



X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE

I SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE REPRESENTAÇÕES
SOCIAIS, SUBJETIVIDADE E EDUCAÇÃO - SIRSSSE

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ • CURITIBA, 7 a 10 de novembro de 2011

BRINQUEDOTECA: BRINCAR PARA INCLUIR

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de – UFC/IEFES
mtpa@ufc.br

JUNIOR, Moacyr Costa - UFC/IEFES
jrcostabis@hotmail.com

SILVA, Ana Cleide – UFC/FACED
silvaana81@oi.com.br

Eixo Temático: Diversidade e inclusão
Agência Financiadora: PROEXT/2010 - Edital n° 05

Resumo

O presente estudo é resultado de uma investigação inicial que tem a finalidade de verificar as mudanças comportamentais apresentada pelas crianças que visitaram a Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer da Universidade Federal do Ceará - UFC, no Instituto de Educação Física e Esporte - IEFES durante o período 2011.1. Neste trabalho destacamos a importância do brincar como forma de inclusão, focalizando a interação de crianças deficientes dentro de um espaço estruturado para brincar, pois a função dessa pesquisa é apresentar o comportamento diferenciado que essas crianças externam durante suas visitas ao espaço lúdico. As intervenções foram realizadas com os “alunos” da Escola Clínica Espaço ARAM e com a Escola de Ensino Fundamental Instituto dos Cegos que tem déficits nas áreas de cognição, linguagem (cegas, autista, paralisia cerebral, deficiência mental, múltiplas deficiências, síndrome de *dow* etc.) e algumas limitações motoras. A investigação aqui apresentada se classifica como um estudo de caráter qualitativo (MINAYO, 2004 e HERNÁNDEZ, 2006) e exploratório (MARTINS, 1994). A estratégia metodológica utilizada é estudo de caso (GONÇALVES, 2005) do tipo descritivo-interpretativo (MERRIAM, 1988). Além disso, optamos em realizar uma pesquisa participante (MINAYO, 2004) onde foi possível viver diferentes experiências de intervenções juntos com os sujeitos pesquisados. O objetivo do estudo foi verificar essas mudanças comportamentais durante as atividades lúdicas através de jogos livres, de construção, de fantasia e de tabuleiros junto com os acompanhantes, os professores e os ludoeducadores. A pesquisa terá continuidade em 2011.2 com duas intervenções semanais de quinze em quinze dias. As atividades realizadas foram registradas em vídeos, imagens e depoimentos das “crianças” e dos acompanhantes. Alguns resultados parciais verificados foram: Aceitação do outro, interação, tolerância, alegria, autonomia motriz, representações simbólicas de afeto e cuidado, resolução de problemas e expressão de linguagem oral. A apropriação do espaço foi plena para alguns e limitada por outros.

Observamos que alguns jogos, brinquedos e materiais lúdicos foram mais utilizados e outros não.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Espaço lúdico. Inclusão. Grupos especiais.

Introdução

Para nós é no **brincar** que entendemos o **valor da inclusão** é nele que as crianças ou os indivíduos não percebem suas diferenças, se tem uma diferença eles não notam, eles se divertem , brincam e jogam e vão se interagindo sem perceber as outras competências e habilidades dos seus colegas. Acreditamos que este é um ponto chave para que aconteça a **inclusão**. O **brincar infantil** não determina as diferenças, pelo contrário ela cria uma ponte para inclusão e convida cada um para fazer parte do processo.

A inclusão social e educacional é um processo que já começou e continuará, no Brasil, O Ministério da Educação, por meio da Secretaria de Educação Especial (SEESP) desenvolve uma política de educação inclusiva cujos pressupostos filosóficos compreendem a construção de uma escola aberta e universal, um sistema educativo que respeita e valoriza a diversidade humana em uma perspectiva micro e macro. Assumir a diversidade pressupõe o reconhecimento do direito à diferença como enriquecimento educativo e social. Sabemos que todos somos diferentes e o que existe são pequenas oposições, ser diferente é normal ou deveria ser normal. Segundo Claudia Pereira Dutra,

“Este processo vem provocando mudanças de paradigma, impulsionando as pessoas a conviverem com uma concepção de aprendizagem , sem restrições de qualquer ordem. Nesta perspectiva, o assumiu a política de inclusão e tem buscado, através de suas ações, apoiar a transformação do sistema educacional em sistema educacional inclusivo. (SIAULYS, 2005, p. 5).”

