

## LUDOTECA

**Jeane Gomes dos Santos**

jeane.gomes@ifs.edu.br

**Resumo:** A construção de uma ludoteca na Biblioteca Professor Carlos Alberto de Jesus – “Napot” buscou promover o desenvolvimento de competências e habilidades comportamentais entre os adolescentes da região atendida pelo espaço. O envolvimento de estudantes da Escola Municipal Vice-governador Benedito Figueiredo deu continuidade a um processo de aproximação do IFS com a comunidade. A pesquisa, de natureza aplica, teve abordagem quantitativa, utilizando-se da estatística descritiva para reunir e apresentar os dados. Observou-se que houve 674 empréstimos de jogos durante o período de vigência do projeto, sendo que quase metade das vezes foram utilizados os tradicionais jogos de tabuleiro. Os jogos de desafios foram pouco utilizados. O desenvolvimento de habilidades como trabalho em grupo, iniciativa, concentração e raciocínio lógico certamente fizeram parte da rotina dos estudantes atendidos pelo projeto. A Ludoteca permanece em funcionamento, permitindo que ainda se busque estratégias para ampliar a frequência dos estudantes da escola parceira ao espaço.

**Palavras-chave:** Ludoteca. Brinquedoteca. Jogos educativos.

**Abstract** - The construction of a library in the Professor Carlos Alberto de Jesus Library - “Napot” sought to promote the development of competences and behavioral skills among adolescents in the region served by the space. The involvement of students from the Vice-Governor Benedito Figueiredo Municipal School continued a process of bringing IFS closer to the community. The research, of an applicable nature, had a quantitative approach, using descriptive statistics to gather and present the data. It was noted that there were 674 game loans during the lifetime of the project, and almost half of the times the traditional board games were used. Challenge games were little used. The development of skills such as group work, initiative, concentration and logical thinking were certainly part of the routine of the students assisted by the project. The Ludoteca remains in operation, allowing strategies to be

expanded to increase the frequency of students from the partner school to the space.

**Key words:** Playroom. Toy library. Educational games.

## INTRODUÇÃO

Ludotecas ou brinquedotecas são espaços que disponibilizam jogos e outros brinquedos para promover o desenvolvimento de inúmeras habilidades comportamentais e sociais em crianças, adolescentes ou adultos. O espaço deve ser visto por todos os envolvidos no processo educativo das escolas, como professores, bibliotecários e outros profissionais, como mais uma alternativa para melhoria da aprendizagem e de habilidades sociais.

O dicionário Aulete (2018) define brinquedoteca como uma coleção de jogos e brinquedos disponibilizados em um espaço que estimule o brincar. Cunha (1992) as define como espaços para o estímulo de brincadeiras, possibilitando o acesso a variados brinquedos, em um espaço lúdico. A brinquedoteca precisa ser um espaço estimulante, que provoque a exploração, sentimentos e descobertas nos envolvidos.

As brinquedotecas têm como proposta fornecer brinquedos e jogos como recursos para o brincar. O empréstimo de brinquedos não é essencial, embora a maioria das brinquedotecas o faça [...]. O objetivo de prover a brinquedoteca com brinquedos e jogos é favorecer o brincar, que pode se dar em uma brinquedoteca ou em qualquer outro lugar. Uma brinquedoteca pode fornecer brinquedos e jogos também para outros fins, como para promover a aprendizagem ou habilidades, para manter as tradições culturais [...] ou para

promover um comportamento responsável nas crianças, por exemplo, mas o brincar é um sujeito essencial (ATKINSON, 2011, p. 36).

Balthazar (2006) afirma que as primeiras brinquedotecas no Brasil começaram a surgir na década de 1980. Em 1988, havia pelo menos 25 brinquedotecas conhecidas no país. O autor observa que, oficialmente, o primeiro espaço lúdico para aprendizado foi criado em 1981, em São Paulo, com uma combinação dos objetivos das brinquedotecas americanas, que era o empréstimo de brinquedos aliado a uma filosofia fundamentada no ato de brincar e na brincadeira em atendimento às necessidades do público atendido.

Alguns dos objetivos das ludotecas são: desenvolvimento de pesquisas que apontem a relevância do jogo para a educação; organização de cursos, empréstimo de brinquedos e divulgação de experiências; estímulo de ações lúdicas, disponibilização de jogos que possam colaborar com a função docente.

Fontes (2004) afirma que as brinquedotecas ou ludotecas universitárias cumprem as funções da universidade, que são o desenvolvimento do ensino, da pesquisa e da extensão.

