potente, repleta de todas as possibilidades de experiências no brincar.

Para Piaget (1978) a brincadeira é um componente formador de conteúdo para a inteligência. Ela também pode ser compreendida como expressão de uma conduta livre, espontânea em que a criança exterioriza o que pensa e sente por vontade própria ou mesmo pelo prazer que a brincadeira proporciona. Durante a atividade lúdica, a criança é encorajada a explorar o ato de brincar, sendo incentivada a estabelecer suas próprias regras e assumir o controle completo da situação. Dessa forma, a ludicidade aponta o nível de estágio cognitivo em que a criança se acha no momento da brincadeira.

A brincadeira pode manifestar o nível cognitivo da criança de maneira diferenciada a depender do tipo de jogo em que ela tem contato, como por exemplo: jogo de exercício (motor), jogo de expressão (trabalha a linguagem), jogo simbólico (faz de conta, representação, contação de histórias), jogo de construção (com montagem de peças) e jogo de regra (passo a passo, normatização).

Seguindo nesse mesmo entendimento, tem-se a visão de Vygotsky (1989), onde o brincar é uma ação sociocultural centrada em valores, hábitos e normas do grupo social em

que as crianças vivem e, dessa forma, as crianças brincam com os elementos que elas já conhecem ou imaginam que sabem sobre o mundo que as rodeia.

Mais que conceitos, o brincar e a brincadeira manifestam-se como uma compreensão complexa.

Uma brincadeira entrecruza histórias, tempos e espaços. Não se brinca apenas. Brinca-se com memória coletiva que, muitas vezes, transcende quem brinca e o próprio momento da brincadeira: objetos, tempos, substâncias, regiões, épocas, cidades, países, estações do ano, rituais, os mais amplos e ricos contextos humanos (Debortoli, 2004, p.20).

Para Debortoli (2004) a brincadeira não é um fato isolado, mas processos interligados que engloba elementos como temporais, culturais e sociais, a ideia de uma brincadeira entrecruza histórias, tempos e espaços e nos propõe que as práticas lúdicas estão imersas neste contexto. Assim, ao brincar a criança se conecta com o espaço, com o tempo, construindo significados e criando memórias através da ludicidade envolvida nas brincadeiras.

Neste momento estão descobrindo, construindo e buscando a compreensão do meio à qual estão inseridos, seja nas relações familiares ou nas relações sociais. A criança deixa-se fluir por sua imaginação e fantasia, é livre para criar com o brinquedo momentos relevantes para a construção da sua identidade. Durante este processo as crianças experimentam e estabelecem relações.

A ação do brincar é necessária para a construção do desenvolvimento e é possível ser considerado como elemento que auxilia na sua formação, tensões e relaxamentos. Friedmann considera que a brincadeira constitui-se, basicamente, em um sistema que integra a vida social das crianças (1992, p.26) transmitida expressivamente de geração e suas regras variam de acordo com uma cultura ou outra, ou adquirida nos passeios familiares, no grupinho de amigos da rua, escolas e em outros lugares. No momento da brincadeira as crianças criam um mundo somente delas, reinventam e imitam de acordo com os estímulos, interesses e necessidades de cada grupo cultural. Dessa forma, as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, representando valores, regras, ensinamentos e uma nova forma de pensar (Friedmann, 1992, p.62).

No momento da brincadeira as crianças criam um mundo somente delas, se relacionam de maneira suave e aparentemente despreziosa com situações que acontecem ao seu redor. Neste momento estão descobrindo e buscando a compreensão do meio a qual estão inseridos, seja nas relações familiares ou sociais. A criança deixa-se fluir por sua imaginação e fantasia, é livre para criar com o brinquedo momentos relevantes para a construção da sua identidade.

O brinquedo proporciona leveza, diversão e de alguma forma vai trazer questionamentos e significados para sua própria narrativa a partir do manuseio com os brinquedos, que õ[...] coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanasö (Kishimoto, 1997, p.23). Assim, um brinquedo nas mãos de uma criança pode ser tudo o que ela imaginar, sendo importante para o seu desenvolvimento e como aprenderá sobre o mundo em sua volta.

O brinquedo õ[...] estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidadeö (Kishimoto, 2017, p. 21). A autora destaca que quando a criança brinca de boneca, por exemplo, ela está expressando a realidade vivida por ela, através da brincadeira de ñmamãe e filhinhañ Assim, o brinquedo e a brincadeira levam a criança a reproduzir tudo o que ela vê na realidade, no cotidiano, na natureza e nas construções humanas. õPode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-losö (Kishimoto, 2017, p. 22). Dessa forma as crianças recorrem à imaginação para a concretização do ato do brincar, como exemplo a brincadeira de casinha, a qual remete a realidade do que ela vive no seu cotidiano.

Levando em consideração a ideia do mesmo autor, as crianças precisam ser estimuladas e incentivadas a descobrirem seu mundo através das práticas de lazer, este ser-criança necessita vivenciar momentos de lazer, de diversão, de alegria e de vivências para o conhecimento e para a construção do seu Eu. Desse modo cria possibilidade para adquirir autonomia ativa com criatividade, além de agir com mais criticidade diante de situações impostas pelas relações.

Em seu texto õa criança e a cultura lúdicaö Gilles Brougère (1998) destaca a relevância do brincar na construção da cultura, discute como cada cultura constrói sua própria definição de jogo, julgando as delimitações de seus próprios parâmetros. Portanto, a cultura lúdica é formada por vários esquemas que possibilitam iniciar a brincadeira, pois o intuito é criar uma realidade diferente da vida real. Os verbos imperfeitos, as quadrinhas e os movimentos estereotipados que marcam o início das brincadeiras formam um vocábulo indispensável para o jogo (Brougère 1998). O autor destaca que a cultura lúdica dispõe de um contexto cultural subentendido que influencia na forma como as atividades são percebidas e interpretadas como lúdicas.

O entendimento de jogo baseia-se na experiência de se possuir um espaço de vivência diferente do espaço habitual, o que vai conduzir da fantasia para a realidade através do cumprimento de um conjunto de regras que, caso não sejam cumpridas, podem destruir o exercício do jogo, sendo este, portanto, um elemento de exercitação do lúdico (Ujiie, 2008).

Podemos assim entender que no jogo há um conjunto de regras impostas para que se possa seguir uma lógica e uma sequência de como se dará a brincadeira, também o jogo pode ser entendido como um objeto, no caso os jogos de tabuleiros. Para Kishimoto (2017), quando o indivíduo joga, simultaneamente está praticando uma atividade lúdica e seguindo as regras.

Nesse sentido podemos compreender que no jogo as crianças vivenciam o cenário lúdico, experimentam o contato com o objeto jogo, e fazem do momento lúdico suas brincadeiras, porém seguindo uma lógica e regras pré-determinadas, enquanto na brincadeira a criança fica mais livre para criar suas próprias regras.

Concordando com os autores, esse conjunto de eventos representa características singulares que nos fazem entender as representações culturais e valores sociais. Existem vários conceitos para a cultura, mas, em linhas gerais, podemos afirmar que estamos nos referindo a um conjunto de valores, normas, hábitos e representações que regem a vida em uma sociedade (Melo, 2006, p.26).

Dessa forma, essas atividades perpassam por manifestações culturais, uma herança lúdica de uma sociedade ou comunidade que expressam através das brincadeiras jogos e expressões, atribuindo sentido próprio para o ambiente o qual estão inseridos.

Brinquedoteca, um espaço pensado, criado e dedicado aos estímulos da cultura lúdica, que através do brincar as crianças acessam uma infinidade de brinquedos, jogos e vários materiais. Nesse sentido Cunha (2010) reforça que esse espaço favorece as potencialidades e estímulos às necessidades lúdicas, além da criatividade proporcionada pelos brinquedos. Nesse território lúdico as crianças são protagonistas, são estimuladas e convidadas a viver experiências e emoções através do brincar e de tudo que lhe é oferecido.

Este espaço oferece e promove o processo da construção: desenvolvimento, relações, cognitivo, emocional, criativo, além de outros ganhos para a vida. A brinquedoteca permite que as crianças explorem esse universo convidativo, seguro, agradável e rico. Além de ser um espaço educativo, é um local de lazer. Enquanto as crianças brincam neste espaço rico de oportunidades, elas estão desfrutando de seu tempo livre e de forma mais prazerosa, se divertindo. O lazer inserido no contexto da brinquedoteca pode contribuir significativamente para o bem-estar das crianças, bem como para qualquer pessoa que fizer uso desse espaço. Esse ambiente propicia oportunidade para que as crianças se divirtam e promovam seu desenvolvimento.

### 3 CAMINHO METODOLÓGICO

As pesquisas surgem a partir da curiosidade de investigar algo, inquietações que rondam a cabeça do pesquisador e toda a relação que tem com o contexto do mundo. Para Prodanov (2013) “pesquisar é buscar conhecimento” (p.43), em seu sentido mais amplo é “procurar uma informação que não sabemos e que precisamos saber”. E para responder essas inquietudes, o pesquisador necessita estruturar uma lógica, ou seja, seguir um fundamento teórico-metodológico, que permite que o objeto da pesquisa seja qualificado, elucidado e provoque debates para o que foi investigado. Assim, este estudo partilha da pesquisa bibliográfica, pois para Prodanov (2013) “a revisão de literatura tem papel fundamental no trabalho acadêmico, pois é através dela que você situa seu trabalho dentro da grande área de pesquisa da qual faz parte” (p.78).

Gil (2008) entende que a pesquisa possui um caráter mais objetivo, sendo um processo formal e sistemático de desenvolvimento do método científico. O objetivo fundamental da pesquisa é descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos” (p. 26). Ou seja, a pesquisa é uma sequência de processos da qual se seguem ações em busca da resposta do problema.

#### 3.1 Procedimentos do estudo

A pesquisa foi proposta sob o direcionamento do objetivo de conhecer as práticas de lazer no território brincante da brinquedoteca do Campus Centro Histórico, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte – IFRN/CH. Se trata de uma abordagem qualitativa do tipo descritiva e para alcançar resultados de forma satisfatória para este objetivo, foi necessário realizar pesquisas de campo, composta por entrevista semiestruturada, observação e como instrumento de registro, usamos o diário de campo.

Outro procedimento realizado foram as pesquisas por meio de livros, teses, plataforma acadêmica, revistas, dissertações, monografias e artigos.

##### 3.1.1 Pesquisa de Campo

Segundo Prodanov (2013) a pesquisa de campo “consiste na observação de fatos e fenômenos tal como ocorrem espontaneamente, na coleta de dados a eles referentes e no registro de variáveis que presumimos relevantes, para analisá-los” (p.59). Para compreendermos o comportamento e experiências individuais das práticas de lazer vividas

pelos sujeitos e considerando a existência de uma relação dinâmica entre o meio real e o sujeito em questão, optamos pela abordagem qualitativa, foi uma opção mais assertiva. Neste aspecto, Gonsalves (2005, p.69) define a abordagem qualitativa como sendo “[...] interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão às suas práticas”. Portanto, caracteriza-se pela subjetividade das opiniões dos sujeitos.

Teixeira (2010) destaca que o pesquisador se posiciona dentro da organização para entender os fatos, buscando compreender a fundo o contexto, visando enfatizar o processo dos acontecimentos, ou seja, o passo a passo do desenrolar dos eventos. Para esse contexto, a pesquisa geralmente utiliza diferentes fontes de dados (Teixeira, 2010, p. 137-138).

A pesquisa possui caráter descritivo e, como o nome já diz, seu intuito é descrever características de uma população ou acontecimento, para isso é preciso observar, anotar e analisar sem interferir nos registros coletados. Para atender o objetivo da pesquisa de forma suficiente se buscou registrar e relatar os acontecimentos, com a finalidade de apresentar as características, reações e comportamentos das crianças de variadas idades. Entendemos que esta pesquisa foi a mais apropriada para este contexto.

As pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis. São inúmeros os estudos que podem ser classificados sob este título e uma de suas características mais significativas está na utilização de técnicas padronizadas de coleta de dados (Gil, 1999, p. 42).

A pesquisa foi realizada na brinquedoteca do IFRN ó Centro Histórico, situado no bairro das Rocas, por se tratar de um local inserido dentro do instituto, no qual atende comunidades adjacentes e escolas em geral. As técnicas utilizadas foram as entrevistas semiestruturadas, observação e a elaboração de um diário de campo.

#### **a) A Entrevista e os entrevistados**

Decidiu-se realizar uma entrevista semiestruturada, segundo Gil (1999), a entrevista é uma técnica muito relevante para obtenção de informações, sobre o ponto de vista do grupo de estudo, assim “[...] o investigador se apresenta frente ao investigado e lhe formula perguntas com o objetivo de obtenção de dados que lhe interessam à investigação” (GIL, 1999, p. 117).

As entrevistas semiestruturadas foram aplicadas a três gestores/discentes (responsáveis pela brinquedoteca) e à Coordenadora. Para a escolha dos gestores e coordenadora entrevistados, não houve critérios de classificação, pois os mesmos foram escolhidos de acordo com a disponibilidade e o agendamento de marcação dos discentes que desenvolvem as atividades lúdicas e que atuam na brinquedoteca, o que nos ajudou a compreender mais ainda sobre o funcionamento do espaço.

Com o intuito de perceber um maior alcance nas informações relevantes sobre o objeto em estudo, foi elaborado roteiro de entrevista (Apêndice I) guiado por um roteiro com perguntas previamente estabelecidas, trazendo aspectos sobre as práticas de lazer desenvolvidas. Na relação de entendimento do lazer com esta técnica o pesquisador estabelece um roteiro inicial, firmando uma abertura flexível para um diálogo com os entrevistados.

Conforme Minayo (2010, p. 189), para o desdobramento do roteiro de entrevista é preciso ter uma lista com informações essenciais sobre o objeto investigado, facilitando a comunicação e não restringindo a fala do entrevistado.

Apesar das questões serem específicas, os entrevistados tiveram um momento de conversa livre com o entrevistador indicando abertura para que fossem realizadas perguntas fora do roteiro inicial, com o objetivo de obtenção de mais informações relevantes para o estudo.