O livro criado pela Siaulys (2005) com o tema: “Brincar para todos”, é um material destinado a professores, animadores lúdicos, recreacionistas e pais com orientações para a utilização de jogos, brinquedos e atividades lúdicas, alertando para a importância de cada material lúdico na promoção do desenvolvimento infantil em especial para crianças cegas e de baixa visão. O livro organizado pelo MEC/ SEESP constitui uma possibilidade de eliminar e superar as barreiras existentes no acesso ao conhecimento, uma vez que para as pessoas dos chamados “Grupos Especiais” a falta de acessibilidade se traduz em fonte de discriminação e

perda de oportunidades (SIAULYS, 2005). Hoje no Brasil verificamos uma grande produção de diferentes documentos, dissertações de mestrado, teses de doutorado e livros que tratam deste tema.

A deficiência é algo que está além de nossa vontade e escolha, porém em alguns casos poderiam ser amenizados se tivéssemos medidas adotadas contra a desnutrição, contaminação ambiental, assistência eficaz para as gestantes, as crianças em períodos de vacinação e a vários tipos de acidentes. Entretanto, ela acontece e temos que está preparado para conviver e compreender as pessoas portadoras de deficiência visual, motora, auditiva ou psicológica compreendendo que elas são capazes de exercer e desenvolver atividades iguais a qualquer pessoa, podendo ter uma vida ativa dentro da comunidade em que vivem, conquistando seu espaço e realizando-se como pessoa. Assim, pessoa portadora de deficiência (PPD) segundo o Decreto Federal n.º 914/93, citada por Rozicki (2011) diz que: “pessoa que apresenta, em caráter permanente, perdas ou anomalias de sua estrutura ou função psicológica, fisiológica ou anatômica, que gerem incapacidade para o desempenho de atividades, dentro do padrão considerado normal para o ser humano”.

Em 1975 foi aprovada pela Assembléia Geral da Organização das Nações Unidas a Declaração dos Direitos das Pessoas Deficientes que visa assegurar os direitos dos portadores de deficiência junto à sociedade garantindo uma melhor qualidade de vida no âmbito da educação, da saúde com tratamento médico, psicológico e funcional, do jurídico por meio de leis que os resguardam da exploração e em casos de procedimentos legais contra eles sejam levando em consideração sua deficiência mental ou física, no econômico por meio de representação dos sindicatos promovendo abertura de oportunidade de emprego e social participando de todas as atividades sociais e recreativas.

Partindo disso compreendemos que a brinquedoteca, por ser um ambiente lúdico, pode vir a contribuir através de atividades recreativas e lúdicas, fazendo uma inclusão desses deficientes a um ambiente de interação através de brinquedos, jogos e brincadeiras, e assim, estimulando suas emoções por meio do brincar, que podem ser acompanhadas por seus familiares e educadores. Assim, segundo A declaração universal do direito da criança – ONU (20/11/1959) citada por Almeida (2005) diz:

“(…) A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e às atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação; a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito”.

Macedo (1995, p. 9) citado por Costa e Lobato (2001, p. 23) complementa que:

“Na estrutura de jogos e brincadeiras simbólicas, os aspectos fundamentais dos jogos e brincadeiras de exercício estão presentes como parte, como elemento, porque quando uma criança brinca de boneca, simula sua casa: brincando com bonecas exercita papéis sociais, transforma as coisas, exercitando-as. Ou seja, no jogo e na brincadeira simbólica há exercício, prazer funcional, repetição.”

Com base nisso, decidimos no estudo aqui apresentado, focalizar a importância da inclusão por meio da brinquedoteca, devido se fazer necessário promover a inter-relação entre o lazer e a inclusão. Isto se justifica porque as crianças portadoras de deficiência nem sempre dispõem de um ambiente apropriado para que haja a estimulação do lúdico como processo de aprendizado. Dessa forma, inferimos que a participação da brinquedoteca torna-se crucial para o desenvolvimento dessas crianças, uma vez que o objetivo principal desse espaço lúdico é criar um ambiente de prazer, diversão e que ao mesmo tempo possa contribuir para a formação dessas crianças no desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo e da linguagem.