Na Universidade Federal de Viçosa, funciona há nove anos a Ludoteca, espaço que tem proporcionado vivências enriquecedoras no campo do brincar, do resgate da infância, do lúdico, da cultura e da criatividade. Tanto o meio acadêmico, quanto o município e a região são beneficiados com esse projeto, uma vez que a Ludoteca possibilita a integração da universidade com a sociedade. Aos estudantes universitários, é facilitada a complementação de sua formação seja em forma de estágios, no desenvolvimento de estudos e pesquisas ou na realização de projetos e trabalhos de extensão (FONTES, 2004, p. 1).

Jogos devem fazer parte dos acervos das bibliotecas, especialmente daquelas que atendem um público heterogêneo que envolva crianças e adolescentes. Além de oferecerem livros e informações em diversos suportes, as bibliotecas devem colaborar para o desenvolvimento de habilidades do público que atende por meio da diversificação do acervo. São inúmeras as competências que os jogos podem estimular, como por exemplo: raciocínio lógico, organização, interação social, foco etc. O aprendizado de diversas disciplinas escolares, como a matemática, pode ser favorecido por meio da prática de jogos de raciocínio, assim como o relacionamento interpessoal dos estudantes tende a melhorar naturalmente pela interação ocorrida enquanto jogam.

A carência de ludotecas e outras opções de entretenimento de qualidade na região atendida pela Biblioteca Carlos Alberto de Jesus – “Napat, do IFS Campus Itabaiana, é notória. Os poucos espaços que ofertam jogos para estudantes estão inseridos em escolas particulares de nível fundamental, mais especificamente aquelas que atendem crianças de até 10 anos. A sede do campus funciona em uma área carente do município, com histórico de criminalidade. Esse cenário despertou no IFS o desejo de colaborar com os estudantes da região para a melhoria da qualidade de vida desses indivíduos. A biblioteca do *campus*, desta forma, buscou, por meio da criação da sua Ludoteca, mais uma forma de participar ativamente deste processo. O PPTAE, Programa de Apoio à Pesquisa de Técnico-Administrativos da Educação, da Pró-reitoria de Pesquisa e Extensão do IFS (PROPEX), possibilitou que o setor obtivesse os recursos financeiros necessários à construção do espaço.

Como objetivo geral, o projeto Ludoteca buscou organizar um espaço para estimular o desenvolvimento intelectual de alunos de 8º e 9º anos da escola parceira e do IFS, de forma lúdica, por meio da oferta de jogos,

no ambiente da biblioteca do IFS Campus Itabaiana. Os objetivos específicos foram: promover o desenvolvimento de habilidades comportamentais e sociais através de jogos de tabuleiro, de memória, entre outros; fortalecer a criatividade, a interação social e o trabalho em equipe, valorizando a competição saudável entre os estudantes; ofertar entretenimento de qualidade; incentivar o uso da biblioteca por adolescentes estuantes dos últimos anos do ensino fundamental da escola parceira.

## MATERIAIS E MÉTODOS

A presente pesquisa, de natureza aplicada, teve abordagem quantitativa. Inicialmente, a fase exploratória consistiu nos contatos iniciais para acesso ao objeto de estudo e no levantamento bibliográfico de fontes necessárias ao aprofundamento no tema. Em uma segunda fase, descritiva, houve a realização de oficinas ou abertura semanal do espaço, a fim de se coletar dados de frequência da Ludoteca, delimitando os aspectos que se mostravam relevantes para o alcance dos objetivos do estudo. A última fase consistiu da análise sistemática das informações reunidas.

A primeira ação do projeto foi a criação de uma marca que identificasse o espaço. Uma imagem que pudesse ser utilizada na promoção da Ludoteca nas redes sociais, eventos etc. Solicitou-se, então, a sua criação ao setor de Comunicação da Reitoria do IFS, resultando em uma imagem colorida, com formas e letras atrativas, conforme a figura 1.

