

BRINQUEDOTECA COMO TERRITÓRIO LÚDICO DE FORMAÇÃO HUMANA

Sônia Cristina Ferreira Maia

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

soniacris15@hotmail.com

Jaqueline Gomes da Silva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

jk_am@yahoo.com.br

RESUMO: O presente estudo tem o objetivo de analisar a formação e atuação-vivencial do Gestor Desportivo e de Lazer na Brinquedoteca do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte-IFRN, *Campus Cidade Alta*. Os objetivos específicos são: discutir a perspectiva da gestão desportiva e de Lazer na relação com a prática na brinquedoteca; descrever a atuação do gestor-educador no gerenciamento do espaço da brinquedoteca do IFRN; evidenciar o potencial das experiências e aprendizagens que acontecem na brinquedoteca, na perspectiva dos professores e gestores visitantes. A pesquisa seguiu uma metodologia de natureza básica, de abordagem qualitativa e do tipo descritiva, na qual o instrumento utilizado para a coleta de dados foi a entrevista. Deste modo, foi possível compreender que a brinquedoteca é um verdadeiro território de formação humana, uma vez que as atividades lúdicas desenvolvidas nela são satisfatórias para o bom desenvolvimento das crianças por permitir que elas criem, aprendam e se desenvolvam intelectualmente.

Palavras-chave: Brinquedoteca; Território Lúdico; Formação Humana.

TOY LIBRARY AS A PLAYFUL TERRITORY FOR HUMAN EDUCATION

ABSTRACT: The present study aims to analyze the training and experiential performance of the Sports and Leisure Manager in the Toy Library of the Federal Institute of Education, Science and Technology of Rio Grande do Norte-IFRN, *Campus Cidade Alta*. The specific objectives are: to discuss the perspective of sports and leisure management in relation to the practice in the toy library; to describe the role of the educator-manager in managing the space of the IFRN toy library; to highlight the potential of the experiences and learning that take place in the toy library, from the perspective of visiting teachers and managers. The research followed a methodology of a basic nature, with a qualitative approach and a descriptive type, in which the instrument used for data collection was the interview. In this way, it was possible to understand that the toy library is a real territory of human formation, since the playful activities developed in it are satisfactory for the good development of children by allowing them to create, learn and develop intellectually.

Keywords: Toy library; Playful Territory; Human formation.

1 BRINQUEDOTECA E O TERRITÓRIO LÚDICO DE FORMAÇÃO HUMANA

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. Por isso, um americano dono de uma loja de brinquedos percebeu que os brinquedos estavam sendo roubados e foi falar com o diretor da escola e, 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 recursos da comunidade. A partir disso, surgiu, então a *Los Angeles Toy Loan* existente até aos dias atuais (ABBRI, 2017).

Contudo a ideia de se criar um sistema de empréstimo de brinquedos teve mais evolução na Suécia, em 1963, a partir de duas professoras, mães de excepcionais, que fundaram a *Lekotek* (ludoteca), em Estocolmo. Com o objetivo de emprestar os brinquedos e oferecer orientações aos familiares de excepcionais para que pudessem brincar com seus filhos e estimular o desenvolvimento delas, através da ludicidade. Esta ideia deu tão certo que se espalhou pelo mundo, chegando ao Brasil no início da década de 70.

De acordo com a Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri), o estabelecimento de um espaço destinado a 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 - APAE. De acordo com Associação Brasileira de Brinquedotecas - 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.

Cunha (2010, p.15 e 16) 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’.

De fato, o território lúdico da brinquedoteca favorece e estimula o desenvolvimento das crianças, possibilitando as mais diversas experimentações no mundo do jogo, brinquedos e brincadeiras. Segundo, Francisco (2015): relata que “*território não se restringe somente às fronteiras entre diferentes países, sendo caracterizado pela ideia de posse, domínio e poder*”. Vemos então que ao brincar a criança se apropria do espaço para manifestar através das brincadeiras seu entendimento naquilo que foi proposto.

Figura 1: Momento de construção do brinquedo



Fonte: Arquivo pessoal, 2019.

É importante que as crianças vivenciem as brincadeiras de maneira a oportunizar a educação, focando no aprendizado básico da construção do conhecimento e do convívio com os coleguinhas, tornando a busca pelo saber e do conhecimento de forma natural e prazerosa. A brinquedoteca é um território que ensina, incentiva, estimula e promove vivências às crianças, permitindo a desenvolvimento das muitas práticas e levando-as a construção do conhecimento, a criatividade, a autoestima e as brincadeiras através da ludicidade (SANTOS, 2002).