O que é Brinquedoteca

Brinquedoteca é um espaço lúdico onde a criança brinca livremente estimulando sua criatividade e o desenvolvimento de suas habilidades motoras, imaginativas e cognitivas. Este tipo de espaço lúdico surgiu no Brasil na década de 80, na brinquedoteca o maior objetivo é promover momentos de prazer e alegria para as pessoas que a visitam e descubram por meio do brincar suas possibilidades lúdicas. Segundo o dicionário Larousse (1992, p. 699) citado por Dorneles (2011) o termo lúdico vem do Latim - Ludus e traduz-se por jogo, brinquedo, divertimento, passatempo, relativo ao jogo enquanto componente do comportamento humano.

Os principais objetivos de uma brinquedoteca é proporcionar um ambiente em que a criança brinque sem pressões estimulando sua capacidade de concentração e atenção, o favorecimento do equilíbrio emocional para o desenvolvimento da sociabilidade e criatividade, dar oportunidade para brincar e participar incentivando a valorização do brinquedo com atividades geradoras de desenvolvimento intelectual, emocional e social etc.

Segundo Cunha (1997, p.14) diz:

A principal implicação educacional da *brinquedoteca* é a valorização da atividade lúdica, que tem como consequência o respeito às necessidades afetivas da criança. Promovendo o respeito à criança, contribui para diminuir a opressão dos sistemas educacionais extremamente rígidos. Além de resgatar o direito à infância, a *brinquedoteca* tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança tão ameaçadas pela tecnologia educacional de massa.

Assim, todo o espaço lúdico é decorado para estimular magia, sensações e emoções nas pessoas que a visitam. Seu ambiente pode ser dividido em pequenos núcleos, como: o canto do “Faz-de-conta” onde encontramos objetos de casinha (utensílios de cozinha, lavanderia, quarto e sala) as bonecas, carrinhos de bebê, banheira, dentre outros objetos; Canto da pintura o qual estimulamos suas habilidades artística por meio de desenhos, pintura, utilização de massa de modelar; Canto das Invenções onde ocorre a construção de objetos e formas através da criatividade e os espaços de jogos livres, como: sinuca, totó, boliche, amarelinha, cama elástica, jogos e brinquedos estruturados e não-estruturados, de *playground* (castelo, escorregador, polvo etc.). Jogos e brinquedos específicos para deficientes visuais e adaptados para este grupo com materiais alternativos.

A importância do brincar

O brincar é a essência da infância. Antigamente, a criança não tinha existência social e era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto, ou adulto em miniatura. Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando na geração da renda familiar.

Os jogos e brinquedos, embora sendo um elemento sempre presente na humanidade desde seu início, também não tinham a conotação que têm hoje, eram vistos como fúteis e tinham como objetivo a distração e o recreio. Cada período da história humana e cada cultura têm uma visão diferente de infância, mas a que mais predominou foi a da criança como ser inocente, inacabado, incompleto, um ser em miniatura, dando à criança uma visão negativa. Aproximadamente no século XVIII, diferentes estudiosos de várias áreas do conhecimento começaram a se preocupar em dar uma conotação diferente para a infância, estas ideias foram consolidadas no início do século XX, quando psicólogos e pedagogos começaram a

considerar a criança como uma pessoa especial com especificidades, características e necessidades próprias. Foi preciso que houvesse uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que se pudesse associar uma visão positiva a suas atividades espontâneas, surgindo como decorrência a valorização dos jogos e brinquedos.

O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de consenso a importância do lúdico. Dentre as contribuições mais importantes que podemos destacar sobre o brincar são:

1. Que as atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permitem a formação do autoconceito positivo;
2. O brincar possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;
3. O jogo, brinquedo e a brincadeira são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
4. Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
5. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento;
6. O brincar é essencial para a saúde motriz e mental;
7. O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

O ato de brincar é de grande importância para a criança independente da sua faixa etária de idade, pois o lúdico contribui para estimular de várias funções cognitivas, motrizes, linguísticas e imaginativas. De acordo com Winnicott (1975) citado por Souza (2008) o brincar é universal, uma forma básica de viver, e é somente no brincar que o indivíduo pode ser criativo, ou seja, o indivíduo se liberta, soltando sua imaginação.

Segundo, O Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA (1994) a criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

Assim, percebendo a necessidade que as pessoas portadoras de deficiência (PPD) têm de possuir um espaço mais apropriado para seu aprendizado e ciente por meio do parecer do Conselho Nacional de Educação – Câmara de Educação Básica (CNE/CEB 17/2001) que diz:

“Cabe a todos, principalmente aos setores de pesquisa e às universidades, o desenvolvimento de estudos na busca de melhores recursos para auxiliar/ampliar a capacidade das pessoas com necessidades educacionais especiais de se comunicar, de se locomover e de participar de maneira, cada vez mais autônoma, do meio educacional, da vida produtiva e da vida social, exercendo assim, de maneira plena, a sua cidadania.”