**Figura 1 -** Marca da Ludoteca



**Fonte:** Elaborada pela área de Comunicação (Reitoria – IFS)

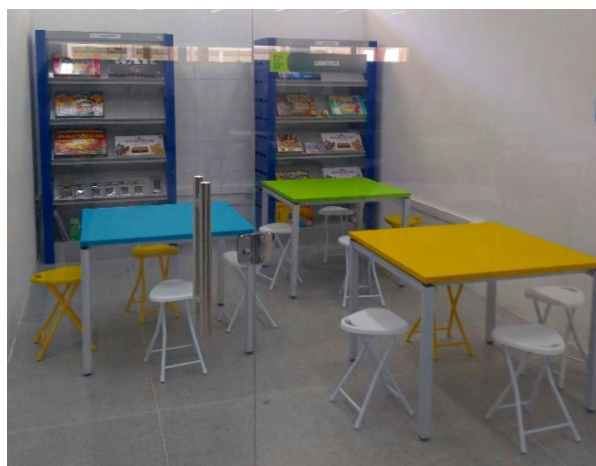
O local de desenvolvimento da pesquisa foi a área interna da biblioteca, incluindo uma sala específica para o uso dos jogos, além de mesas e cadeiras do salão geral para disponibilização de livros de colorir e outros passatempos (figura 2). Mesas coloridas, tapetes e banquetas deram ao espaço o aspecto atrativo e aconchegante que se desejava (figura 3). O ambiente remete à leveza e descontração da brincadeira, promovendo aprendizado sem remeter à seriedade muitas vezes presente no espaço escolar.

**Figura 2 -** Mesa com livros de colorir



**Fonte:** Arquivo da autora

**Figura 3 -** Ludoteca



**Fonte:** Arquivo da autora

Tendo como população os estudantes de 8º e 9º anos do ensino fundamental de escolas da

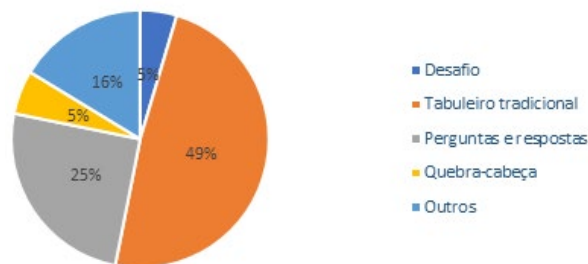
região e alunos do IFS, optou-se por realizar a pesquisa com alunos da Escola Municipal Vice-governador Benedito Figueiredo e de nível médio técnico do IFS. A escolha da escola ocorreu pelo fato de ela estar localizada próxima à sede do IFS, o que facilita o trânsito dos alunos entre a escola de origem e o Instituto, impedindo que a necessidade de transporte ou de acompanhamento de responsáveis inviabilizasse a realização das oficinas. Além disso, a amostra foi constituída por alunos que se encontravam nos últimos anos do ensino fundamental, favorecendo a aproximação dos sujeitos com o IFS. Em relação aos estudantes do Instituto, excluiu-se os de nível superior por conta dos poucos intervalos que eles dispõem entre as aulas para uso da Ludoteca e participação em oficinas. Vale ressaltar que foram respeitadas as identidades dos menores envolvidos na pesquisa, mantendo-se privadas as suas informações pessoais.

Os dados descritivos da pesquisa foram coletados por meio do controle de empréstimo dos jogos no *Pergamum*, sistema de gerenciamento de circulação do acervo da biblioteca. O sistema permite o registro de informações, como o tipo de jogo utilizado e os nomes dos estudantes que realizaram os empréstimos. Dessa forma, semanalmente, os estudantes utilizaram livremente o espaço ou participaram de oficinas, em um período de dez meses consecutivos. Após a fase de uso da Ludoteca, foi utilizada a estatística descritiva para evidenciar os resultados encontrados, os quais se encontram na seção seguinte. Conforme Crespo (2016), a estatística descritiva é apropriada para coletar, organizar e descrever os dados quantitativos de uma pesquisa.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

No total, foram realizados 674 empréstimos de jogos, conforme a distribuição a seguir:

**Figura 4 - Uso dos jogos – por tipo**



**Fonte:** Elaborado pela autora com base nos dados coletados na pesquisa.

Observa-se na figura 4 que o uso dos tradicionais jogos de tabuleiro figura em quase metade dos empréstimos. É notório o fascínio que os jogos de tabuleiro sempre exerceram sobre as pessoas. É interessante observar que adolescentes, geralmente envolvidos com os jogos virtuais, também possam se dedicar aos tabuleiros, disputando partidas de ludo, damas, xadrez, entre outros jogos com os seus pares. Vale ressaltar o fato de ter havido uma maior socialização dos estudantes neste período. Observou-se que até mesmos estudantes com perfis mais reservados utilizaram a Ludoteca.