As entrevistas semiestruturadas foram realizadas no final de 2023 para 2024, entre os meses de novembro, fevereiro e março. Cada entrevistado teve uma estimativa de um tempo médio de uma hora para a entrevista, sendo necessária sempre que preciso, a condução do entrevistador para a busca e/ou retorno ao objetivo da entrevista sendo o entrevistado um colaborador para esse contexto. As entrevistas foram realizadas na sala da brinquedoteca que contava com mesas e cadeiras, fica localizada no 2º andar do prédio, em horário e dia previamente agendado com os entrevistados e de acordo com a disponibilidade do espaço e do entrevistado, o contato foi através de telefone e WhatsApp.

Para a concretização da pesquisa foi utilizado o gravador de um aparelho celular, e assim que possível a entrevista foi transcrita na íntegra, como também a utilização de um bloco de notas, caso fosse necessário. Os dados coletados receberam tratamento ético e de confidencialidade e seu armazenamento por 5 anos na sala do GESPEL - Grupo de Estudos em Sociologia e Pedagogia do Esporte e do Lazer, que fica localizado no 3º andar da EEFETO ó Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG. Somente as pesquisadoras terão acesso a esses dados e após o período de 5 anos os dados

coletados serão destruídos. Todos os entrevistados assinaram duas vias do TCLE, uma para ele e outra para o pesquisador, concordando em participar da pesquisa.

## **b) Observação e Diário de Campo**

A observação foi direcionada ao espaço da brinquedoteca, atividades que aconteceram em sua extensão e tudo em seu redor de acordo com o planejamento realizado, com o intuito de observar a movimentação das crianças, suas ações, seus interesses, seus comportamentos, como se expressam, e como lidam com suas emoções diante das atividades propostas. Para que isso aconteça foi necessária a autorização dos pais para o recolhimento de vídeo e imagem das crianças. Para obter uma análise do todo e um documento que represente a realidade e não somente uma parte fragmentada, realizamos a gravação de toda a intervenção sem cortes, como também a análise detalhada dos vídeos.

No início estabelecemos comunicação com a secretaria do IFRN, para informações sobre esclarecimentos do envio da solicitação de anuência para pesquisa acadêmico-científica, documento elaborado pelo PPGIEL/UFMG solicitando a pesquisa. Como também apresentação de informações sobre a pesquisa e a apresentação do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE). Este foi enviado via e-mail para a secretaria do IFRN para encaminhamento à coordenadora da brinquedoteca. A princípio foi seguido o roteiro inicial traçado, no qual nos baseamos para a observação dos eventos e entrevistas.

Para isto foi necessário traçar um guia, uma espécie de caminho para observação das atitudes da população pesquisada, pois para Minayo (2010) é necessário que os investigadores decidam: O que observar? Será uma observação livre ou terá roteiro específico? (p.193). O roteiro seguiu um breve planejamento, pautado na observação do comportamento e interação entre as crianças, utilização de imagens das crianças em momentos de atividades sem exposição das mesmas, e bloco de anotações para anotações. Algumas visitas ao IFRN foram realizadas nos meses setembro e outubro para verificar informações e agendar as idas para realizar as observações, algumas visitas foram realizadas no mês de setembro, mas essas observações só aconteceram no mês de outubro de 2023.

Ainda de acordo com Minayo (2010, p.194), "Toda observação deve ser registrada num instrumento que se convencionou chamar DIÁRIO DE CAMPO". Ou seja, neste diário de campo, foi registrado todo o evento com o objetivo de documentar dados e elementos que aconteceram no instante da observação, dentre outros dados relevantes. Todas as anotações constam no diário de campo, para que em seguida sejam analisadas as informações. Sejam

elas de ações, expressões e comportamento, sentimentos, conversas informais e todos os acontecimentos que favoreçam o objeto da pesquisa, como relata Vianna (2003):

As notas de campo devem ser feitas imediatamente, na medida do possível. Muitos observadores, durante o processo de observação, fazem apenas simples anotações para mais tarde desenvolvê-las, detalhando os diferentes aspectos que foram observados. As notas de campo devem relatar aquilo que ocorreu, quando ocorreu, em relação a quem ou a quem está ocorrendo, quem disse o que foi dito e que mudanças ocorreram no contexto. É necessário que as observações sejam concretas, devendo o observador evitar o emprego de palavras abstratas ou sujeitas a múltiplas interpretações (Vianna, 2003, p. 31).

Para a preparação do diário de campo, com base no objetivo da pesquisa, pensamos nos itens da composição do que ia ser anotado e observado, organizado em data, horário e local etc. As atividades e eventos foram anotadas em seus detalhes, assim utilizamos do registro de imagens, sons e comportamentos das crianças durante os eventos e ações. Toda interação com os entrevistados foi registrada. As reflexões foram realizadas a partir das anotações durante os momentos das visitas que aconteceram no mês de setembro e outubro.

### **3.2 Caminho da análise dos dados**

Os dados foram analisados a partir do uso da técnica de análise de conteúdo proposta por Bardin (2011), dividida em 5 etapas. Pela opção de uma abordagem de pesquisa descritiva com a utilização da técnica de análise de conteúdo, buscamos os objetivos da pesquisa. Para isso se fez necessário detalhar as etapas: I) Organização da Análise: que compõe a Pré - Análise; a Exploração do material; o Tratamento dos resultados e interpretação. II) A Codificação que é composta por: a Unidade de registro e de contexto; as Regras de enumeração; a Análise quantitativa e análise qualitativa. III) A Categorização, composta por: Princípios; Exemplos de conjuntos categoriais; os Índices para computadores. IV) A Inferência composta por Polos da análise; Processo e variáveis de inferências. V) A Informatização da análise das comunicações composta por: É possível fazer análise de conteúdo por computador; A utilidade da informática para a análise de conteúdo; O que o computador pode ou não pode fazer; Análise de respostas a questões abertas; dentre outras no seguimento informatização (Bardin, 2012, p.125-185).

Em nosso estudo, foi importante detalhar essas etapas, já que elas apontavam os caminhos mais adequados para a abordagem das categorias oriundas das falas nas entrevistas

dos pesquisados. É importante deixar claro nosso entendimento sobre cada fase, segundo Bardin (2011, p.126-185):

A primeira é a pré análise que envolve uma leitura flutuante, escolha de documentos, formulação de hipóteses e de indicadores; e preparação do material que fundamenta a interpretação. Nessa primeira fase foi realizada leituras e confrontada com as anotações e os conteúdos transcritos, verificando ideias e significações centrais de acordo com o objeto da pesquisa.

A segunda, a exploração do material que compõe os dados em operações de codificação e decomposição retratadas por unidades de registro. Foi realizado recortes das transcrições e seguindo tratamento dos resultados obtidos e interpretação que abrange a categorização, com classificação significativa e válida de aspectos por semelhança e por diferenciação, isso requer reagrupamento em função de características comuns. Assim, a análise de conteúdo englobou a codificação e a categorização como condição adequada para propor inferências e interpretações dos objetivos previstos.

Analizamos a diversidade das práticas de lazer da brinquedoteca a partir da descrição das entrevistas, composição das categorias temáticas e a interpretação de questões significativas. Na análise de conteúdo o texto é um meio de expressão do sujeito, onde o analista busca categorizar as unidades de textos (palavras ou frases) que se repetem, inferindo uma expressão que as representem (Caregnato & Mutti, 2006, p.682).

Após a realização da coleta dos dados, e as definições da análise de conteúdo segundo Bardin (2011), definimos as categorias a partir das informações obtidas:

Categoria 1- Percurso de Atuação - Nesta categoria o questionamento teve o objetivo de saber como os gestores atuavam, se possuíam entendimento e compreensão para abordar questões no campo do esporte e do lazer na proposta da educação profissional. Unidades de registro: Gestão e Formação Acadêmica.

Categoria 2- Entendimento de Brinquedoteca - Nesta categoria o questionamento teve o objetivo de saber se os gestores tinham a compreensão do conhecimento da dimensão de uma brinquedoteca. Unidade de registro: Percepção e Funcionamento do Espaço.

Categoria 3- Relação do Profissional com o Espaço - Nesta categoria o questionamento teve o objetivo de saber o envolvimento, atuação dos gestores na

brinquedoteca e conhecimentos de sua importância para este espaço. Unidade de registro: nesta relação o gestor assume papéis relevantes, Atuação profissional e Experiência.

Categoria 4- Compreensão do Lazer - Nesta categoria o questionamento teve o objetivo de saber se os gestores tinham compreensão do que é o lazer. Unidade de registro: Percepção do Lazer.

Categoria 5- Avaliações das Práticas - Nesta categoria o questionamento teve o objetivo de saber como as práticas de lazer eram avaliadas, quais os obstáculos e medidas preventivas. Unidade de registro: Planejamento.

As categorias foram definidas a partir das representações significativas e reagrupadas com o objetivo de demonstrar características semelhantes e comuns.

#### **4 AS PRÁTICAS DE LAZER NO TERRITÓRIO DA BRINQUEDOTECA**

As brinquedotecas têm se revelado espaços essenciais para o desenvolvimento de práticas lúdicas, favorecendo tanto a relação social quanto o aprendizado, desempenhando um papel importante na construção e interação social e educacional. Ao oferecer um ambiente adequado para o lazer, onde estão inseridos seus elementos como o brincar e as brincadeiras, as crianças podem explorá-los e se desenvolver como ser criativo e receptor das várias práticas de lazer.

A proposta desta seção é apresentar o processo de investigação do estudo, explorando aspectos relacionados à temática das práticas de lazer que acontecem na brinquedoteca. Para isto definimos categorias para nos ajudar a compreender as concepções e ações da coordenação, bolsistas e voluntários, focando na expressão que essas práticas de lazer no território brincante representam no contexto da brinquedoteca do IFRN/CH: lócus da pesquisa.

Na busca de compreender as descrições em torno das entrevistas e da estruturação da observação na brinquedoteca (considerando eventos e práticas atreladas às ações), optamos por utilizar a técnica da Análise de Conteúdo, que evidencia pertinência de atributos descritivos relevantes para a interpretação das práticas de lazer no território brincante da brinquedoteca. A análise de conteúdo favorece descrição possível de categorização temática originadas das entrevistas e suas interpretações em torno do objeto de estudo, buscando particularmente identificar quais práticas de lazer são oferecidas e como são classificadas; conhecer como se dá a apropriação do espaço da brinquedoteca do IFRN pelos alunos visitantes; e relacionar as intersecções do profissional (animadores socioculturais e gestores) com a brinquedoteca do IFRN/CH.

A análise dos dados das entrevistas com os participantes da pesquisa foi sob uma perspectiva de leitura crítica e intencional, ou seja, o objetivo foi utilizar a técnica de Bardin (2011) para conhecer como acontecem as práticas de lazer oferecidas pelos bolsistas e voluntários, tendo em vista as finalidades da proposta da brinquedoteca.

As entrevistas foram elaboradas com perguntas semiestruturadas direcionadas aos alunos do curso de Gestão Desportiva e de Lazer (GDL) que atuam como responsáveis pela organização, planejamento e desenvolvimento de atividades dirigidas às crianças, realizadas na brinquedoteca, cuja atuação atende à orientação da prática profissional curricular,

contemplada no PPC/GDL (IFRN, 2012). Para a realização das entrevistas individuais a ambientação é importante para proporcionar tranquilidade e o máximo de conforto para os participantes, que se mostraram interessados em responder os questionamentos, e dessa forma contribuir com a pesquisa.

O foco da observação ocorreu na brinquedoteca e em sua extensão de práticas, onde aconteceram as atividades com as crianças. O objetivo foi observar as suas movimentações, suas expressões, ações e comportamentos. Como lidam com cada atividade e como reagem aos estímulos oferecidos. A cada vivência nos espaços as crianças demonstraram uma determinada ação, ou seja, na brinquedoteca elas apresentaram uma euforia maior, já na quadra elas sempre estavam aguardando um comando para correr ou pular como de acordo com a atividade que estava sendo proposta, porém com alegria e entusiasmo para entrar naquele momento da brincadeira. A observação tem um papel importante para o conhecimento desses acontecimentos em que o pesquisador se utiliza para o entendimento dos fatos reais.

Imagem 6 - Práticas de lazer /Quadra do IFRN-Centro Histórico



Fonte: Autor 2023

Na imagem acima foi possível observar a condução das práticas de lazer que foi realizada na quadra a partir das disciplinas "Elemento lúdico e Metodologias de Atividades lúdicas" na semana do brincar, os alunos desenvolveram as atividades sob os olhares dos professores Girassol e Antúrio. Os alunos estavam ao mesmo tempo cumprindo as disciplinas, como colocando em prática as atividades planejadas para a semana do brincar. Nesta atividade o intuito era transmitir as práticas lúdicas que contribuíssem para o desenvolvimento integral dessas crianças, trabalhando assim o cognitivo, motor, expressivas e emocionais e sociais. Assim esses alunos atuaram ativamente da semana do brincar.

As categorias e suas unidades de registro foram definidas *a posteriori*, a partir do exercício da análise dos termos, que destacamos aspectos que percebemos serem inerentes e apropriados ao estudo. Assim, buscamos extrair do texto conhecimentos pertinentes como a compreensão das falas que se ajustam ao nosso objetivo de pesquisa. A análise teve caráter descritivo, pretendendo interpretar na fala dos entrevistados suas experiências, percepções e vivências.

## **CATEGORIA 1 6 PERCURSO DE ATUAÇÃO**

### **GESTÃO**

Aqui abordamos a gestão ao campo do esporte e do lazer na proposta da educação profissional, para o curso de Gestão Desportiva e de Lazer (GDL), no campo IFRN/CH.

O campo da gestão do esporte e do lazer exige pessoal qualificado, antenado com as transformações sociais ocorridas no mundo do trabalho, como também um profissional que visualize o potencial da vivência do esporte e do lazer como um aspecto significativo da vida cotidiana humana, inserido no contexto social real e numa dinâmica de vida, que o coloca em permanente processo de crescimento pessoal e social (IFRN, 2012, p. 11).