Metodologia e avaliação na brinquedoteca de pesquisa e lazer

Segundo Almeida (2008-b) as metodologias que utilizaremos na brinquedoteca de pesquisa e lazer do IEFES/UFC apresentam-se em três perspectivas: a da criança, dos pais e da universidade. (Figura 1).

PERSPECTIVAS DA BRINQUEDOTECA	FUNÇÃO
Perspectiva com relação às crianças	<p>A função pedagógica: através da utilização, exploração e vivência com materiais lúdicos a criança desenvolve suas potencialidades favorecendo o desenvolvimento em todos os aspectos.</p> <p>A função social: possibilita que as crianças procedentes de famílias pobres possam ter acesso aos jogos e brinquedos aos quais, por seu elevado preço, não têm acesso em suas casas, além de possibilitar a criação, re-criação e o resgate de jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais comuns na comunidade.</p> <p>A função comunitária: através dos jogos, brinquedos e brincadeiras as crianças aprendem a brincar em grupo, respeitando o coletivo, sendo solidários, aceitando regras, cooperando e respeitando a individualidade dos demais. Uma outra possibilidade é de estimular a participação da comunidade em oficinas de jogos tradicionais.</p> <p>A função de comunicação familiar: a utilização do brincar como elemento de interação do núcleo familiar, permitindo assim estimular na família o hábito do brincar em família, o que permite aos pais conhecer</p>

	<p>melhor e interpretar as ações lúdicas de seus filhos, podendo neste sentido interferir positivamente no desenvolvimento (como: valores, moral, personalidade, sociabilidade etc.) do seu filho.</p> <p>A função de animador de bairro: onde a brinquedoteca pode transformar-se em um centro de referência do bairro, permitindo que as gerações aproveitem para se encontrar, que as crianças desenvolvam novas amizades, favorecendo o relacionamento entre os pais, educadores e profissionais em um ambiente alegre, bonito e harmonioso.</p>
Perspectiva com relação à família	<p>A função formadora: oferecendo aos pais a possibilidade de se envolver com a brinquedoteca, participando e colaborando em sua organização, planejamento e manutenção.</p> <p>A função social: a brinquedoteca oferece aos pais a alternativa de empréstimo de brinquedos que eles não podem comprar, e a possibilidade de estarem participando, interagindo no brincar e na troca de experiências, numa perspectiva da soma do saber.</p> <p>A função orientadora: orientar aos pais sobre qual o brinquedo adequado para o seu filho na hora da compra, evitando que eles comprem materiais lúdicos com informações distorcidas através de propagandas enganosas e falsas, evitando assim frustrações ao constatar a realidade de determinados brinquedos, tanto em relação às suas possibilidades de uso quanto à qualidade do produto.</p>
Perspectiva com relação à universidade	<p>A função de pesquisa: oferecendo a comunidade acadêmica a possibilidade de desenvolver estudos teóricos e práticos sobre o brincar, dentro de uma perspectiva de ação-reflexão-ação.</p> <p>A função social: oferecer a comunidade mais uma alternativa de lazer. Além de otimizar os serviços prestados pela IEFES-UFC à sociedade.</p> <p>A função integradora: a brinquedoteca como um espaço de integração dos conhecimentos sobre o estudo do brincar nas diferentes áreas do conhecimento humano.</p>

Figura 1 – Perspectiva e funções da brinquedoteca do IEFES

Para Almeida (2010) os processos de avaliação na brinquedoteca podem ser: Global; Contínuo; Integrado; Formativo; Compartilhado. A avaliação na brinquedoteca pode ser dividida em três momentos importantes: 1. Avaliação Inicial: a) Das características dos espaços e materiais; b) Das características dos participantes. 2. Avaliação Contínua: a) Estabelecer atividades ou conteúdos de reforço; b) Replanejamento da programação. 3. Avaliação Final

Para avaliar é necessário criar alguns procedimentos de avaliação como: 1) Procedimentos de observação participante e não participante; 2) Procedimento de experimentação; 3) Procedimento de avaliação dos envolvidos. Acreditamos que para avaliar é preciso que perguntas sejam respondidas dentro do olhar do usuário e do professor, acompanhante e do ludoeducador como verificamos na Figura 2. (ALMEIDA, 2008-a)