Outro fator que merece atenção é o baixíssimo uso dos desafios. São artefatos que podem demandar muito tempo do jogador para que ele encontre soluções com médio ou alto nível de complexidade. É possível supor que os estudantes evitem os desafios por conta da frustração que eles podem provocar. Nas poucas vezes em que foram utilizados, geralmente, um grupo de alunos se colocava à volta do jogador para observá-lo. Aos poucos, os estudantes desistiam de acompanhar as tentativas de solução do colega.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É possível afirmar que a Ludoteca se tornou um espaço de referência entre as bibliotecas e escolas da região, ao demonstrar que o IFS valoriza o desenvolvimento de seus estudantes por meio de atividades lúdicas, independentemente do suporte que favoreça

este processo. Atualmente, os estudiosos reconhecem a importância do desenvolvimento de determinadas habilidades comportamentais nos estudantes, como trabalho em equipe, concentração e iniciativa. Sabe-se também que várias delas são desenvolvidas enquanto os envolvidos brincam, certamente aprendendo a respeitar regras e às outras pessoas, assim como a se organizar no tempo e no espaço.

O projeto alcançou o maior número possível de estudantes e todas os momentos de encontros foram positivos. Ao final do projeto, a comunidade percebeu o valor dos jogos e da aprendizagem por meio do entretenimento de qualidade. Vários estudantes passaram, espontaneamente, a frequentar a Ludoteca, ampliando, conseqüentemente, o uso de livros e outros itens do acervo da biblioteca. Os estudantes participantes deste projeto dispuseram e continuam a dispor de uma excelente alternativa para utilizar o seu tempo livre, diminuindo a sua permanência em possíveis ambientes não favoráveis à sua formação como estudantes e cidadãos.

Tendo em vista que, mesmo após a conclusão deste projeto, a Ludoteca permanece em funcionamento, faz-se necessário refletir acerca de alguns aspectos desfavoráveis percebidos ao longo dos meses. Os estudantes não dispuseram de tanto tempo livre quanto se imaginava ao iniciar o projeto. Isso resultou em um pequeno número de oficinas e em maior utilização do espaço de forma livre. Se por um lado não se pode considerar tal situação como negativa, de outro é possível afirmar que um maior acompanhamento e direcionamento das atividades poderia resultar em maior produtividade dos alunos.

Outro fator que merece atenção é a dificuldade de deslocamento dos alunos da escola parceira para o IFS, a despeito da distância de cerca de 1km do *campus*. Somente estiveram presentes na biblioteca acompanhados de seus professores. Isso influenciou na pequena participação dos

estudantes da comunidade externa no projeto. Outras estratégias estão sendo planejadas a fim de aproximá-los do espaço. De qualquer modo, é sabido que, ao final do projeto, a Ludoteca incentivou os estudantes da escola parceira a se tornarem discentes do IFS quando concluírem o ensino fundamental. Este é um fator positivo tendo em vista que o IFS é uma instituição que oferece ensino médio de qualidade a fim de promover mudanças nas condições sociais dos moradores da região em que atua.

## REFERÊNCIAS

- AULETE, Caldas. **Dicionário Aulete digital**. Rio de Janeiro: Lexicon, 2018. Disponível em: <<http://www.aulete.com.br/boletim>>. Acesso em: 06 fev. 2018.
- ATKINSON, Pat. Uma breve história das brinquedotecas. In: OLIVEIRA, Vera Barros de. (Org.). **Brinquedoteca: uma visão internacional**. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.
- BALTHAZAR, M. P. N. C.; FISCHER, J. A brinquedoteca numa visão educacional moderna. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**. Blumenau, v. 3, n. 9, jul./dez. 2006. Disponível em: <[http://www.fsma.edu.br/visoes/ed05/ed05\\_artigo\\_5.pdf](http://www.fsma.edu.br/visoes/ed05/ed05_artigo_5.pdf)>. Acesso em: 06 fev. 2018.
- CRESPO, Antônio Arnot. **Estatística fácil**. 19. Ed. São Paulo: Saraiva, 2016.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, Adriana et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta, ABRINQ, 1992.
- FONTES, Maria José de Oliveira et al. Ludoteca na universidade: espaço sociocultural de integração com a comunidade. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA, 2., 2004, Belo Horizonte. **Anais...** Belo Horizonte: UFMG, 2004. p. 1-7. Disponível em: <<https://www.ufmg.br/congrent/Cultura/Cultura3.pdf>>. Acesso em: 06 fev. 2018.