A autora busca, ainda, desfazer a ideia de que a brinquedoteca seja somente para crianças e, sim, para jovens, adultos e idosos. Santos (2002) defende que o espaço para se praticar o lúdico deve contemplar todas as fases do desenvolvimento humano. Neste território, as pessoas podem vivenciar as brincadeiras, a ludicidade como ferramenta no processo de formação e das lembranças de quem já passou por esses momentos de prazer. 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.

O elemento lúdico é 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. Assim, 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).

Já o brincar e o jogo, são atividades de mesma natureza. Porém, o brincar se manifesta através de uma ação, uma brincadeira ou divertimento, imitação, um fazer de conta de expressão livre. Enquanto que, 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, elas podem destruir o exercício do jogo, sendo, o jogo, portanto, um elemento de exercitação do lúdico (UJIIE, 2008).

Figura 3: Momento de aprendizado e diversão



Fonte: Arquivo pessoal, 2019.

O brincar é, sem dúvida, uma atividade essencial para o ser humano. Conforme 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 “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” (CHAGAS, 2017, p.78).

De acordo com Huizinga (2008), 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. O lúdico é, assim compreendido, como um fenômeno, anterior ao advento da cultura. Sendo, fruto das relações sociais que promove o divertimento, a fascinação, a distração, a excitação, a tensão, a alegria, o arrebatamento, ações e emoções que permeiam as necessidades da vida humana em sociedade.

Para o célebre 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. 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, têm-se a visão de Vygotsky (1989), onde o mesmo menciona que 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.

Durante a brincadeira, elas expõem as formas pelas quais eles entenderam sobre o relacionar-se, sobre amar, odiar, trabalhar, sobre como se age em grupo e sozinhas, como se interage com a natureza e etc. Esta aprendizagem torna-se facilitada pelas representações sociais que as crianças

receberam nos diversos grupos em que estão inseridas, seja social, familiar, religioso e, por isso, se faz necessário, que o aprender seja repleto de ludicidade para que a formação humana dos futuros cidadãos do mundo possa ser salutar em todos os níveis da cognição humana.

O brinquedo, por sua vez, “estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade” (KISHIMOTO, 2017, p. 21). O autor destaca que quando a criança brinca de boneca, por exemplo, ela está expressando a realidade vivida por ela, através da brincadeira de ‘mamãe e filhinha’. Assim, o brinquedo e a brincadeira levam a criança a reproduzir tudo o que ela vê na realidade, no cotidiano, na natureza e as construções humanas. “Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los” (KISHIMOTO, 2017, p. 22).

Diante desse entendimento, os fabricantes de brinquedos imprimem nos seus artefatos aspectos culturais de acordo como cada sociedade enxerga a infância, como trata e educa as crianças. A infância é vista como a projeção do futuro, sobre ela pode-se esboçar a esperança de mudança, de transformação social e de renovação moral. Daí a necessidade de criação de espaços para abrigar, os brinquedos e as brincadeiras.

As brinquedotecas são territórios lúdicos que estão presentes nas escolas públicas, privadas, clubes, academias, empresas, condomínios etc. Segundo Almeida (2011), a valorização das brinquedotecas promove o aparecimento de museus de brinquedos. Apesar de serem espaços distintos, eles se complementam. Nas instituições de ensino, por exemplo, a brinquedoteca e o museu compõem-se de espaços integrados e, que por vezes, eles são utilizados para a formação profissional e para as ações de extensão e pesquisa de “profissionais do magistério, e de áreas como turismo, educação física, fisioterapia, psicologia entre outras” (ALMEIDA, 2011, p.26).

2 EDUCAÇÃO E GESTÃO DE LAZER

O avanço tecnológico promovido pela globalização tem diversificado os modelos de gestão em todas as áreas, sobretudo, na área de lazer, de entretenimento, esporte, dentre outros. Assim, os vários fatores de desenvolvimento nas áreas de gestão impulsionam o surgimento de novas estratégias de gestão e de investimento para que as organizações possam sobreviver a este novo mercado.

Inserido nesta realidade tecnológica, as instituições de ensino voltam-se para todo o aparato tecnológico existente a disposição das crianças, principalmente, em sala de aula, nos laboratórios de

informática e, até mesmo, nas atividades de esporte e lazer promovidas pelas escolas. Dessa forma, as estratégias adotadas para a promoção do ensino e aprendizagem das crianças perpassa pela busca de novas estratégias que consigam transformar a aprendizagem em algo leve e natural. Assim, nada melhor do que se aprender brincando.