EM RELAÇÃO AOS USUÁRIOS	EM RELAÇÃO AO EDUCADOR DO GRUPO VISITANTE E DOS LUDOEDUCADORES
<ol style="list-style-type: none"> 1. Jogam juntas as crianças diferentes? 2. Jogam juntos os meninos e as meninas? Que tipo de jogos? 3. Existe algum tipo de relação entre os grupos durante os jogos na brinquedoteca? 4. Como elas se distribuem nos espaços da 	<ol style="list-style-type: none"> 1. A criança participa da elaboração e negociação das normas de convivência na brinquedoteca? 2. O grupo colabora na brinquedoteca sugerindo ideias para melhorar a mesma? 3. O ludoeducador aceita as sugestões dos usuários e as põe em prática?

<p>brinquedoteca?</p> <p>5. Que tipo de jogos ou brinquedos são os mais apropriados na brinquedoteca?</p> <p>6. Quais os espaços da brinquedoteca são os mais apropriados?</p> <p>7. Quais os brinquedos preferidos dos usuários na brinquedoteca?</p> <p>8. Como se resolve habitualmente os conflitos na brinquedoteca na hora de brincar?</p> <p>9. Existem crianças que frequentemente estão sós na brinquedoteca?</p>	<p>4. A criança se responsabiliza de certas tarefas durante as vivências lúdicas? O faz de forma equitativa?</p> <p>5. O ludoeducador aceita o diálogo com o usuário orientando-o a busca de uma solução de consenso como base para a regulação dos possíveis de problemas na brinquedoteca?</p> <p>6. Existe relação entre o adulto (ludoeducadores, acompanhantes ou professores) e a criança dentro da brinquedoteca?</p>
--	--

Figura 2 – O olhar avaliativo dos interlocutores

Para nós a avaliação dentro da brinquedoteca é importante para verificar se os usuários são capazes de:

- Aprender aceitar o outro em igualdades de condições em um espaço para brincar;
- Aprender a colaborar e apoiar o outro dentro de um ambiente lúdico;
- Aprender a reconhecer e aceitar as virtudes e as debilidades do outro dentro de uma ação lúdica;
- Aprender a respeitar o espaço de brincar do outro;
- E finalmente compreender que a única maneira de alcançar as metas é somando esforços e cooperando.

Outros instrumentos de avaliação e monitoramento que serão aplicados durante a visita das crianças e adolescentes, dos pais e educadores:

- Aplicação de sondagem sobre o brincar (adultos e crianças);
- Escalas de intensidade e qualidade lúdica;
- Mapas afetivos (construção de mapas cognitivos);
- Mapa de trajetória lúdica (brincar espontâneo)

Desenvolvimento

O presente estudo é resultado de uma investigação inicial que tem a finalidade de verificar as mudanças comportamentais apresentada pelas crianças que visitaram a brinquedoteca durante o período 2011.1, Inicialmente, a execução do estudo se deu de forma participativa com duas Instituições que trabalham com PPD do município de Fortaleza- CE – Escola Clínica Espaço Aram e o Escola de Ensino Fundamental Instituto dos Cegos - Visto que estas duas trabalham com PPD para proporcionar um melhor acompanhamento no processo de aprendizado.

O procedimento de realização do estudo foi através de intervenções lúdicas que duram em média 2 horas, realizadas dentro da Brinquedoteca de Pesquisa e Lazer no IEFES com grupos especiais: Cego; Baixa visão; Autista; Múltiplas Deficiências; Paralisia cerebral; Cadeirante; Surdo; Síndrome de Down; TDAH; Deficiência Mental: leve, moderada e grave e Distúrbio Bipolar. *As visitas ocorreram no semestre de 2011.1* onde recebemos 15 alunos da Escola Clínica Espaço ARAM da faixa etária de 9 a 46 anos de idade, sendo 6 sexo feminino e 9 do sexo masculino, totalizando 15 crianças e da Escola de Ensino Fundamental Instituto dos Cegos de 5 a 23 anos de idade, sendo 13 do sexo feminino e 10 do sexo masculino, totalizando 23 crianças.