A formação do gestor em esporte e lazer veio satisfazer a uma necessidade fundada no fenômeno de ocupação do tempo livre destacando que o esporte e o lazer estão presentes diante dos surgimentos de novos fenômenos (IFRN, 2012, p.10). Portando com exigência de orientação científica de formação acadêmica admitida para atender potencial turístico, ampliação de parques, manifestações culturais e os eventos esportivos crescentes, que ampliou as possibilidades na esfera do mundo do trabalho, o que demandou profissionais qualificados para atuar nos setores. Sendo assim, a justificativa de oferta do curso de GDL pela instituição (IFRN, 2012, p.11).

Podemos reforçar a importância dessa gestão com a fala da coordenadora da brinquedoteca quando nos diz que *õa gente passou a ter uma gestão para a brinquedoteca física, uma gestão para produção científica e outra gestão para itinerante [...] Então a gestão também é um laboratório de como se praticar a gestão dentro do processo* [Ent. <sup>5</sup>C 2023]. É importante destacarmos as ações de gestão geridas sob a orientação da coordenadora da brinquedoteca, que a brinquedoteca é tida como um laboratório para o(s) curso(s), englobando não só as práticas lúdicas de lazer, mas uma dimensão pedagógica. Seguindo a linha de raciocínio, a gestão conciliada ao campo da gestão do esporte e do lazer, requer profissionais

---

<sup>5</sup> **Crterios de composio:** primeiro a abreviao da palavra entrevistado (Ent.); em seguida a com a letra correspondente ao entrevistado identificado pela sequncia (C), e quanto ao ano da entrevista (2023).

qualificados com uma formação sólida e direcionada para questões que envolvem o gerenciamento das ações de lazer e esporte. Assim, buscamos compreender os desafios do gerenciamento das ações em sua atuação.

Neste contexto ressaltamos uma gestão de qualidade e excelência, que envolva não somente a coordenadora, mas todos os bolsistas e colaboradores. As vivências e experiências práticas realizadas na brinquedoteca possibilitam aos estudantes o aprimoramento na administração do espaço e no planejamento das atividades que executam. Além disso, essas experiências incentivam a realização de estudos que surgem a partir da sua atuação e ideias. Posteriormente, muitos desses estudantes desenvolvem seus projetos e participam de congressos, sendo até premiados.

*õ[...]Eu estou um pouco ligado na gestão de formação, no percurso da gestão de pessoas que é ligado à formação de estudantes, de profissionais que tem o interesse em ampliar sua formação com o plano de capacitação formativo [Ent.01-01]<sup>6</sup>.*

Sabemos que o percurso de atuação do gestor desportivo de lazer está envolvido com diversos enfrentamentos, que variam de acordo com os contextos de manifestação do esporte e do lazer. Quando os entrevistados foram questionados a respeito do percurso de atuação, não abordaram o percurso da atuação, mas aspectos inerentes a este.

*õ[...]A gestão de produções científicas, a gestão de pesquisa que possa fortalecer o laboratório, a brinquedoteca como um todo [Ent.01-01].*

O entrevistado deixa explícito que a gestão faz parte de seu percurso de atuação ao longo de seu desenvolvimento acadêmico. A ênfase ao plano de capacitação formativo indica um processo proposital de aprendizagem, o que é relevante para o desenvolvimento profissional e pessoal. Também faz referência à gestão de pesquisa e produções científicas como também à gestão de pessoas. O que pode revelar a importância do apoio à pesquisa, como brinquedoteca, projetos e laboratórios, fortalecendo o universo acadêmico como também promovendo a prática de inovação.

*õMinha atuação no espaço mesmo é como gestora. A gente trabalha na resolução de problemas e também na questão de manter o ambiente harmonizado, né? [Ent.02-01].*

---

<sup>6</sup> **Crterios de composio:** primeiro a abreviao da palavra entrevistado (Ent.); em seguida a numerao correspondente aos entrevistados identificados por sequncia (1,2,3), e quanto ao nmero da questo da entrevista (1,2,3,4,5).

Embora a entrevistada se determine como gestora do espaço, ela deixa transparecer em sua resposta a maneira como iniciou sua carreira nessa função, que parece ser por acaso. Porém em sua fala, *õPassado o tempo, eu saí da bolsa e acabei entrando no projeto da Brinquedoteca agora, como voluntária. Onde eu pude começar a desenvolver a questão relacionada à gestãoõ* [Ent.02-01], demonstra o comprometimento em assumir uma responsabilidade e demonstrar a evolução na sua participação como gestora. Quando o entrevistado enfatiza resolução de problemas como também manter o ambiente harmonizado, entende-se que a gestão é vista não somente como uma função administrativa, mas como um facilitador para criar um espaço rico de possibilidade, como também positivo na questão de retorno dessas resoluções.

*õE eu, como gestora, participei da seleção de alguns brinquedos, por exemplo, ver quais brinquedos escolhidos para serem utilizados, de acordo com as faixas etárias das crianças que frequentamõ* [Ent.03-01].

A entrevistada reforça que, como gestora, desempenha um papel atuante na seleção dos brinquedos, o que é um papel importante na gestão de uma brinquedoteca. Quando cita brinquedos para serem usados conforme as faixas etárias das crianças, isso demonstra cuidado e responsabilidade, garantindo que os brinquedos sejam adequados. Destaca também o trabalho em equipe com ações coletivas, o que sugere uma gestão participativa, fundamental para o bom funcionamento do ambiente.

De acordo com o Projeto Pedagógico do Curso Superior de Tecnologia em Gestão Desportiva e de Lazer na modalidade presencial (PPC-IFRN, 2012, p.8) as disciplinas do Núcleo Científico e Tecnológico englobam a gestão. Toda a proposta curricular do curso orienta a articulação da disciplina entre si, com o intuito de fortalecer a integração teoria-prática, estimulando a realização de atividades de pesquisa e extensão de forma interdisciplinar. Essa proposta visa oportunizar aos futuros õtecnólogosõ refletirem e considerarem a decisão mais adequada às suas necessidades de formação profissional em combinação com o mundo do trabalho, se familiarizando com as práticas e procedimentos comuns em ambientes organizacionais durante o processo formativo.

Nas considerações dessas orientações do PPC (IFRN, 2012), destacamos uma formação do gestor Desportivo e de Lazer compreendida no desenvolvimento de habilidades que aprendeu no curso, como por exemplo: planejar, elaborar e apresentar projetos,

desenvolver habilidades de relação interpessoal, ter atitude interdisciplinar, assim como desenvolver a capacidade para atividades de pesquisa e extensão.

*õNesse sentido, a organização do espaço também, atuo na organização do espaço juntamente com os meninos, que é ver como está organizado, como otimizar a segurança, acessibilidadeõ [Ent.03-01].*

Acreditamos que a gestão do espaço é gerida de uma maneira muito tranquila, onde todos que atuam no espaço têm autonomia para elaborar, desenvolver e criar estratégias de atuação, porém todos alinhados entre si e com a coordenadora da brinquedoteca.

### **FORMAÇÃO ACADÊMICA**

No que se refere à formação acadêmica dos entrevistados, esta foi consolidada no Curso de Gestão Desportiva de Lazer do IFRN/Centro Histórico, que tem definido a educação profissional como facilitadora de conhecimento e experiências e saberes provenientes do mercado de trabalho, favorecendo assim, a consolidação de pensamentos mais críticos e a capacidade de interceder em situações reais (IFRN, 2012, p.15).

E é preciso indicar o perfil que a educação profissional orienta a ação humana no mundo do trabalho, compreendendo que essa aprendizagem faz parte do processo de construção das relações, respeitando a pluralidade, construindo conhecimento e facilitando a interação entre os sujeitos e o objeto (IFRN, 2012, p.17).

No desenvolvimento das disciplinas curriculares por meio da mediação de professores que tinham projetos de pesquisa e extensão vinculados à brinquedoteca, como podemos evidenciar pelas falas dos entrevistados.

*õEm 2019, eu entro como bolsista, a priori, não da Brinquedoteca, mas do Museu do Brinquedo Popular. Inclusive, você estava nessa épocaõ [Ent.01-01].*

No trecho acima o entrevistado 01 menciona sua atuação no Museu do Brinquedo Popular, embora não relacionada diretamente à brinquedoteca, pois a experiência oferece base sólida para o conhecimento da cultura do brincar. E de certa forma o entrevistado traz também a importância da orientação que recebeu, sendo crucial para desenvolvimento das habilidades teóricas e práticas, permitindo e facilitando que o bolsista aprimore seu percurso formativo. Vale destacar aqui a importância da formação interdisciplinar, que é fundamental para o profissional que irá trabalhar com educação lúdica e de lazer.

Em sua fala o entrevistado 02 destaca a ampliação dos conhecimentos em sua área acadêmica através do curso de GDL. Essa transição da formação em Educação Física para o curso de GDL destaca a ampliação das competências dos profissionais, evidenciando a importância de uma abordagem mais integrada e a participação das atividades executadas na Brinquedoteca, o que resultou no favorecimento da área principal de sua atuação, a Educação Física, ressaltando sua iniciação ao conceito lúdico.

*õEntão, eu cursava Educação Física na UniRN e aí vi essa oportunidade no curso de Gestão de Lazer como complemento do curso de Educação Física. Ao entrar no curso, eu tive o primeiro contato com a professora, onde ela falava muito sobre a questão do lazer. [...] A questão do lazer, a questão do lúdico e eu não tinha muita familiaridade nessa áreaõ [Ent.02-01].*

Na fala do entrevistado 03 está evidente a importância da formação acadêmica em sua resposta, que é o curso de GDL, complementando sua formação com atividades práticas na brinquedoteca. Sendo assim, o entrevistado deixa claro a sua participação direta na administração e gestão do espaço. Isso sugere que o curso de gestão desportiva e de lazer oferece uma formação que sai da teoria para a prática com orientação para o mercado de trabalho, neste caso os alunos do curso aplicam suas habilidades no mundo real. Como o entrevistado chama a atenção para a gestão do espaço, subentende-se a relevância para a criação de um ambiente favorável ao aprendizado lúdico e ao lazer.

*õEu sou aluna de gestão da Esportiva de Lazer, e atualmente eu sou voluntária na brinquedoteca, e atuo na gestão do espaço, de acordo com as habilidades do curso, certo?õ [Ent.03-01].*

*õComo eu faço gestão desportiva de Lazer, atualmente estou na parte da gestão do espaçoõ [Ent.03-01].*

De acordo com o PPC (IFRN, 2012) do curso de Gestão Desportiva e de Lazer - GDL seu objetivo geral é õprofissionalizar o gestor de lazer para implementar e gerenciar políticas, programas e ações de esporte e lazer com competência técnica e compromisso ético, comprometido com as transformações da realidade na perspectiva da igualdade e da justiça socialõ.

*“É ao entrar no curso de Gestão, eu comecei a ter mais essa familiaridade pelo lúdico, pela questão do lazer mesmo. E tive a oportunidade, fui convidada para participar do espaço da Brinquedoteca” [Ent.02-01].*

Os programas de graduação tecnológica devem focar na formação continuada, favorecendo o pensamento crítico, assim como a visibilidade do curso. Formação esta que deve ser pautada pela exploração do conhecimento e como diz o próprio PPC (IFRN, 2012) pelo desenvolvimento de competências profissionais necessárias ao longo da vida. A formação proposta pelo modelo curricular oferecida deve propiciar aos estudantes habilidades multidisciplinares para traçar e gerenciar os projetos relacionados ao esporte e ao lazer.

*“Nesse sentido, nesse primeiro ano, na coordenação da professora, [...] tive a oportunidade de poder, de certa forma, aperfeiçoar todo o percurso formativo e principalmente a prática profissional” [Ent.01-01].*

No geral, nesta categoria as falas dos entrevistados destacam a importância de uma formação interdisciplinar e de práticas, principalmente para os profissionais que trabalham na área do lazer e da educação. As experiências práticas do conhecimento adquirido durante sua formação é oportuno para que os estudantes desenvolvam as habilidades da gestão e organização.

## **CATEGORIA 2 6 ENTENDIMENTO / BRINQUEDOTECA**

### **PERCEPÇÃO**

Quando indagados sobre o entendimento do que é uma brinquedoteca, verificamos que para os entrevistados o conceito é semelhante. *“[...] que é um espaço, um espaço que recebe o público, que fortalece o brincar, que favorece o brincar na prática, que vivencia esse brincar com os seus visitantes” [Ent.01-02].* Palavras como organização, criação e espaço foram fatores associados ao entendimento sobre brinquedoteca.

Compreendemos que este espaço é rico em oportunidades de experiências, percebemos na fala do entrevistado 01 que este espaço acolhe o público, armazena brinquedos e proporciona o brincar. Conforme Cunha (2010) destaca, neste espaço existem *“[...] muitos brinquedos, jogos variados e diversos materiais que permitem expressão da criatividade”* (Cunha, 2010, p.15).

O entrevistado 01 tem em seu entendimento sobre brinquedoteca, como: *“espaço que recebe o público, que favorece o brincar na prática, que fortalece o brincar”* dentre outras em sua fala, mas vai ao encontro do que diz Cunha (2010) que pressupõe a brinquedoteca como um espaço que favoreça o brincar.

No segundo trecho da fala do entrevistado 01, quando nos diz que *“Em seu sentido original, podemos dizer que uma brinquedoteca é uma brinquedoteca que vai armazenar brinquedos, que vai favorecer que esses brinquedos sejam praticados pelos seus visitantes, né?”* [Ent.01-02].

Chama a atenção para uma das funções da brinquedoteca, que é armazenar os brinquedos. Neste sentido Cunha (2008, p.29) diz que o brinquedo é fundamental para o desenvolvimento saudável do ser humano, e ainda para a autora os brinquedos representam estímulos significativos em relação à maneira como se conectam umas com as outras, como também devem ter uma atenção singular, pois é necessário conhecê-los e entendê-los para utilizar como ferramenta pedagógica (Cunha, 2008).

*“Brinquedoteca eu entendo como um espaço onde ali você é livre. Livre pra imaginar, pra ser quem você quiser”* [Ent.02-02].