Para Chagas (2017), o profissional que atua na educação é um ator importante para a garantia e promoção da brincadeira no cotidiano das crianças, utilizando-a como atividade social, além de criar espaços, adequar os materiais e partilhar das brincadeiras com elas. Assim, os momentos lúdicos promovidos pelo brincar conduzirão uma infância salutar, em vista à formação de adultos saudáveis cognitivamente, psíquica e emocionalmente.

Chagas (2017, p.79) afirma que:

Os recursos lúdicos correspondem naturalmente a uma satisfação idiossincrática, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica, desde criança até a idade adulta. Por ser uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e os processos mentais.

Devido às atividades lúdicas impulsionarem, nos participantes, os âmbitos motor, cognitivo e afetivo, elas têm a capacidade de influenciar positivamente a aprendizagem das crianças (CHAGAS, 2017). Em decorrência, da função lúdica promovida pelo lazer recupera-se o cansaço físico e emocional das intensas ações corriqueiras no meio escolar, social, familiar etc. Pelo poder da imaginação, da fantasia e da contemplação, o lazer vai abrindo-lhes caminhos para que se viva com satisfação e com a alegria própria da infância em detrimento aos valores que a sociedade de dominação lhes impõe (ROLIM, 1989).

Vale ressaltar aqui, a visão de Marcelino (1996, p.50), onde afirma que “o lazer é um veículo privilegiado de educação”. Assim, o autor dá destaque a importância da inserção do lazer na atividade educativa e de formação humana, como também expressa Rolim (1989, p.57), “o lazer torna-se atualmente um fenômeno universal. É uma força capaz de destruir ou de fazer desabrochar plenamente a pessoa humana”.

Figura 2: Momento da experimentação com brinquedos criativos.



Fonte: Arquivo pessoal, 2019.

É neste cenário que, a gestão desportiva e de lazer existe e prepara os gestores para administrar espaços dedicados às práticas esportivas, juntamente com atividade física. Incluindo os clubes, academias, escolas, ginásios, secretária de esporte, etc. Esse profissional, também é preparado para organizações de eventos esportivos. Mesmo essa profissão sendo baseada no esporte, tais profissionais durante sua formação não estudam, leis, e regras esportivas, como futebol, futsal, handebol, etc.

Quando se fala em lazer logo vem em mente diversão, brincadeira. Seja ela em grupo ou individual. Mas a realidade é que cada indivíduo tem sua interpretação sobre o lazer. Nos dias atuais, a sociedade vive um sistema econômico extremamente ligado ao trabalho e ao consumo, esquecendo-se do momento de lazer ou puramente do descanso merecido, os quais são necessários para a reposição física e mental do ser humano, ou seja, *“faz-se urgente e necessária ação preventiva em que a sociedade perceba o quanto é valioso para o indivíduo se permitir a vivência corporalizada do lazer que lhes proporcione sentir o fluir da ludicidade, a alegria de viver no seu cotidiano”* (MAIA, 2008, p.36). Sendo assim, a brinquedoteca como território lúdico e formador contribui para o indivíduo experimentar esses momentos de lazer e de descontração.

Nesse aspecto, Dumazedier (2008, p.32 e 33) apresenta três funções do lazer: o descanso seja ele no intervalo do trabalho para liberação da fadiga e recuperação físico mental; o divertimento, recreação e entretenimento para a liberação da monotonia do cotidiano e o último como de desenvolvimento da personalidade, sociabilidade e o poder de criação de si mesmo. Dessa forma, compreende-se que o lazer possui funções que conduzem a uma vida com qualidade, isto é, o lazer promove a qualidade de vida.

A função do lazer em promover o desenvolvimento humano em todas as suas esferas, conforme mencionado por Dumazedier (2008), pode ser reforçado por Maia (2008, p.44), uma vez que a autora acrescenta o entendimento do lazer como um sistema autopoiético, com base na autotelia (vivência que tem um fim em si mesmo, nas escolhas, autonomia, autodeterminação), na autoliberação (capacidade de liberar a si próprio para a expressão autêntica do lazer), na autoconectividade (capacidade de se conectar consigo próprio e com os sistemas ecopoiéticos), na autovalia (o valor atribuído para as próprias vivências do lazer) e na autofruição (vivência do estado de alegria para como meta para se alcançar os desejos ludopoiéticos).