Para essas intervenções com a Escola Fundamental Instituto dos Cegos os ludoeducadores utilizaram de alguns jogos e brinquedos específicos para a deficiência das crianças, como: Jogo da adivinhação, dominó das cores que posteriormente foi feito algumas modificações ganhando relevos diferentes, livro de textura, caderno elástico a outros brinquedos e jogos que apresentavam a identificação pelo dado. Já, para as Intervenções com a Escola Clínica Espaço Aram os ludoeducadores utilizaram de jogos e brinquedos que desenvolve a motricidade (bolas, jogo de sinuca, totó, cama elástica) e cognitivo (desenho, boneca, quebra-cabeça, bloco de construção). As visitas eram registradas através de imagens, de vídeos e foram realizadas entrevistas com os alunos, os professores e os pais acompanhantes. Utilizamos uma legenda para classificar as síndromes dos sujeitos investigados para facilitar nosso entendimento na brinquedoteca (Figura 2). Na figura 3 e 4 verificamos o quadro representativo dos sujeitos observados.

NOME DA SÍNDROME	LEGENDA
Autista	A
Cego	C
Baixa Visão	BV
Normal	N
Múltiplas Deficiências	MD
Paralisia Cerebral	PC
Cadeirante	CAD
Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade - TDAH	TDAH
Bipolar	B
Síndrome de Down	SD
Deficiência Mental Ela pode ser: Leve (L), Moderada(M) ou Grave(G)	DM

Figura 2 – Taxionomia das síndromes atendidas na brinquedoteca

SEXO	QUANTIDADE	IDADE	DEFICIÊNCIA
Feminino	1	5 anos	BV/A
Masculino	-	-	-
Feminino	3	6 anos	N; C; C/PC
Masculino	2	6 anos	BV
Feminino	2	7 anos	N; BV
Masculino	2	7 anos	C/A; BV
Feminino	1	8 anos	MD/PC
Masculino	2	8 anos	BV; C
Feminino	1	9 anos	BV
Masculino	1	9 anos	BV
Feminino	2	10 anos	C/PC; S/BV/MD
Masculino	1	10 anos	C
Feminino	1	11 anos	C/PC/CAD
Masculino	1	11 anos	BV
Feminino	-	-	-
Masculino	1	13 anos	BV/CAD
Feminino	1	16 anos	C/A
Masculino	-	-	-
Feminino	1	23 anos	C/PC/CAD
Masculino	-	-	-

Figura 3 – Quadro representativo da visita da Escola de Ensino Fundamental Instituto dos Cegos

SEXO	QUANTIDADE	IDADE	DEFICIÊNCIA
Feminino	-	-	-
Masculino	1	9 anos	TDAH
Feminino	-	-	-
Masculino	1	13 anos	TDAH
Feminino	-	16 anos	-
Masculino	2	16 anos	TDAH/DM(L); TDAH
Feminino	1	17 anos	PC
Masculino	1	17 anos	SD(M)
Feminino	1	18 anos	DM(M)
Masculino	-	-	-
Feminino	1	20 anos	PC/TDAH
Masculino	1	20 anos	DM(L)
Feminino	1	25	DM(L)
Masculino	-	-	-
Feminino	-	-	-
Masculino	1	31	SD(M)
Feminino	2	32	SD; SD/TDAH/B
Masculino	-	-	-
Feminino	-	-	-
Masculino	1	36	SD(M)
Feminino	-	-	-
Masculino	1	46	DM(M)

Figura 4 – Quadro representativo da visita do Espaço ARAM

A investigação apresentada se classifica como um estudo de caráter qualitativo (MINAYO, 2004 e HERNÁNDEZ, 2006) e exploratório (MARTINS, 1994):

“A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações (MINAYO 2004, p. 22).”

Já para Hernández (2006, p.11):

“Os estudos qualitativos não pretendem generalizar de maneira intrínseca os resultados para populações mais amplas, nem necessariamente obter amostras representativas (sob a lei da probabilidade), não pretende nem mesmo que seus estudos sejam replicados. Assim, se fundamentam mais em um processo indutivo (exploram e descrevem, e logo geram perspectivas teóricas). Vão do particular para o geral.”