Na literatura, falar de brinquedoteca é, portanto, falar sobre os mais diferentes espaços que se destinam à ludicidade, ao prazer, às emoções, [...] ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, [...] da construção do conhecimento e das habilidades (Santos, 2008, p.58).

Já o entrevistado 02, define a brinquedoteca de forma criativa, enfatizando o ser livre um espaço lúdico e de liberdade. Uma resposta interessante mesclando filosofia e conceitos apresentados no curso de GDL, *“Livre para ser feliz. Livre para brincar muito. Aprender. Aprender de forma lúdica, de forma leve, de forma expressiva”* [Ent.02-02], logo compreendemos que este espaço poderá favorecer experiências, e para fortalecer este pensamento, Pereira (2005, p.20) nos diz, que neste espaço as atividades lúdicas “[...] são muito mais que momentos divertidos [...] e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si, estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal”.

Para a entrevistada 03 o entendimento de brinquedoteca está relacionado ao seu processo de desenvolvimento, que vai desde a fase da criação, que envolve seu planejamento e definições de atividades; organização, que inclui princípios da gestão, seleção de atividades,

realização e organização do espaço etc. Aspecto esse que concordamos, pois uma brinquedoteca deve ser pensada planejada em seus mínimos detalhes, visto que será preparada para atender pessoas em geral, mas em sua maioria, crianças.

*õDesde como ela é criada, até toda a organização, até a realização das atividades na brinquedotecaö [Ent.03-02]. De acordo com Cunha (2010) a õ[...] a brinquedoteca é um espaço criado para favorecer a brincadeira, [...] aonde a criança (e os adultos) vão para brincar livremente, com todo o estímulo à manifestação de potencialidades e necessidades lúdicasö (p.15).*

Para Schlee (2011, p.63) uma brinquedoteca deve ser organizada, projetada e adaptada para atender os usuários, é importante compreendermos a relevância desse espaço e pensarmos no contexto lúdico educacional, entendendo assim outros aspectos tão importantes como o físico e o operacional, o que contribui para a harmonia do seu perfeito funcionamento.

*As atividades que acontecem na brinquedoteca são classificadas õpor grupos e tipos de grupos para adaptar as atividades, sendo, õa primeira classificação é por faixa etária [...] momentos intergeracionais que a gente mistura, mas a gente divide em termos de desenvolvimento e atividade [Ent. C, 2023].*

Entendemos assim que a brinquedoteca é um meio pela qual existem possibilidades para a exploração e construção de conhecimentos, no qual é preenchida com brinquedos e atividades lúdicas, fortalecendo com a ideia da autora Friedmann (1992) que nos diz que a brinquedoteca é um espaço privilegiado, onde as crianças aprendem de forma prazerosa e cooperativa. Elas aprendem a compartilhar os brinquedos como também se comunicar e brincar livremente, isso permite que as crianças explorem suas habilidades. A brinquedoteca é um lugar onde as crianças compartilham, colaboram e até competem de forma saudável durante as atividades lúdicas (Friedmann 1992, p.72).

## **FUNCIONAMENTO DO ESPAÇO**

Outro aspecto que aparece associado ao entendimento de brinquedoteca que os entrevistados compreendem como benéfico para o desempenho das atividades e ao favorecimento ao brincar é a organização. Destacam termos como favorecimento ao brincar e organização, sugerindo que o funcionamento do espaço envolve uma combinação da gestão desse espaço, do ambiente, das pessoas e atividades desenvolvidas.

*õ[...] outra divisão é sobre espaços e tempos do ano e espaços e tempos anual, tipo a gente tem um calendário que a gente segue e de acordo com esse calendário a gente tem*

*essas práticas diferenciadas, cultural, por temática, como também a gente tem as práticas dos ambientes. [...] também a gente divide por grupos e tipos de grupos para adaptar as atividades* [Ent. C, 2023].

*Então, hoje, uma brinquedoteca tem que ser uma brinquedoteca que possa favorecer o movimento do brincar, o movimento do lúdico, que possa realmente favorecer que o visitante, ao chegar em um espaço como uma brinquedoteca, possa ter a oportunidade de diversos interesses culturais do lazer, né?* [Ent.01-02].

*Desde a leitura até o movimento físico, que possa ter um pouco de tudo dentro desse espaço da brinquedoteca. Então, é um pouco disso, acredito* [Ent.01-02].

O entrevistado 01 reconhece a ideia de que a brinquedoteca favorece o brincar e que o lúdico seja essencial. Em sua fala destaca o movimento do brincar e o movimento lúdico, isto reflete na importância de criar ambientes para brincar, como uma atividade necessária para o desenvolvimento infantil.

*Olha, atualmente um aspecto que é fundamental para que a brinquedoteca funcione, sem dúvidas, é a organização. Organização de todos. Não adianta um pilar se organizar e outro não se organizar. É preciso ter essa organização geral mesmo, de todos* [Ent.02-02]. Para o entrevistado o aspecto organização é pertinente, pois entende-se que um espaço desorganizado pode comprometer a experiência lúdica. Deixa claro a necessidade da organização de todos os envolvidos para o funcionamento, subentendendo a colaboração e coordenação de todos que fazem parte do processo. No entanto, o entrevistado não deixa claro qual estratégia é utilizada para a organização, e também como a colaboração entre diferentes suportes é mantida.

*Desde como ela é criada, até toda a organização, até a realização das atividades na brinquedoteca* [Ent.03-02].

O entrevistado 03 chama a atenção para o ciclo da criação e da gestão de uma brinquedoteca, que vai desde a criação até a prática de atividades. Quando o entrevistado fala sobre projetos, como por exemplo o projeto do sono, isso indica avanços e reflexões sobre a gestão do espaço, sugerindo uma abordagem dinâmica para o uso do espaço. *De criar projetos para serem desenvolvidos no espaço, como o projeto do sono, que a gente mencionou na entrevista da gestão* [Ent.03-02].

Para Schlee (2011, p.62) a brinquedoteca deve ser encarada como uma espécie de laboratório no qual dois grupos diferenciados desenvolvem atividades numa relação dialética. Ou seja, a brinquedoteca é um espaço onde um grupo cria, elabora, estuda e produz possibilidades lúdicas, enquanto o outro grupo o mesmo que sem saber experimentam cada possibilidade criada, aprovando ou não independentemente dos objetivos traçados pelo primeiro grupo. Para o bom funcionamento de uma brinquedoteca é necessário a combinação de organização, profissional capacitado, diversidades de atividades, além de projetos inovadores que favoreçam o usufruto dos usuários.

Um exemplo de funcionamento que pode ser observado foi o evento da semana do brincar 2023, que acontece todo ano no mês de setembro e faz parte de um dos projetos da brinquedoteca, os agendamentos normais não acontecem neste mês, tudo em prol de um evento maior que atende escolas de perto e de longe assim como visa fortalecer o processo cultural da comunidade no qual está inserida hoje.

Em específico falar do dia da semana do brincar, onde pude perceber que as crianças chegavam ao local muito entusiasmadas e aparentemente felizes, dispostas a se entregarem a atividades que estavam prontas para serem aplicadas. No primeiro momento as crianças foram recebidas no pátio central, este foi utilizado para acolhimento das escolas com crianças e/ou seus acompanhantes. O pátio estava todo ornamentado, com bandeirolas e colorido, tinha cadeiras, música com banda ao vivo. A organização e os voluntários iam se articulando e dividindo as crianças para encaminhar para os devidos espaços brincantes (Diário de Campo, 2023).

Figura 7 ó Semana do Brincar (Pátio Principal)



Fonte: Autora 2023 ó IFRN-CH

No início as crianças chegavam eufóricas, talvez pela empolgação de estarem visitando um espaço diferente e que para elas o intuito era somente brincar e se divertir. Escolas, crianças e acompanhantes eram recepcionados e direcionados para o pátio, em seguida os organizadores e voluntários se articulavam para a distribuição das crianças nos espaços disponíveis para iniciarem a condução das brincadeiras. Podemos compreender então que este espaço foi pensado, planejado e organizado para o acontecimento do evento e para receber em geral um público infantil. Os organizadores, gestores e voluntários planejam todo o evento com antecedência com o intuito de alcançar a promoção da aprendizagem pela via do brincar, onde muitas oportunidades são oferecidas através das brincadeiras e das práticas de lazer, envolvendo aprendizado pela via dos jogos, assim como a oportunidade do conhecimento de si mesma, como também a relação com outras pessoas, além de fortalecer os vínculos. (Diário de Campo, 2023).

Imagem 8 ó Brinquedoteca: semana do brincar



Fonte: Acervo fotográfico da autora (2023).

Como podemos observar na imagem, acontece na brinquedoteca uma atividade: As crianças são recebidas pela voluntária que organiza, conversa e conduz as brincadeiras. Podemos perceber a euforia das crianças em participar das atividades propostas. As crianças são atentas aos comandos e aceitam as brincadeiras de forma divertida. Nesse contexto, compreendemos que durante as práticas, acontece a sociabilidade harmônica, ou seja, as relações positivas entre crianças, espaço e o profissional podem estimular o pensamento crítico, além de desenvolver autoconfiança (Diário de Campo, 2023).

Para este evento em específico o espaço da brinquedoteca não é suficiente para atender a demanda, sendo necessário utilizar todos os espaços de lazer disponibilizados pelo Instituto, sendo necessária a utilização da sala de tatame, sala de dança, quadra, pátio, sala de teatro além da brinquedoteca, ou seja, todos os espaços para receber e executar as atividades planejadas para este dia (Diário de Campo, 2023).

Neste território de brincadeiras, os brinquedos transformam e estimulam as crianças ao brincar livre. A brinquedoteca é pensada, planejada e seus brinquedos são organizados e escolhidos propositalmente com objetivo de desenvolver a criança no âmbito educacional e lúdico, promovendo o aprendizado, o raciocínio, o social e o emocional. A brinquedoteca está longe de ser um amontoado de brinquedos (Friedmann, 1992, p.66). Portanto compartilhamos do pensamento da autora, pois todos os brinquedos se transformam nas mãos das crianças, a brincadeira vem na sua forma espontânea e prazerosa. E é nesta relação que a

brinquedoteca alcança seu momento mais significativo e enriquecedor, ao pensarmos no seu entendimento como um território que proporciona as construções e trocas.

Como resultado final destes dias foi possível perceber o quanto as crianças ficam animadas, entusiasmadas e estimuladas a trocar emoções com outras crianças. O evento proporcionou a diversidade, a criação de relações, conhecimento e respeito entre as crianças e para todos que participaram. Neste sentido foi percebido que todos ganham, as crianças com dias de lazer, diversão, aprendizado e entretenimento, alegria e trocas e os gestores e voluntários que atuam, pois colocam em prática o conhecimento que tiveram ao longo do processo do evento, além de ajudar na construção da sua formação acadêmica (Diário de Campo, 2023).

Neste momento podemos perceber a relação com alguns conteúdos do lazer na brinquedoteca, esse conjunto de interesses contribuem para o desenvolvimento das crianças. Neste contexto, os conteúdos do lazer estão inseridos no todo, e de acordo com cada categoria, ou seja, cada atividade tem um direcionamento, um sentido e propósito. Quando as crianças correm ou praticam jogos que envolvem o ato de correr podem estar praticando o interesse físico, nas realizações de uma aula de pintura e colagem estão praticando o interesse manual, elas estão lidando com uma atividade recreativa.

Em atividades de dança, de ouvir música e a liberação das emoções, as crianças estão praticando o interesse artístico. Em alguns momentos a quadra foi utilizada e ali desenvolvida atividade que fazia com que as crianças pularem corda e corrida de um ponto a outro, neste caso podemos pensar no conteúdo de atividade física. Na brinquedoteca por exemplo, as atividades são promovidas e intencionalmente direcionadas, neste caso diversifica o ambiente para que as crianças aproveitem da melhor forma.

No caso do cantinho da leitura, as crianças podem viver o conhecimento realizando as conexões racionais. Percebemos neste caso as atividades intelectuais, ou seja, elas fazem suas leituras, desenham e relatam como foi sua experiência ou memória de infância para deixar no mural de recados, além de deixar uma lembrança para outras crianças que passarem por ali. Quando as crianças se reúnem com os colegas e conversam ou discutem sobre diversos tópicos, além das atividades oferecidas, podemos perceber a prática do interesse social. Tem-se também o interesse turístico que ã é a busca da quebra da rotina temporal ou espacial (Marcellino, 2007, p.14), um exemplo são as viagens realizadas. E um dos interesses mais atuais é o virtual, no qual as crianças e as pessoas em geral podem usufruir da tecnologia digital para acesso a novas culturas, jogos e plataformas virtuais.

Na brinquedoteca e em sua extensão, as atividades práticas e os interesses do lazer estão inseridos nesse meio, o lazer está intrinsecamente inserido em todas elas, promovendo a socialização entre os usuários, desenvolvendo o intelectual, físico, social e cultural.

### **CATEGORIA 3 6 RELAÇÃO DO PROFISSIONAL COM O ESPAÇO**

#### **ATUAÇÃO PROFISSIONAL**

A associação do profissional com o espaço é essencial, pois desempenha atividades relevantes para promoção do bem-estar dos usuários da brinquedoteca. A aprendizagem é um processo de construção de conhecimento, em que os professores desempenham um papel fundamental, idealizando estratégias de ensino de maneira que os alunos possam desenvolver suas percepções e convicções sobre processos sociais e de trabalho, construindo-se como profissionais éticos e responsáveis em todos os contextos de atuação (PPC-IFRN, 2012, p. 31).

*õA relação do profissional é diretamente com a sua área de atuação no qual poderá construir e desenvolver a excelência na atuação profissionalö [Ent.01-03].*

O entrevistado 01 chama atenção para a importância da formação contínua e da especialização para alcançar excelência na atuação profissional. Sem dúvida que para o entrevistado, a estrutura de formação nível técnico, graduação e pós-graduação permite uma formação estruturada para os profissionais.