Compreender a interconectividade que há entre a corporeidade e os fenômenos da natureza permite enxergar o indivíduo capaz de aprender através de sensações, emoções, intuição, sentimentos e não, apenas, através da lógica do raciocínio (MAIA, 2008). Assim sendo, uma gestão voltada ao lazer deve iniciar-se com a educação para o lazer, expressada por Marcelino (1995) como aspecto de

autoformação humana e, ainda, o lazer sendo uma garantia constitucional presente no Capítulo II, artigo 6º, CF/1988: “*são direitos sociais a educação, a saúde, o trabalho, a moradia, o lazer, a segurança, a previdência social, a proteção à maternidade e à infância, a assistência aos desamparados, na forma desta Constituição*” (BRASIL, 2018, p.10).

E, mesmo diante, dessa constatação, ainda são poucos os educadores que consideram a existência de processos educativos de autoformação de jovens e crianças promovidos no tempo livre à escola que, em muitos casos, esse tempo é preenchido com a televisão, computador, celular, entre outros, por não terem um direcionamento sobre como aproveitarem o tempo livre para reais práticas de lazer, de formação educativa, humana do indivíduo em desenvolvimento.

Por fim, a gestão do lazer perpassa pela necessidade da educação para o lazer, visto que quanto maior for o nível de conhecimento acerca das inúmeras opções de lazer existentes, melhor será a escolha e o desenvolvimento da sensibilidade pessoal do indivíduo para os aspectos lúdicos que circundam o seu dia a dia, em vista de se vivenciar o prazer e a alegria da vida.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa foi realizada na brinquedoteca do IFRN-CAL da cidade de Natal/RN, que atende crianças das escolas públicas e privadas previamente agendadas. A pesquisa foi concretizada durante o período de bolsista no espaço da brinquedoteca, no qual foi observado o desenvolvimento, comportamento, interação, integração e atenção das crianças, durante e após as aplicações das atividades e brincadeiras. As entrevistas foram realizadas no período de 28 de novembro a 06 dezembro, seguindo o Roteiro de Entrevista (Apêndice A), onde os participantes foram os professores e gestores das escolas públicas e privadas visitantes da brinquedoteca. O Roteiro de Entrevista foi baseado em perguntas semiestruturadas. Foram entrevistadas pós-atividades para que tivessem realmente propriedade e conhecimento da observação do desenvolvimento das atividades e atuação do gestor.

Conforme os dados obtidos, pode-se compreender que as atividades lúdicas desenvolvidas na brinquedoteca foram satisfatórias para o bom desenvolvimento da formação humana das crianças porque permite que elas criem, aprendam e se desenvolvam intelectualmente. O brincar na infância é de suma importância e foi observado que os brinquedos existentes na brinquedoteca satisfazem a necessidade do público em geral, ao mesmo tempo em que as atividades lúdicas desenvolvidas contribuem para o desenvolvimento, da formação humana formando pessoas equilibradas seguras e

com as capacidades cognitivas bem desenvolvidas (CHAGAS, 2017). Segundo o artista plástico Ivan Cruz: “*A criança que não brinca não é feliz, ao adulto que quando criança não brincou, falta-lhe um pedaço no coração*” (CRUZ, 2019, p. 1).

É importante a prática lúdica na infância para não se tornar um adulto que não aprendeu a lidar com as emoções, sonhos e o processo imaginativo próprio da infância. Esta condição lúdica propiciada pelo brincar facilita o ser humano a enfrentar seus sentimentos, colaborando para seu amadurecimento e auxiliando sua tomada de decisão na vida adulta, conforme Chagas (2017).

A brinquedoteca é um espaço auxiliador na formação da criança. Ao iniciarmos a pesquisa, indagávamos quanto a importância da atuação do gestor, vimos que a mesma atingiu os objetivos estipulados em seu início que foram: analisar a formação e atuação-vivencial do gestor desportivo e de lazer, discutir a perspectiva da gestão desportiva de lazer na relação com a prática na brinquedoteca, descrever a atuação do gestor no gerenciamento do espaço e por último evidenciar o potencial das experiências e aprendizagens que acontecem na brinquedoteca.

Os objetivos foram alcançados por terem comprovados que o gestor é uma figura relevante ao lidar com as crianças, auxiliando em sua formação por estar qualificado ao ser mediador entre a educação e o brincar, ajudando nos processos de interação social, sendo também um conhecedor que sensivelmente compreende a necessidade daqueles que recebem em seu espaço. Ao lidar com ser em formação desenvolve através de práticas lúdicas vivências no âmbito cultural, emocional e social fazendo que a criança tenha a liberdade de brincar, se expressar, aprender e ser feliz, nas vivências que lhe são oferecidas.