A presente pesquisa centrou seus olhares nas qualidades e potencialidades das pessoas que foram observadas. Para isso, realizamos uma leitura prévia do ambiente pesquisado através de observações não participante para entender as particularidades do espaço e dos sujeitos participantes do estudo. Escolhemos com estratégia metodológica o estudo de caso (GONÇALVES, 2005) do tipo descritivo-interpretativo (MERRIAM, 1988). Para Gonçalves, o estudo de caso é uma pesquisa específica para o desenvolvimento de uma pesquisa qualitativa além de ser uma investigação que pode ser conduzido frente a paradigmas bem distintos como o positivista, o interpretativo ou o crítico. Remete ainda a uma investigação particularista buscando o que é mais significativo, essencial e característico na situação em estudo. Além disso, optamos também em realizar uma pesquisa participante (MINAYO, 2004) onde foi possível viver diferentes experiências de intervenções juntos com os sujeitos pesquisados, este procedimento escolhido é reforçado por Minayo (2004, p. 59) quando explica que:

“A técnica da observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seu próprio contexto... Nesse processo, ele, ao mesmo tempo, pode modificar e ser modificado pelo contexto. A importância dessa técnica reside no fato de podermos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas... transmitem o que há de mais ponderável e evasivo na vida real.”

Assim, o método utilizado nesta pesquisa tem como base um estudo de caso caracterizado também pela pesquisa ação onde o pesquisador participa de forma direta na intervenção dos jogos e age quando preciso como mediador.

Considerações Finais

O estudo que realizamos foi importante inicialmente para perceber algumas questões como:

1. Como fazer para aplicar os instrumentos que serão aplicados na fase 2 da pesquisa em 2011.2;
2. Estabelecer com os sujeitos da pesquisa uma relação de confiança e respeito;
3. Observar *in locu* atitudes, comportamentos e as diferentes linguagens que os alunos realizam em espaços para brincar;
4. Amenizar nossos medos e inseguranças afetivas para realizar trabalhos com grupos especiais;
5. Serviu para orientar na organização do ambiente e planejar intervenções mais seguras e apropriadas para as visitas futuras dos alunos na brinquedoteca no que diz respeito: a segurança, organização dos jogos e brinquedos, número de alunos que podem ser atendidos no espaço etc.

Alguns resultados parciais verificados foram percebidos com grande evidência no comportamento social, afetivo, intelectual e motriz como: aceitação do outro, interação, tolerância, alegria, autonomia motriz, representações simbólicas de afeto e cuidado, resolução de problemas e expressão de linguagem oral. A apropriação do espaço foi plena para alguns e limitada por outros. Teve alunos que passaram toda a visita em um mesmo espaço sem explorar os diferentes ambientes existentes, e tinham outros que exploraram intensamente todos os espaços existentes na brinquedoteca. Percebemos que o gênero feminino tinha preferência pelo espaço onde tinha as bonecas, carrinho de bebê, utensílios do lar e era um ambiente mais tranquilo e acolhedor. A cama elástica existente na brinquedoteca era um equipamento que ambos os gêneros adoravam. Muitos deles utilizaram os blocos de construção, armar e montar. Os quebra-cabeças que estimulavam desafios mentais eram utilizados por eles e sempre que conseguiam realizar a tarefa expressavam sua alegria com palmas e gritos. Os brinquedos sonoros eram tanto utilizados pelas crianças cegas como também pelas crianças com outras necessidades. Através de relatos nas entrevistas feitas com as educadoras ficou constatado que as experiências lúdicas vividas na brinquedoteca já apresentaram resultados visíveis. Segundo a coordenadora da escola ARAM, ela relata em sua entrevista que “a aluna X da escola nunca tinha manifestado expressões como sorriso, alegria e falado com elas na escola. Mais dentro da brinquedoteca ela interagiu com a professora Adriana do IEFES durante toda a visita de forma divertida, tranquila e autônoma. Depois da visita na brinquedoteca, foi percebido pelas educadoras que a aluna X já expressa sentimentos de alegria e expressava suas primeiras palavras buscando um diálogo com as educadoras.”

Além do comentado anteriormente, podemos elencar alguns pontos importantes percebidos por nós durante as visitas de ambas as instituições: Divertir-se e brincar com independência e autonomia; Adquirir independência e autonomia para movimentar-se e realizar as atividades cotidianas; Reconhecer os objetos do ambiente, seu nome, uso e função;

Despertar a curiosidade e o prazer de ver e buscar; Melhorar a eficiência visual; Compreender e identificar os sons; Conhecer e entender seu corpo e o ambiente; Despertar a vontade de movimentar-se e realizar atividades; Desenvolver e integrar os sentidos; Reconhecer os objetos do ambiente, seu nome, uso e função. Quando verificamos isso acontecendo em nosso estudo inicial, nos sentimos fortes e cada vez mais conscientes e seguros de que estamos no caminho certo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P. **Brinquedoteca de pesquisa e lazer do IEFES-UFC**. In: *III Congresso Nordeste de Ciências do Esporte*. Comunicação. Artigo completo. 2010, Fortaleza-CE, Fortaleza – CE: CBCE, 2010. (ISSN: 2179-815X)

ALMEIDA, M.T.P. **Ludoteca y educación física: una propuesta de inclusión y cooperación**. In: VI Congreso internacional de Actividades Físicas Cooperativas. Ávila – ES: La peonza Publicaciones, 2008-a.