*õO espaço da Brinquedoteca atua em conexões com três perspectivas de atuação: Técnico em Lazer em nível médio Gestor Desportivo e de Lazer em nível superior Pós-graduação pela via da especializaçãö [Ent.01-03], o entrevistado nos aponta três categorias de formação do lazer e gestão esportiva que atuam em conexões com a brinquedoteca.*

*õO profissional que desenvolve as atividades, atualmente são os profissionais de lazer, e alguns gestores também desenvolvem essas atividadesö [Ent.02-03]. Essa conexão da qual o entrevistado relata, permite a aplicação da prática eficiente do conhecimento teórico.*

*õ[...] a relação que ele tem, principalmente, é a relação de colocar em prática aquilo que vem do ensino e da pesquisa, e colocar em prática para as pessoas, para fora da parede do IFRNö [Ent.02-03]. Para o entrevistado 02 o enfoque é a experiência da prática na formação do profissional, reforçando que o ensino, a pesquisa e a prática são fundamentais para uma formação competente. Claramente compreende-se que o impacto das práticas das atividades vai além do ambiente acadêmico.*

*õEsse estudante atua como facilitador do processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças, adolescentes, adultos e idososõ [Ent.03-03].*

*õEle deve ter conhecimento sobre o desenvolvimento humano, técnicas de mediação de conflitos e criatividade para propor atividades adequadasõ [Ent.03-03].*

Para o entrevistado 03 o papel do estudante atuante na brinquedoteca é multifacetado, ele reconhece a necessidade de ter conhecimento diversificado. Esse facilitador do qual o entrevistado fala, compreendemos que deve não somente transmitir conhecimento, mas de construção de ambiente inclusivo e adaptável quando necessário.

A prática profissional é regida pelos õprincípios da equidadeõ, õflexibilidadeõ, õaprendizado continuadoõ e õacompanhamento total ao estudanteõ. Ou seja, oportunidade para todos, trabalho com mais de uma modalidade de prática profissional, conexões entre a teoria e a prática além do acompanhamento em todo o desenvolvimento do aluno (IFRN, 2012, p.21). Ainda de acordo com o PPC 2012, para uma formação integrada e abrangente a todos os indivíduos, a prática profissional deve funcionar de forma conectada ao ensino, à pesquisa e à extensão. Assim, entendemos que os alunos sairão preparados para encarar os desafios que encontraram num mundo em um processo contínuo de transformações. (IFRN, 2012, p.24).

No geral, apesar de os entrevistados falarem da importância da formação e atuação na brinquedoteca, da aplicação dos conhecimentos adquiridos e de um profissional preparado para o mercado, percebemos que os participantes não deixam tão claro sua relação com a brinquedoteca, porém demonstram a importância para a formação continuada do profissional, adquirindo conhecimentos relevantes para aplicação das atividades adequadas e com eficiência.

## **EXPERIÊNCIA**

No que se refere à experiência, as opiniões dos entrevistados apontam que através da atuação profissional acontecem as possibilidades para as experiências. Neste sentido quando questionados sobre a relação profissional versus espaço, verificamos que os entrevistados reforçam a experiência como possibilidade de maturidade em seu processo de formação.

*õDessa forma, a área de atuação no espaço proporcionará ao profissional ou estudante possibilidades de crescimento via experiência e amadurecimento em seu percurso*

*formativoö* [Ent.01-03]. O entrevistado 01 em sua fala destaca a experiência e o amadurecimento, sugere que o aprendizado prático pode complementar a teoria.

*õEle pode vivenciar ali tudo que ele estuda na teoria colocando na prática e crescer também como pessoa né? Passar por esse processo de formação profissional e formação pessoal, que é isso que a brinquedoteca nos ofereceö* [Ent.02-03]. Para o entrevistado 02 a ideia é que a teoria pode ser aplicada na prática, que é fundamental para qualquer aprendizado.

*õAlém disso, é importante que esse aluno trabalhe em colaboração com outros membros da equipe da Brinquedoteca, como psicólogos, pedagogos e assistentes sociais, para garantir uma abordagem integrada e holística no atendimento às pessoas e suas famíliasö* [Ent.03-03].

O entrevistado 03 em sua fala, diz que um ponto forte é a colaboração entre os profissionais de diferentes áreas, indicando uma abordagem integrativa no atendimento.

## **CATEGORIA 4 ó COMPREENSÃO DO LAZER**

### **PERCEPÇÃO SOBRE O LAZER**

Nesta pergunta para os entrevistados atuantes na brinquedoteca, tivemos a intenção de conhecer como eles compreendem o lazer e se baseiam suas atividades em algum autor que discute o fenômeno do lazer, visto que no espaço, são propostas atividades que estão bastante relacionadas com os conteúdos do lazer.

*õEu compreendo que o lazer tem suas diversas definições, se a gente for no sentido mais específico, mas eu vou falar no sentido da experiência. Esse olhar da experiência, o olhar da experiência com o lazerö*[Ent.01-04].

*õEntão, o lazer, hoje eu compreendo que ele influencia diretamente na qualidade de vida, ele influencia diretamente na saúde, ele influencia diretamente na dimensão do ser humano enquanto sujeito em sociedadeö* [Ent.01-04].

Em sua fala o entrevistado apresenta o conceito de lazer segundo sua própria compreensão, e reconhecendo que o lazer possui várias definições, e isso é importante, pois mostra que o conceito de lazer é amplo e diverso.

*õBom, na minha perspectiva, o lazer, ele não está, para mim, ele não está relacionado ao trabalho, okö [Ent.02-04].*

*õÉ aquele momento que eu consigo fazer as atividades que eu gosto, que eu consigo relaxar a cabeça, que eu não estou com a mente preocupada e que eu consigo fazer coisas que eu gosto sem nenhum tipo de preocupação. Isso, para mim, é lazer, entendeu? Seja assistir a um filme, seja ir ao shopping, seja andar de bicicletaö [Ent.02-04].*

Para o entrevistado sua definição está voltada à dimensão de usufruir seu òtempo de folgaö realizando atividades de livre escolha, de caráter pessoal como forma de recreação. Podemos compreender aqui que sua fala está mais propensa a utilizar o conceito de lazer caracterizado por Dumazedier (1976 p, 94):

[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou ainda, para desenvolver suas informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

*õO lazer também é compreendido como, não só como uma recreação propriamente dita, mas como um descanso, associado ao descanso. Nesse sentido, o lazer é visto como um tempo de relaxamento, se afastar, às vezes, das atividades rotineiras, oportunidades para recuperação física e mentalö [Ent.03-04].*

O entrevistado 3 traz em sua fala que o lazer não é estático, mas algo que se molda conforme o contexto cultural, social e individual. Reconhece a diversidade das experiências de lazer.

*õBom, o lazer, ele é compreendido, ao meu ver, como uma prática básica que pode variar, dependendo do contexto cultural, social e individualö [Ent.03-04].*

No trecho, quando o entrevistado aborda os elementos contextuais cultural, social e individual, podemos trazer contribuições propostas por Gomes (2014), em seu artigo *õLazer: Necessidade humana e dimensão da cultura.ö* Quando traz o lazer como um òfenômeno moderno e urbano-industrialö oposto ao trabalho assim como às obrigações de rotinas, chama atenção para nova forma de repensar o lazer, e concebe como necessidade humana e dimensão da cultura que pode ser satisfeita de várias formas de acordo com valores e interesses dos sujeitos, grupos e instituições de cada contexto social histórico e cultural (Gomes, 2014 p. 15).

O entrevistado menciona o lazer como uma oportunidade para se afastar das atividades rotineiras, que é uma observação válida sobre a necessidade de equilibrar o trabalho e o descanso.

Existem ações e projetos específicos desenvolvidos na brinquedoteca como por exemplo o projeto "*Ociar - com o projeto do sono, então os adolescentes entram aqui, porque a gente já viu a necessidade desses adolescentes*" [Ent. C, 2023] onde os alunos utilizam o espaço da brinquedoteca duas vezes por semana no horário de 13h às 14h para que aproveitem seu tempo, ouvindo música, dormindo, ou qualquer outra atividade que não atrapalhe a relação entre o objetivo do projeto e as regras para o bom convívio. Ainda *através da brinquedoteca que a gente lança vários projetos [...] aqui o apoio mulheres milô* [Ent. C, 2023]. Projetos de cunho social. O objetivo é promover a educação profissional e tecnológica, voltado para mulheres em situação de vulnerabilidade social. Neste caso contribuindo com a autonomia dessas mulheres e uma melhoria na qualidade de vida.

Como também o projeto conectividade, *atividades são desenvolvidas aqui relacionadas à terceira idade [...] a gente atende desde criança à terceira idade e aí os agendamentos que vierem* [Ent. C, 2023]. Outro projeto é o da corporeidade *da perspectiva é incentivar a questão do movimento do corpo, da corporeidade com os alunos do campus e o da semana do brincar neste em específico abordo um pouco mais, pois proporcionou o contexto de observação dos acontecimentos das práticas de lazer. Os projetos acontecem de acordo com cada ano, se os alunos quiserem dar continuidade, ou se vier outros alunos com novos projetos [...] na brinquedoteca há uma rotatividade de voluntários* [Ent. 02,2023].

Neste sentido podemos compreender que através do espaço os projetos são desenvolvidos e a partir da prática profissional os alunos e voluntários adquirem conhecimento e experiência dentro do que se é proposto para atuarem tanto no âmbito interno quanto no externo.

*Hoje a brinquedoteca, por ser esse laboratório de prática profissional, está totalmente vinculado à tríade ao ensino, à pesquisa e à extensão [...] está vinculada ao GEPLS, ao grupo de pesquisa esporte e educação [...] ao LUPA, ao Laboratório de Estudos Lúdicos para a Autoformação* [Ent. 01, 2023]. Neste sentido se percebe que essas parcerias vão além, como por exemplo com professores que levam seus alunos para a prática nos espaços que vão além da brinquedoteca, ou seja, acontece também a parceria entre os próprios gestores e voluntários, *os estudantes também têm a autonomia de desenvolver ações, projetos, que fiquem vinculados ao Laboratório de Prática Profissional que é a*

*Brinquedoteca e possam se desenvolver e construir esse processo de formação.* [Ent. 01, 2023]. O entrevistado chama a atenção para o protagonismo desses alunos, que se destacam em suas pesquisas. E que muitas vezes esses projetos surgem a partir das necessidades e vivências realizadas na brinquedoteca.

Atualmente existe um projeto chamado Guarda-Chuva desenvolvido pela gestão e demais atores e que fazem parte desse contexto. Para o entrevistado *“a brinquedoteca é o núcleo central e através da brinquedoteca surgem vários outros segmentos, como por exemplo a Brinquedoteca Itinerante”* [Ent.01, 2023], ainda de acordo com o entrevistado *“o projeto desenvolvido recente e ainda se encontra em fase de adaptação.”* Neste sentido se pode perceber que este projeto oferece oportunidade para as escolas que não podem ir até a brinquedoteca do IFRN e assim, essas crianças possam vivenciar as mesmas atividades e sem sair da escola. Para o entrevistado 2 essa oportunidade *“leva todo o objetivo da brinquedoteca para eles”* [Ent. 02, 2023].

*“Então ela tenta ao máximo proporcionar esse lúdico, as manifestações desse brincar, por meio dos diversos interesses culturais do lazer”* [Ent. 01, 2023]. Das manifestações através dos interesses culturais do lazer citada pelo entrevistado, podemos compreender que na brinquedoteca acontece os interesses manual, cultural, social, físico, dentre outras manifestações, e acreditamos que essas atividades culturais que acontecem nesses espaços terão impacto no bem-estar de cada pessoa, como também em sua vida social.

Portanto acreditamos que a brinquedoteca tem seu valor e sua contribuição significativa na vida das pessoas que usufruem das práticas de lazer, como também para a sociedade. Para o entrevistado 02 a brinquedoteca tem seu objetivo, e destaca como principal:

*“O principal objetivo é proporcionar e resgatar as brincadeiras populares e tradicionais. [...]Então ela vem muito no caráter de uma brinquedoteca popular para justamente trazer esse resgate das brincadeiras populares e tradicionais. [...] Mas a brinquedoteca também vem do movimento do brincar, né?”* [Ent. 02].

O lazer e a brinquedoteca estão intimamente ligados se pensarmos em todo contexto que acontece na brinquedoteca. A brinquedoteca é um espaço seguro para as crianças e elas são acompanhadas por uma supervisão. Este espaço vai além da promoção de diversão, como disse Cunha (2010, p.15) *“[...] é um espaço criado para favorecer a brincadeira, local que foi planejado e projetado para acontecimentos e desenvolvimentos cognitivos das crianças que [...] vão para brincar livremente.”*

Na brinquedoteca, o lazer se manifesta de formas variadas, seja através do brincar, das atividades lúdicas, das expressões corporais, da arte de construir um brinquedo, é um rico espaço lúdico, que contém jogos, brinquedos e uma diversidade de materiais que facilitam esse entendimento e faz com que as crianças usem sua criatividade e habilidades para construir histórias inimagináveis, coisa que só uma criança faz. E é nesse envolver-se que as práticas de lazer são manifestadas pelas crianças através da diversão, dos risos, brincando livremente, jogando com amigos ou sozinhos. E neste contexto entendemos que o lazer se apresenta das várias formas e em suas variações.

Neste espaço o lazer está combinado com o brincar, com aprendizado, com a socialização e enriquece todas as experiências e a construções das memórias das crianças. Portanto o lazer praticado na brinquedoteca e *dentro do Instituto é viável, e na proposta em que filosofia que a gente traz dentro do IFRN [...] elas têm que estar condizendo com a nossa organização didática e os projetos políticos pedagógicos do IFRN* [Ent. C, 2023]. Nos faz refletir que o lazer está embutido na brinquedoteca, empregados nas pessoas que usufruem das atividades que promovem alegria, nostalgia, prazer e que buscam satisfação dos seus interesses pessoais.

A brinquedoteca por sua vez, um espaço rico, colorido, atrativo e como já foi dito por alguns autores este espaço que é criado e projetado para o desenvolvimento e para a vivência do lazer tem seu destaque. Portanto, é importante refletir que ambientes como a brinquedoteca onde o lazer é a essência devem ser preservados e onde não tem devem ser criados, e que reconheçam a importância de ambos, além de fortalecer as comunidades no qual estão inseridos.