Enquanto gestora desportiva e de lazer em formação, pode-se compreender que as atividades desenvolvidas de monitoria na Brinquedoteca do IFRN-CAL, contribuem para o aprendizado prático na área de lazer de forma bastante singular, uma vez que se pode aliar o aprendizado teórico assimilado em sala de aula e praticá-lo na brinquedoteca. O contato com as crianças foi de suma importância para desenvolver a sensibilização sobre a atividade lúdica. Assim, pôde-se sentir e vivenciar o quanto a brinquedoteca mostrou-se como um verdadeiro território lúdico de formação humana. A formação, esta, que envolveu não apenas as crianças, mas sim, todos os envolvidos nesta atividade, como: crianças, professores das instituições visitadas, monitores, gestores, coordenadores, dentre outros.

Em continuidade aos estudos acadêmicos, recomenda-se que novos estudos como este podem ser realizados ampliando-se a amostra analisada, bem como também pode-se desenvolver um estudo semelhante a este relacionando a formação do profissional em Gestão Desportiva e de Lazer em brinquedotecas hospitalares, em academias ou clubes de prática esportiva, brinquedotecas de

empresas hoteleiras, dentre outros. Outro estudo interessante pode ser o de desenvolver levantamento comparativo entre o papel das brinquedotecas na formação dos profissionais em GDL do Norte/Nordeste em relação à formação dos mesmos profissionais em instituições do sul/sudeste do país.

REFERÊNCIAS

- ABBRI, Associação Brasileira de Brinquedotecas. **Histórico**. São Paulo, 2017. Disponível em: <http://www.brinquedoteca.org.br/historico/>. Acesso em: 24 mai. 2019.
- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **O brincar e a brinquedoteca: possibilidades e experiências**. Fortaleza: Primus, 2011.
- BRASIL, Constituição 1988. **Constituição da República Federativa do Brasil: texto constitucional promulgado em 5 de outubro de 1988, com alterações**. Brasília: Senado Federal, Subsecretaria de Edições Técnicas, 2018.
- BRASIL, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte. **Histórico**. Disponível em: <https://portal.ifrn.edu.br/campus/natalcidadealta/institucional/historico.html>. Acesso em: 15 set. 2019.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 2. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/volume2.pdf>. Acesso em 08 jan. 2020.
- CHAGAS, Kadydja Karla Nascimento. **Por uma educação sensível: brincar, criar e sentir**. Curitiba: Appris, 2017.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca um mergulho no brincar**. 4.ed. São Paulo: ed. Aquariana, 2010.
- CRUZ, Ivan. **Brincadeiras de Criança**. Ivancruz. [S.I.] [2016]. Disponível em: <https://www.ivancruz.com.br/>. Acesso em: 3 dez. 2019.
- DUMAZEDIER, Jofre. **Lazer e cultura popular: debates**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- FRANCISCO, Wagner de Cerqueira e. **Definição de Território; Brasil Escola**. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/definicao-territorio.htm>. Acessado em 13 de dezembro de 2019.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko. Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais. Belo Horizonte, 2010.
- _____, Tizuko Morchida.(org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.

MAIA, Sonia Cristina Ferreira. **Da formação ludopéutica à autopeiose do lazer:** significados para a autoformação humanescente do profissional do lazer. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Natal: 2010, 146f.

_____. **Formação e Experiência do Profissional de Lazer.** Natal: Editora do CEFET-RN, 2005. Disponível em: <https://memoria.ifrn.edu.br/bitstream/handle/1044/1035/Formac%CC%A7a%CC%83o%20e%20Experiencia%20do%20profissional%20de%20lazer%20%20Ebook.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
Acesso em: 11 dez. 2019.

MARCELLINO, N. C. **Lazer: Formação e atuação.** Campinas: Papirus, 1995.

_____. **Lazer e educação.** 6. ed. Campinas, SP: Papirus, 2000.

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

ROLIM, Liz Cintra. **Educação e lazer, a aprendizagem permanente.** São Paulo: Ática, 1989.

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

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

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

SOBRE OS AUTORES

SÔNIA CRISTINA FERREIRA MAIA

Professora Titular do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (Aposentada). Possui graduação Plena em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (1990), Especialização em Educação Física Infantil pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN, Aperfeiçoamento em Recreação e Lazer pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Mestrado em Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC (2001), Doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN (2008) e Pós Doutorado em Ciências da Educação - UMinho/Braga/Portugal (2016).

JAQUELINE GOMES DA SILVA

Possui graduação em Administração pelo Centro Universitário do Norte (2007), graduação em Gestão Desportiva e de Lazer pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN (2021), cursando Especialização em Gestão de Programas e Projetos de Esporte e de Lazer na Escola pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte - IFRN e cursando mestrado em Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer - (PPGIEL), na Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG (2022.2)

Recebido em: 18/07/2022

Aceito em: 20/01/2023