ALMEIDA, M.T.P. **Ludotecas cubanas: um espaço de inclusão através do brincar**. In: 1ª Congresso Internacional em Estudos da Criança. Comunicação, 2, 3 e 4 de fevereiro. Braga-Portugal: Universidade de Minho-IEC, 2008-b. ISBN: 978-972-8952-08-2 (publicação digital).

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **O brincar na Educação Infantil**. Revista virtual EFArtigos. Natal/RN. Volume 03. Maio. 2005. Disponível em: <http://efartigos.atspace.org/efescolar/artigo39.html>>. Acesso em: agosto 2011.

COSTA, Edilene Andrade; LOBATO Kérina Bentes. **A importância do brincar no desenvolvimento de crianças de 3 a 5 anos portadoras de necessidades educativas especiais na educação infantil**. 2001. Belém – Pará. Universidade da Amazônia. Trabalho de conclusão de curso de pedagogia.PDF.

Declaração dos Direitos das Pessoas Deficientes. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/dec_def.pdf>. Acesso em: agosto 2011.

DORNELES, Lilo Valdeci A. Trabalho desenvolvido na disciplina de: **Pedagogia da Diversidade I**. Curso de Pedagogia. Centro Universitário FEEVALE. Novo Hamburgo. RS. Disponível em:

http://www.tiochoquito.com.br/textos_e_artigos_aimportancia_do_brincar.asp>. Acesso em: agosto 2011.

DUK, Cynthia. **Educar na diversidade: material de formação docente**. 2 ed. (revisada) Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE. **Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. Art. 71**. Disponível em: <http://www.eca.org.br/eca.htm#texto>>. Acesso em: agosto 2011.

GONÇALVES, A. **Metodologia de investigação I** – DEFCUL, 2005.

HERNÁNDEZ, Roberto S. **Metodologia de Pesquisa**. Tradução Fátima Conceição Murad, Melissa Kassner, Sheila Clara Dystyler Ladeira; revisão técnica e adaptação Ana Gracinda Queluz Garcia, Paulo Heraldo Costa do Vale. – 3. Ed. – São Paulo: McGraw-Hill, 2006.

MARTINS, Gilberto de Andrade. **Manual para elaboração de monografias e dissertações**. São Paulo: Atlas, 1994.

MERRIAM, S. **Case study research in education. A qualitative approach**. San Francisco: Jossey-Bass, 1988.

MINAYO, M.C. de S. **Pesquisa social: Teoria, Método e Criatividade**. 23ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

MEC - SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESPECIAL. **Educação inclusiva: direito à diversidade**. Brasília: MEC: SEESP, 2005, (documento orientador).

CNE. **Parecer do conselho nacional de educação – câmara de educação básica (CNE/CEB 17/2001)**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB017_2001.pdf>. Acesso em: agosto 2011.

PEREIRA, Maria Leonor Duarte. **Design Inclusivo - Um Estudo de Caso: Tocar para Ver - Brinquedos para Crianças Cega e de Baixa Visão**. Minho: Portugal. Universidade do Minho, 2009. (Dissertação de Mestrado, 212 páginas.)

ROZICK, Cristiane. **Deficiente e a participação nas esferas da vida em sociedade**. Disponível em: <<http://www.asdef.com.br/innova/assets/artigos/superacao005.pdf>>. Acesso em: agosto 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 8ª ed. Petrópolis. Rio de Janeiro. Ed. vozes.

SIAULYS, Mara O. de Campos. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO ESPECIAL. **Portal de ajudas técnicas para educação: equipamento e material pedagógico para educação, capacitação e recreação da pessoa com deficiência física: recursos pedagógicos adaptados**. Secretaria de Educação Especial - Brasília: MEC: SEESP, 2002, fascículo 1.

SOUZA, Wladimir Ferreira de. Winnicott & Maturana: **um diálogo possível?** Comunicação de Pesquisa. Publicação em: 06/05/2008. Disponível em:<<http://www.revispsi.uerj.br/v8n2/artigos/html/v8n2a26.html>>. Acesso em: agosto 2011.