## **CATEGORIA 5 - AVALIAÇÕES DAS PRÁTICAS**

### **PLANEJAMENTO**

Mais importante que desenvolver atividades, a avaliação é extremamente necessária, pois através desta é possível perceber se os objetivos finais estão sendo cumpridos, como também estabelecer ajustes e mudanças para que os processos tenham êxito. Nesta categoria analisamos como os gestores envolvidos na pesquisa fazem a avaliação das atividades na brinquedoteca. Neste sentido o questionamento feito foi: Como se dá a avaliação das práticas de lazer desenvolvidas na brinquedoteca? Os entrevistados não deixam claro sobre como é feita a avaliação subentendida como posterior ao processo. Seguem os registros:

*õAs práticas que são desenvolvidas na brinquedoteca, o processo avaliativo dela acontece conforme a faixa etária. Então, hoje, para a gente desenvolver atividades específicas, brincadeiras específicas, a gente tem que analisar o público e como é que esse público vai lidar com tal brincadeira, com tal atividade ou tal perspectiva de projetoõ [Ent.01-05].*

*õHoje, o que está muito também impregnado na nossa avaliação é o sentido da inclusão. Então, a gente constantemente vem proporcionando que toda brincadeira seja inclusiva, independente de qual seja o tipo de deficiênciaõ [Ent.01-05].*

*õA brinquedoteca tem um documento avaliativo que, ao ser encaminhado para o agendamento, para a escola solicitante, tem todos esses dados. Então, a gente solicita todas essas informações, esses dados, para que a escola esteja ciente também que tem os interesses da escola, obviamente, e tem também os princípios e valores que a brinquedoteca tem enquanto espaço-projetoõ [Ent.01-05].*

Consegue-se extrair do depoimento do entrevistado, nos dois primeiros trechos de sua fala, a personalização e classificação das atividades aplicadas na brinquedoteca com base na faixa etária. Percebemos que há um planejamento baseado no público e isso é importante para garantir que as atividades sejam adequadas e direcionadas. A inclusão é outro ponto abordado pelo entrevistado e quando nos diz que *õque toda brincadeira seja inclusiva, independente de qual seja o tipo de deficiência,õ* isso reflete numa compreensão moderna da educação e do lazer, valorizando a diversidade e oportunidades iguais para todos.

Em seu último trecho quando fala em *õdocumento avaliativoõ* parece ser uma lista de agendamento, uma vez que não esclarece quais informações são extraídas desse documento e quais as melhorias corretivas são adotadas.

*õBom, depende muito da prática, né? Tem práticas que exigem realmente uma organização maior. Por exemplo, quando a gente vai... Vou dar um exemplo do congresso, né?õ [Ent.02-05].*

*õA gente vai ajudando entre si. Cada um com a sua contribuição. Mas a grande maioria das vezes a gente pontua, a gente se reúne. É algo planejado. Mas também existem os momentos de improviso e que a gente usa ali a nossa experiência que foi adquirida. Certoõ [Ent.02-05].*

Logo no início o entrevistado apresenta em sua fala que o planejamento vai depender da atividade, ou seja, varia de acordo com a complexidade e nos traz o exemplo do congresso. No segundo trecho de sua fala o entrevistado diz *“A gente vai ajudando entre si. Cada um com a sua contribuição”* nos permite pensar que há uma colaboração entre os envolvidos e que há um diálogo entre eles, no qual tem relatos, conversas, discussões e pontuações para que o planejamento seja realizado.

*“Então, como gestão, nós sugerimos à organização. Não sei se você lembra, mas tem o plano trimestral”* [Ent.03-05].

*“É a cada três meses que a gente se reúne com toda a equipe e a coordenação do projeto, para dar as nossas sugestões, fazer pontuações, avaliar como foi o processo dos três meses e ouvir as ideias dos meninos, né?”* [Ent.03-05].

*“É aí, a gente tem um documento compartilhado, onde é desenvolvido todas as atividades pelos bolsistas”* [Ent.03-05].

*“A gente também opina nas faixas etárias, as necessidades das crianças, o que a gente observa, o que a gente faz com a avaliação dos agendamentos, quais as necessidades das crianças, como envolver todas, inclusive a questão da acessibilidade. A gente vai pontuar sobre a variedade de materiais e brinquedos que temos no espaço, o que é que necessita”*[Ent.03-05].

Segundo o relato apresentado, a troca de ideias entre a coordenação e o entrevistado em um período pré-definido acontece, o que evidencia uma sistemática, onde os bolsistas compartilham da mesma informação e do desenvolvimento das atividades. De acordo com Sousa (2010) a criação de um sistema para acompanhar e avaliar as práticas de lazer direcionada à população, no processo de avaliação requer acompanhamento e não só critérios estabelecidos para o alcance dos objetivos inicialmente planejados, mas que permita avanços e ajustes para melhorias contínuas do atendimento aos usuários.

Assim, compreendemos que o sucesso de uma brinquedoteca depende de um planejamento responsável e minucioso, como também a atenção para uma avaliação de acompanhamento, monitoramento e pós-atividades desenvolvidas, um processo contínuo. Portanto essas práticas não só garantem um ambiente de apoio às crianças, mas também a promoção de espaço de aprendizagem e de crescimento tanto para os usuários como para os profissionais.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao final deste estudo sobre a brinquedoteca do IFRN-CH, refletindo sobre o papel relevante como núcleo fomentador de práticas lúdicas voltadas para as crianças de escolas públicas, privadas e, sobretudo de diferentes comunidades em situação de vulnerabilidade, abrindo as portas da instituição educadora para esse público. Cumpre essa função, apesar do estudo buscar conhecer as práticas de lazer neste espaço, verificamos que o fenômeno do lazer é complexo, dinâmico e subjetivo ao sujeito. Logo, podemos dizer que a predominância das atividades realizadas se caracteriza como recreação.

Não que seja um problema, pelo contrário, a recreação tem seu papel significativo e é um componente das experiências do lazer. No entanto, precisamos deixar claro diferenças entre lazer e recreação, acredito que não existe lazer sem recreação, mas o contrário não é possível, pois a recreação obrigatória, deixa de ser um componente de lazer.

A partir dessa análise, foi possível identificar que a brinquedoteca tem sua importância, e realiza práticas de lazer e recreação e que vai muito além de seu espaço físico, jogos e brinquedos.

Para essa discussão sobre brinquedoteca destacamos e reforçamos sua importância para práticas da ludicidade e do brincar, espaços voltados ao universo infantil, mas não exclusivamente. O pensamento de brinquedoteca e sua contribuição para as práticas de lazer são fortalecidos pelas falas de autores que acreditam na transformação e construção das relações, espaços humanizados que trabalham a criatividade, o divertimento, a socialização, a interação, a alegria e aceitação das diferenças. A brinquedoteca do IFRN é um espaço acolhedor, colorido e convidativo, local que realiza as várias práticas de lazer, que recebe visitas das mais variadas idades, suas atividades entrelaçam gerações, seu espaço é adaptado para receber as crianças, além de promover a criação de projetos dos alunos que atuam no espaço, assim estão saindo da teoria e vivenciando na prática. Um campo utilizado pelos alunos do ensino médio, graduação e pós-graduação, assim como para promoção de eventos e para outras áreas afins. É possível perceber que o lazer está inserido neste espaço e este se relaciona diretamente com os sujeitos que fazem parte do processo de construção de sua identidade, e no desenvolvimento educativo.

Neste sentido o lazer faz parte da necessidade de cada um de nós, porém tem suas peculiaridades e subjetividades, no entanto podemos pensar nessa relação brinquedoteca e lazer como parceiros onde um é o espaço que é planejado, atrativo e colorido e o outro uma proposta para vivenciar, sentir e experimentar da melhor forma. E nesse conjunto podemos

compreender e entender que este território é um local que vai favorecer construções e transformações através das práticas culturais.

Conforme o objetivo geral, as práticas de lazer apresentadas no território da brinquedoteca do IFRN acontecem tanto no espaço da brinquedoteca, como nas outras áreas de lazer que são utilizadas como extensão das práticas de lazer. Complementando-se ao objetivo geral, os objetivos específicos como identificar as práticas de lazer e como são classificadas podem ser variadas, tem seu papel essencial para a construção do desenvolvimento infantil. Classificadas por faixa etária - quando trabalha momentos intergeracionais, tipos de público, tipos de atividades, espaços e tempos do ano ó práticas diferenciadas de acordo com o calendário. Essas práticas se destacam pelos jogos e brincadeiras livres, aprendendo de forma lúdica, imaginativas que se utiliza da imaginação para inventar, imaginar histórias, práticas que estimulam o cognitivo, a diversão e a criatividade da criança. As atividades de jogos que envolvem pular, correr e danças promovem a coordenação e ajuda na saúde física e mental. Atividades orientadas que estimulam a compreensão entre o mundo onde vive a criança e a escola, leituras e contação de estórias que acontecem no espaço que estimulam à socialização e cooperação através de interação entre elas e compartilhamento dessas experiências. Embora outras atividades e classificações não tenham sido citadas, elas aparecem em todos os contextos de lazer que existem nos espaços inseridos no IFRN. Assim como conhecer como se dá a apropriação do espaço da brinquedoteca do Campus Centro Histórico pelos alunos visitantes.

Com relação à apropriação do uso da brinquedoteca, foi evidenciada na etapa visual (observação das atividades realizadas) da pesquisa, comprovado por meio dos diversos processos lúdicos que acontecem nesse território, como por exemplo, crianças brincando de pular corda, participando de atividades e explorando outros espaços como a quadra e salas de dança, teatro e tatame. Além da atividade de exploração livre, que promove a socialização e interação entre as crianças, explicitado em algumas respostas dos entrevistados. Durante a participação presencial nos eventos foi possível a observação de técnicas de criação de cenários, imaginários, onde a criança usava sua imaginação para criar suas próprias histórias. A personalização de cenário através de decoração do espaço com objetos ou colagens. A percepção presencial (visual), revelou a inexistência de lacuna nesse requisito, ampliando a visibilidade da instituição do IFRN, em especial para a sociedade Natalense e destacando como um instituto de ensino, pesquisa e extensão, teoria e prática caminhando sempre juntos.

A relação do profissional com a brinquedoteca está decididamente presente no conhecimento teórico do percurso desses profissionais e sendo aplicados na execução de suas

atividades na brinquedoteca. A pesquisa revela a preocupação dos profissionais que atuam na brinquedoteca do IFRN na busca constante por seu aperfeiçoamento, em adquirir novos conhecimentos na área através de cursos de formação, produção científica e estágios em áreas afins. Atendem, portanto, um dos importantes requisitos dessa relação com o espaço que é a prática de formação contínua, o que lhe permite a aprendizagem de novas técnicas, práticas e tendências. Além de conceder subsídios para compartilhar os conhecimentos com a equipe, resultando no aperfeiçoamento das atividades ou outros projetos.

As parcerias e articulação estabelecidas entre o IFRN, as escolas, comunidades e outras instituições de educação também merece destaque, pois possibilita para o público acadêmico interno a execução prática de seus projetos junto às atividades que acontecem na brinquedoteca.

Um ponto a ser ressaltado e nos faz refletir é na fala de um entrevistado, quando menciona a palavra *improvisação* como meio de planejamento de suas ações. Acredito que mesmo saindo do planejamento inicial, deve-se ter uma alternativa pensada e organizada para a aplicação, pois o improviso é um meio propício para a propagação da desorganização e consequentemente a falhas ou até mesmo ao fracasso de um evento. Um segundo ponto a ser ressaltado é a existência de um registro de presença, onde um dos entrevistados o define como sistema de avaliação. Na realidade, trata-se de uma lista de agendamento. Este ponto merece ressalva, a falta de um sistema de avaliação e melhoria contínua impossibilita o acompanhamento dos efeitos da brinquedoteca no desenvolvimento da criação ou na formação acadêmica dos alunos, permitindo o ajuste de algumas ações conforme necessário. O plano trimestral falado pelo entrevistado pode ser considerado um sistema de avaliação e melhoria? Algo que nos chamou atenção e fica o questionamento a ser respondido, talvez em uma nova pesquisa.

Relativo à categoria percurso de atuação, pôde-se perceber que o caminho de atuação dos gestores que atuam na brinquedoteca baseia-se no curso de gestão desportiva e de lazer, no qual os alunos do curso passam pelo processo de aprendizagem, atuam e utilizam os conhecimentos adquiridos no curso para a gestão do espaço, desempenhando atividades voltadas para todos os públicos. Sua formação vem de um processo de construção, que vai favorecer um profissional mais humano e capacitado para tomar decisões.

Relativo à categoria entendimento sobre brinquedoteca, compreende-se que há um certo domínio de conhecimento sobre o assunto em questão, tendo o conhecimento básico os entrevistados mostraram que entendem que a brinquedoteca é um lugar de brincar, de proporcionar processos de desenvolvimento. Associado ao entendimento, os gestores

acreditam que este espaço favorece o brincar e as práticas de lazer, que deve funcionar de forma harmoniosa e com a participação da organização de todos.

Relativo à categoria relação do profissional com o espaço, a ligação do profissional é fundamental para o desempenho das práticas de lazer. Neste sentido, este é um processo de desempenho, no qual os alunos estão em processo contínuo de aprendizagem. Planejam e desenvolvem atividades, saindo da teoria em sala de aula e praticando na brinquedoteca, onde podem buscar aperfeiçoar suas atividades, transformando sua prática e seu aprendizado. A experiência facilitará sua atuação tanto na brinquedoteca como no mercado de trabalho.

Relativo à categoria compreensão do lazer, pôde-se compreender que os gestores entendem o que é lazer e compreendem a partir das suas diversas definições, através do usufruto de seu tempo livre, compreendido não só como recreação, mas como descanso, como prática básica pensando em todos os contextos. Esse entendimento do que é lazer vem das aulas e atividades enquanto alunos do curso de GDL, mesmo que se saiba que o lazer tem suas dimensões, extensões e suas várias definições, entende-se que para atuar em uma brinquedoteca deve-se se conhecer ao menos o que é lazer na sua mais simples definição.

Relativo à categoria avaliação das práticas, entende-se que os gestores realizam o planejamento de suas ações, pensam nas aplicações das atividades e classificam essas atividades, porém sentimos falta em suas falas, a questão avaliação dessas atividades desenvolvidas na brinquedoteca, quais melhorias adotadas, quais métodos podem ser utilizados.

Analisando alguns detalhes que aconteceram e de alguma forma prejudicaram na coleta de dados foi o fato de os agendamentos terem acontecido até agosto de 2023, o mês de setembro foi exclusivo para a semana do brincar, em contato com o responsável que nos informou que estavam em planejamento para os agendamentos.

Ficamos em contato com a pessoa responsável para nos informar sobre o planejamento dos agendamentos, nos falamos em vários momentos e alguns meses. Nos meses seguintes não foi possível coletar os dados conforme o cronograma planejado. Optamos por estabelecer uma data limite para 15 de março de 2024. Até essa data, não recebemos retorno sobre novas datas de agendamento, o que possivelmente seguiria para o mês de abril tornando a coleta de dados inviável.

Na pesquisa, tivemos interferência com base na pausa dos agendamentos das atividades que acontecem na brinquedoteca, por este motivo as entrevistas com os professores não foram realizadas e as observações planejadas com grande parte das crianças. O que impactou significativamente a pesquisa, as datas de observação no cronograma do estudo e na

solicitação de observação das atividades da brinquedoteca não puderam ser cumpridas. Com esses acontecimentos pudemos constatar uma ruptura não só na agenda do planejamento das atividades, o que é ruim, pois fragiliza todo um trabalho, planejamento e execução do calendário, podendo causar assim desinteresse por parte do público-alvo.

Foi percebido que a brinquedoteca do IFRN ainda sofre impactos da pandemia, no seu funcionamento, atividades e calendário. Podemos notar pela fala dos gestores a diferença antes/depois da pandemia e neste sentido se entende como sugestão de novos estudos.

Destacamos a importância e a valorização das brinquedotecas, e que exemplos de ações como a que acontece no espaço da brinquedoteca do IFRN possam ser exemplos e se espalhar em diversas instituições educacionais da cidade, bem como em igrejas, centros comunitários e parques, pois já foi constatada a importância do brincar e do lazer na vida das pessoas.

Por fim, a Brinquedoteca é um espaço de prática de lazer e formação profissional, compreendida como território que constrói e fortalece relações, socializa e educa. De fato, dentro deste espaço é possível visualizar valores voltados para o respeito, reconhecimento como indivíduo, do outro e do coletivo. Então a brinquedoteca vai muito além das práticas de lazer, o ato de tornar-se mais humano inicia a partir das mudanças, das construções e transformações produzidas a partir da conscientização.

Salientamos a importância de estudos que analisem criticamente o lazer nos espaços urbanos, assim como nas brinquedotecas. Esta pesquisa mostra a relevância da tríade universitária: Ensino-pesquisa-extensão dentro do IFRN. O estudo mostra que existem projetos executados pelos bolsistas de extensão do curso de GDL, os próprios egressos atuam como gestores do espaço atuando com a pesquisa, o ensino e com a própria prática profissional.

Este estudo deixa a sugestão da implantação de espaços como brinquedotecas em todos os institutos e universidades federais, abertos à comunidade do entorno, alunos e professores, como projetos de lazer e entre outros que possam trazer benefícios diversos para a comunidade. Como contribuição para o campo dos estudos de lazer, a possibilidade de discutir questões nesses campos, sobretudo na Instituição UFMG que tem escolas de educação infantil em suas dependências.

Finalmente esse trabalho tem a contribuição no curso de educação física, que pode formar pessoas com interesse e que trabalham neste campo.

## REFERÊNCIAS

- ABBRI. Associação Brasileira de Brinquedotecas. **Histórico**. São Paulo, 2017. Disponível em: Disponível em: <http://www.brinquedoteca.org.br/historico/>. Acesso em: 24 mai. 2019.
- ADIC. Associação para o Desenvolvimento de Iniciativas de Cidadania. Disponível em: <http://especial2.redeglobo.globo.com/crianca-esperanca/344/detalhes>. Acesso em: 15 Jan. 2023.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências**. Fortaleza: Primus, 2011.
- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 1994.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes Trassi. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13. ed. reform. e ampl. São Paulo: Saraiva, 2004. 368 p. ISBN: 8502029002.
- BOLIGIAN, Levon; ALMEIDA, Rosângela Doin de. A transposição didática do conceito de território no ensino de geografia. *In*: GERARDI, Lúcia Helena de Oliveira. **Ambientes: estudos de geografia**. Rio Claro: Programa de Pós-graduação em Geografia ó UNESP; Associação de Geografia teórica ó AGETEO, 2003. p.235-248.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Educação é a Base**. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- BRASIL. [**Constituição (1988)**]. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Presidente da República, [2016]. Disponível em: [https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88\\_Livro\\_EC91\\_2016.pdf](https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/518231/CF88_Livro_EC91_2016.pdf) Acesso em 30 jan. 2024.
- BRASIL. Câmara dos Deputados. Centro de documentação e informação. **Decreto nº 3.298, de 20 de dezembro de 1999**. Regulamenta a Lei nº 7.853, de 24 de outubro de 1989, dispõe sobre a Política Nacional para a Integração da Pessoa Portadora de Deficiência, consolida as normas de proteção, e dá outras providências. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1999/decreto-3298-20-dezembro-1999-367725-normaatualizada-pe.pdf>
- BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, DF: Ministério da Educação: Secretaria da Educação Básica, 2010. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares\\_2012.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/diretrizescurriculares_2012.pdf). Acesso em: 23 fev. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Brinquedos e brincadeiras de creche: manual de orientação pedagógica**. Brasília: MEC/SEB. 2012.

Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao\\_brinquedo\\_e\\_brincadeiras\\_completa.pdf](http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_completa.pdf) .  
Acesso em: 23 mar. 2024.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, v.24, n.2, Jul. 1998.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. O lazer e a ludicidade do brasileiro. **Revista do centro de pesquisa e formação**, n. 2, p. 76-91, 2016.

CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. Hospitalidade, turismo e lazer. **Revista Brasileira de Pesquisa em Turismo**, v. 13, p. 1-15, 2019.

CARDOSO *et al.* **Brinquedoteca como espaço de lazer e ludicidade**: percepções da terapia ocupacional, 2015.

CAREGNATO, Rita Catalina Aquino; MUTTI Regina. Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo. **Texto Contexto Enferm.** Florianópolis, v.15, n.4, p.679-84, 2006.

CARVALHO, Alysson. *et al.* **Brincar (es)**. Belo Horizonte: Editora UFMG; Pró-Reitoria de Extensão/UFMG, 2005.

CHAGAS, Kadydja Karla Nascimento. **Por uma educação sensível**: brincar, criar e sentir. Curitiba: Appris, 2017.

CORSARO, William A. **Sociologia da infância**. Tradução de Lia Gabriele Regius Reis. São Paulo: Artmed, 2011.

CUNHA, Manuel Sérgio Vieira. **Educação Física, ou, Ciência da motricidade humana?** 22. ed. Campinas-SP: Papirus, 1991. (Coleção corpo e motricidade)

CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. *In*: FRIEDMANN, Adriana (org.). **O direito de brincar**: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta, 1992.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. A brinquedoteca brasileira. *In*: SANTOS, Marli Pires (org.). **Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos**. 5.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca um mergulho no brincar**. 4.ed. São Paulo: ed. Aquariana, 2010.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. *In*: SANTOS Santa Marli Pires. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 6.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SILVA, Carla Holanda da. Território: uma combinação de enfoques ó material, simbólico e espaço de ação social. **Revista Geografar**, Curitiba, v.4, n.1, p.98-115, jan./jun. 2009. Disponível em: <https://revistas.ufpr.br/geografar/article/viewFile/14430/9698> Acesso em: 29 de janeiro de 2024.

- DAMÁSIO, A. R. **Em busca de Espinosa: prazer e dor na ciência dos sentimentos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- DEBORTOLI, J. A. Brincadeira. *In*: GOMES, C. L. **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p. 19-24.
- DUMAZEDIER, Jofre. **Lazer e Cultura Populares: debates**. São Paulo: Perspectiva, 1976.
- DUMAZEDIER, Jofre. **Lazer e Cultura Populares: debates**. São Paulo: Perspectiva, 2014.
- FRANCISCO, Wagner de Cerqueira e. "**Definição de Território**"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/definicao-territorio.htm> Acesso em 13 de dez de 2023.
- FRIEDMANN, Adriana *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scrita: ABRINQ, 1992.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5.ed. São Paulo: Atlas, 1999.
- GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6.ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- Gil, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2010.
- GOMES, Christianne Luce. Lazer ó Concepções. *In*: GOMES, Christianne Luce (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2004. p. 133-141.
- GOMES, Christianne Luce. **Lazer, trabalho e educação: relações históricas, questões contemporâneas**. 2. ed. rev. amp. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2008.
- GOMES, Christianne Luce. Estudos do Lazer e Geopolítica do Conhecimento. **Licere** - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer, v.14, n.3, 2011. <https://doi.org/10.35699/1981-3171.2011.762>.
- GOMES, Christianne Luce. Lazer: necessidade humana e dimensão da cultura. **Revista Brasileira de Estudos do Lazer**. Belo Horizonte, v.1, n. 1, p.3-20, jan./abr. 2014.
- GONSALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à Pesquisa Científica**. 4.ed. São Paulo: Editora Alínea, 2005.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE. **Projeto Político Pedagógico do IFRN: uma construção coletiva: documento-base**. DANTAS, Anna Catharina; COSTA, Nadja Maria de Lima (org.). Natal: IFRN Ed., 2012.

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO RIO GRANDE DO NORTE. **Mulheres Mil: transformando vidas e construindo futuros.** Disponível em: <https://portal.ifrn.edu.br/campus/reitoria/noticias/mulheres-mil-transformando-vidas-e-construindo-futuros/>. Publicada por Giovanna Alves em 08/03/2024. Acesso em 26 jul. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida.(org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2017.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O brinquedo e a aprendizagem nas brinquedotecas brasileiras. *In: ALMEIDA (Org). O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências.* Fortaleza: Premius, 2011. cap. 1, p. 17-40.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedo e brincadeira. *In: SANTOS, Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos.* Petrópolis, RJ: vozes, 1997.

LEDOUX, J. **O cérebro emocional: os misteriosos alicerces da vida emocional.** Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

LIMA, Camila Regina Santos; SOUZA, Romilda Santos de Oliveira; KAZAN, Neide Medeiros. A importância da brinquedoteca no ambiente hospitalar infantil. **Revista Expressão Da Estácio**, v. 5, n. 1, p. 34-45, 2021.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** [2022]. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf) Acesso em 05 maio. 2024.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades Lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas.** 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução.** 5. ed.rev. Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação.** 11.ed. Campinas, São Paulo: Editora, 2024.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação.** Organizador. Campinas, SP: Alínea 2007.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica.** 7.ed. São Paulo: Atlas, 2019.

MARQUES Silva, Aline. **A contribuição da arte no desenvolvimento infantil.** São Paulo 2022. Disponível em: <https://repositorio.unifesp.br/bitstream/handle/11600/62638/TCC%20Aline%20Marques%20Silva.pdf?sequence=1&isAllowed=y> Acesso em 29 janeiro 2024.

MARTINS, R. B. **Metodologia científica**. Curitiba: Juruá, 2010.

MELO, V. A. de. **A animação cultural**: conceitos e propostas. Campinas: Papirus, 2006.

MENESES, Ana Raquel Santos de *et al.* Cidades saudáveis: o acesso equitativo a parques urbanos como promoção da saúde. **The Journal of Engineering and Exact Sciences**, v. 7, n. 1, p. 12020-01, 2021.

MOURA, Gheysa Daniele Pereira. PUGA, Lúcia Marina. A Imagem da Criança Migrante no Imaginário Urbano. **Revista Magistro**. n.25, 2022. Disponível em <https://publicacoes.unigranrio.edu.br/index.php/magistro/article/view/7338> Acesso em 24 janeiro 2024.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**: pesquisa qualitativa em saúde. 12.ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

PEREIRA, Lucia Helena Pena. **Bioexpressão**: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. São Paulo: Zahar, 1978.

Prodanov, Cleber Cristiano; Freitas, Ernani Cesar. **Metodologia do trabalho científico**: método e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2.ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

REZENDE, Claudia Barcellos. Coelho, Maria Claudia. **Antropologia das Emoções**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 3. ed. Rio de Janeiro: ed: Vozes, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

SCHLEE. Andrey Rosenthal. Brinquedoteca: uma alternativa espacial. *In*: SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. 7. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

SANTOS, Milton. **O espaço do Cidadão**. 4. ed. São Paulo: Nobel, 1998.

SANTOS, Milton. **Da totalidade ao lugar**. 1. ed. 2. reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.

SOUSA, Eustáquia Salvadora *et al.* **Sistema de monitoramento & avaliação dos programas Esporte e S621 Lazer da Cidade e Segundo Tempo do Ministério do Esporte**. Belo Horizonte: O Lutador, 2010. 184p.

SOUZA, Luciana Karine de; SILVEIRA, Danielle Cristina; ROCHA, Michelle Araújo. Lazer e amizade na infância: implicações para saúde, educação e desenvolvimento infantil. **Psicologia da Educação**, n. 36, p. 83-92, 2013.

TEIXEIRA, Elizabeth. **As três metodologias**: acadêmica, da ciência e da pesquisa. 7. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

VIANNA, Heraldo Marelim. **Pesquisa em educação**: a observação. v. 5. Brasília: Plano, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

UJIE, Najela Tavares. Brincar, brinquedo e brincadeira: usos e significações. **Revista Analecta**, Guarapuava, Paraná, v.9, n.1, p. 51-59 jan./jun, 2008.

SCHIRMER, Nádya Broening, *et al.* **Atendimento Educacional Especializado**: deficiência física. SEESP / SEED / MEC Brasília/DF, 2007.

## APÊNDICE I

### ROTEIRO DE ENTREVISTA

Nome do Entrevistado:

Instituição:

Função desenvolvida na Instituição:

Gênero:

Idade:

- 1) Fale sobre seu percurso de atuação na brinquedoteca.
- 2) O que você entende sobre brinquedoteca?
- 3) Como se dá a avaliação das práticas de lazer desenvolvidas na brinquedoteca?
- 6) A brinquedoteca possibilita alguma ação para formação desses profissionais? Qual ou quais?
- 7) De que maneira o lazer é compreendido?
- 8) Como você avalia as atividades lúdicas oferecidas na Brinquedoteca?
- 9) Você acha que essas práticas contribuem para a vida das crianças? De que forma?
- 10) Você saberia dizer qual a relação do profissional que desenvolve as atividades com o espaço brinquedoteca?

## APÊNDICE II

### ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

Diário de Campo:

Dia:

Horário:

Clima/Como está o dia hoje:

1. Observação da expressão, comportamento e interação da criança diante das atividades lúdicas;
2. Utilização de blocos de papéis para anotações de tudo o que é percebido sobre espaço;
3. Utilização de vídeo, fotos e áudios.
4. Relatar as emoções e percepções das crianças no ambiente/brinquedoteca;
5. Realizar uma descrição com detalhes do espaço.
6. Como as atividades estão sendo aceitas pelas crianças.
7. Se tem resistência à alguma atividade.
8. Se todas as crianças são incluídas e ou excluídas das atividades.

## APÊNDICE III

### TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Nós, Jaqueline Gomes da Silva, mestranda do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da UFMG e Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Cláudia Porfírio Couto, Professora Doutora do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Universidade Federal de Minas Gerais, estamos convidando você para participar como voluntário (a) de uma pesquisa intitulada **“TERRITÓRIO BRINCANTE: práticas de lazer na brinquedoteca do Instituto Federal do Rio Grande do Norte-Campus Centro Histórico”**.

A pesquisa corresponde à dissertação de mestrado no curso em Estudos do Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais ó UFMG, a utilização dos dados obtidos está vinculada somente a este projeto de pesquisa ou se você concordar poderá ser usado para futuras pesquisas. Todos os dados coletados serão tratados ética e confidencialidade, ficando armazenados por 5 anos na sala do GESPEL, 3º andar da EEEFTO-Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG, com acesso somente pelas pesquisadoras, e após esse tempo serão destruídos.

Para tanto, seguimos explicando abaixo algumas questões importantes que envolvem esta pesquisa:

Objetivo central conhecer as possibilidades de práticas de lazer no território brincante da brinquedoteca, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN. Para isso, elencamos os seguintes objetivos específicos: a) Identificar quais práticas de lazer são oferecidas e como são organizadas; b) Conhecer como se dá a apropriação do espaço da brinquedoteca do IFRN pelos alunos visitantes; c) Relacionar as intersecções do profissional (animadores socioculturais e gestores) com a brinquedoteca do IFRN.

A brinquedoteca revela-se como um espaço/território rico de oportunidades para a realização das práticas de lazer, como também fortalecer o vínculo com a comunidade local, contribuindo assim com a construção de uma sociedade mais consciente e solidária e soma-se a isso o oferecimento de vivências significativas para as crianças participantes das atividades.

Caso aceite colaborar com esta pesquisa, será necessário você responder a uma entrevista com o auxílio de um roteiro com perguntas semiestruturadas, as perguntas

contidas no questionário que estão relacionadas atividades e experiências de divertimento, lazer, jogos, brinquedos e brincadeiras, não serão julgadas respostas certas ou erradas, o mais importante é que você responda de forma orgânica sobre suas impressões e percepções a respeito das atividades desenvolvidas naquele espaço.

As entrevistas serão gravadas com celular e transcritas na íntegra, as respostas do questionário serão utilizadas estritamente para análise dos dados e em nenhuma hipótese serão utilizadas com identificação.

### **RISCOS E BENEFÍCIOS DA PESQUISA**

Um possível risco, no processo de coleta de informações, algum participante ou familiar pode se sentir vulnerável (emotivo, envergonhado, constrangido etc.). Usaremos como forma de amenizar danos a estratégia de não o obrigar a participação, sendo esta voluntária, podendo recusar o recebimento do questionário e recusa da entrevista. Outra forma de amenizar danos, é o sigilo (não identificação dos participantes na interpretação dos dados da pesquisa).

Os benefícios esperados com essa pesquisa se caracterizam pelo impacto social, pois ao se buscar investigar as formas de divertimento das crianças da brinquedoteca e entendê-las, na sua intencionalidade de construção da identidade e cultura, se possa ter parâmetros, registros e tecer reflexões a respeito, para o planejamento de políticas públicas de acesso ao lazer, respeitando e valorizando a cultura.

Os pesquisadores Jaqueline Gomes da Silva e Ana Cláudia Porfírio Couto responsáveis por este estudo poderão esclarecer eventuais dúvidas que você possa ter e fornecer-lhe as informações que queira, antes, durante ou depois de encerrado do estudo, você pode localizá-las através dos seguintes endereços:

Jaqueline Gomes da Silva  
Rua Boaventura, 1319, Bairro Liberdade- Minas Gerais - MG.  
CEP: 31270-310.  
Tel: 84 99618-1381  
E-mail: jk\_am@yahoo.com.br

Ana Cláudia Porfírio Couto  
Universidade Federal de Minas Gerais ó UFMG  
Escola de Educação Física Fisioterapia e Terapia Ocupacional - UFMG  
Avenida Antônio Carlos, 6627

Tel: 31 3409 2344

Email: acpcouto@gmail.com

A sua participação neste estudo é voluntária, você pode recusar participar ou se você não quiser mais fazer parte da pesquisa poderá desistir a qualquer momento e solicitar que lhe devolvam este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado.

As informações relacionadas ao estudo poderão só ser conhecidas por pessoas autorizadas, como a Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Cláudia Porfírio Couto, orientadora deste estudo. No entanto, se qualquer informação for divulgada em relatório ou publicação, isto será feito sob forma codificada, para que a sua identidade seja preservada e mantida sua confidencialidade.

O material obtido ó as transcrições das respostas das entrevistas, observações transcritas em diário de campo ó serão utilizados unicamente para essa pesquisa e será descartado ao término do estudo, dentro de 2 anos.

As despesas necessárias para a realização da pesquisa não são de sua responsabilidade e você não receberá qualquer valor em dinheiro pela sua participação. Quando os resultados forem publicados, não aparecerá seu nome, e sim um código.

Se você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa e obter maiores esclarecimentos sobre questões éticas, o COEP-Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG, está localizado no Campus UFMG Pampulha, Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005. Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG ó Brasil. CEP: 31270-901. E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel: 3409-4592. A comissão de Ética em Pesquisa da Universidade Federal Minas Gerais é um órgão colegiado multi e transdisciplinar, independente, que existe nas instituições que realizam pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil e foi criado com o objetivo de proteger os participantes de pesquisa, em sua integridade e dignidade, e assegurar que as pesquisas sejam desenvolvidas dentro de padrões éticos (Resolução nº 466/12 Conselho Nacional de Saúde).

Desde já agradecemos pela compreensão e voluntariedade.

Ana Cláudia Porfírio Couto (Pesquisadora Responsável)

Jaqueline Gomes da Silva (Pesquisadora Mestranda)

Declaro que li esse Termo de Consentimento e compreendi a natureza e objetivo do estudo do qual concordei em participar. A explicação que recebi menciona os riscos e benefícios. Eu entendi que sou livre e posso recusar a participação na pesquisa ou interromper

minha participação em qualquer momento sem justificar minha decisão e sem qualquer prejuízo para mim.

Diante do exposto, concordo voluntariamente em participar deste estudo, assinando este documento em duas vias. Concordo que os dados fornecidos por mim sejam utilizados somente para esta pesquisa e que, caso sejam utilizados em outras pesquisas, serei comunicado pelo pesquisador. Portanto, livremente dou o meu consentimento para a realização da pesquisa.

Este instrumento será assinado em duas vias, uma para o participante da pesquisa e outra para o pesquisador, contendo a assinatura das duas partes e datado momento da assinatura.

Natal, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023

Assinatura do Pesquisador Responsável ou quem aplicou o TCLE

Assinatura do Participante de Pesquisa ou Responsável Legal

## APÊNDICE IV

### TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Título do Projeto: **õTERRITÓRIO BRINCANTE: práticas de lazer na brinquedoteca do Instituto Federal do Rio Grande do Norte-Campus Centro Históricoõ**. Pesquisadores Responsáveis: Mestrando Jaqueline Gomes da Silva e Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ana Cláudia Porfírio.

Local da Pesquisa: Brinquedoteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN, no município de Natal, estado do Rio Grande do Norte.

O que significa assentimento?

Assentimento significa que você, menor de idade, concorda em fazer parte de uma pesquisa. Você terá seus direitos respeitados e receberá todas as informações sobre o estudo, por mais simples que possam parecer.

Pode ser que este documento denominado **TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO** contenha palavras que você não entenda. Por favor, peça ao responsável pela pesquisa ou à equipe do estudo para explicar qualquer palavra ou informação que você não entenda claramente.

Informação ao participante

Você está sendo convidado (a) a participar de uma pesquisa, com o objetivo de investigar as possibilidades de práticas de lazer no território brincante da brinquedoteca, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN.

Caso aceite colaborar com esta pesquisa, será necessário que você seja observado diante da execução das atividades de lazer que serão ofertadas na brinquedoteca e como as atividades desenvolvidas estão sendo aceitas, se existe resistência, se todas as crianças são incluídas e/ou excluídas das atividades.

Ainda para a realização da pesquisa a campo, iremos utilizar a observação direcionada a todas as crianças de acordo com o planejamento realizado, com o intuito de observar a movimentação, suas ações, seus interesses, seus comportamentos, como se expressam, e como lidam com as frustrações diante das atividades propostas. Para que isso aconteça será necessário a autorização dos pais para o recolhimento de vídeo e imagem das crianças.

## RISCOS E BENEFÍCIOS DA PESQUISA

No processo de coleta de informações e observação, algum participante ou familiar pode se sentir vulnerável (emotivo, envergonhado, constrangido etc.). Usaremos como forma de amenizar danos a estratégia de não o obrigar a participação, sendo esta voluntária, podendo recusar a participar das atividades a qualquer momento. Outra forma de amenizar danos, é o sigilo (não identificação dos participantes na interpretação dos dados da pesquisa).

Os benefícios esperados com essa pesquisa se caracterizam pelo impacto social, pois ao se buscar investigar as formas de divertimento das crianças da brinquedoteca e entendê-las, na sua intencionalidade de construção da identidade e cultura, se possa ter parâmetros, registros e tecer reflexões a respeito, para o planejamento de políticas públicas de acesso ao lazer, respeitando e valorizando a cultura.

Se você ou os responsáveis por você tiverem dúvidas com relação ao estudo ou aos riscos relacionados a ele ou desistir da pesquisa a qualquer momento, você pode contatar os pesquisadores:

Jaqueline Gomes da Silva  
Rua Boaventura, 1319, Bairro Liberdade- Minas Gerais - MG.  
CEP: 31270-310.  
Tel: 84 99618-1381  
E-mail: jk\_am@yahoo.com.br

Ana Cláudia Porfírio Couto  
Universidade Federal de Minas Gerais ó UFMG  
Escola de Educação Física Fisioterapia e Terapia Ocupacional - UFMG  
Avenida Antonio Carlos, 6627  
Tel: 31 3409 2344  
Email: acpcouto@gmail.com

Se, ainda assim, você tiver dúvidas sobre seus direitos como participante de pesquisa, você pode contatar também o COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005. Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG ó Brasil. CEP: 31270- 901. E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel: 3409-4592.

Entendo que eu sou livre para aceitar ou recusar participar e que posso interromper a minha participação a qualquer momento sem dar uma razão. Eu concordo que os dados coletados para o estudo sejam usados para o propósito acima descrito.

Eu entendo a informação apresentada neste TERMO DE ASSENTIMENTO. Eu tive a oportunidade para fazer perguntas e todas as minhas perguntas foram respondidas.

Eu receberei uma cópia assinada e datada deste documento.

Natal, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2023

Assinatura do Pesquisador Responsável ou quem aplicou o TALE/TCLE

Assinatura do Participante de Pesquisa ou Responsável Legal

## SOLICITAÇÃO DE ANUÊNCIA PARA PESQUISA ACADÊMICO-CIENTÍFICA

À coordenação da Brinquedoteca do Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte ó IFRN, *Campus Cidade Alta*

Solicitamos à Vossa Senhoria, autorização para realização de uma pesquisa integrante do Mestrado do Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar e Terapia Ocupacional ó EEFFTO, da Universidade Federal de Minas Gerais ó UFMG.

Trata-se de uma pesquisa de campo, da mestranda Jaqueline Gomes da Silva, orientada pela professora Doutora Ana Cláudia Porfírio Couto, tendo como título preliminar "Brinquedoteca território brincante: possibilidades de práticas de lazer no instituto federal do rio grande do Norteö.

O objetivo geral da pesquisa é conhecer as possibilidades de práticas de lazer no território brincante da brinquedoteca, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN.

A coleta de dados será realizada por meio de observação não participante e entrevista semiestruturada com professores das escolas municipais, estaduais e particulares que visitarão à brinquedoteca e também com os animadores que desenvolvem as atividades neste espaço.

Salientamos que todos os dados e informações necessárias para a pesquisa serão previamente submetidos à aprovação do COEP ó UFMG (Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos da Universidade Federal de Minas Gerais).

Asseguramos que o nome da instituição de ensino não será revelado na publicação das informações, caso opte pelo anonimato.

Agradecemos pela atenção e nos colocamos à disposição para melhores esclarecimentos.

Natal, \_\_\_\_de \_\_\_\_\_2023

---

Mestranda-PPGIEL/UFMG

---

Professora/Orientadora ó PPGIEL/UFMG

---

Coordenação da Brinquedoteca-Instituto Federal de Educação e Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN