

**Eixo Temático: Inovação e Sustentabilidade**

**ENCAIXANDO E CRIANDO: PROJETO DE BRINQUEDO DE MONTAR  
UTILIZANDO MADEIRA**

**ASSEMBLING AND CREATING: BUILDING TOY PROJECT USING WOOD**

Jéssyka Gomes da Silva e Mariana Piccoli

**RESUMO**

A brincadeira é uma das principais atividades no dia a dia das crianças. Brincando ela explora o mundo a sua volta. Pensando nisso, este projeto (fruto do trabalho de conclusão de curso em Desenho Industrial - habilitação em Projeto de Produto na Universidade Federal de Santa Maria) teve como foco o desenvolvimento de um brinquedo para crianças de 5 a 7 anos de idade, fase nas quais elas utilizam o “faz de conta” como uma forma de compreensão do ambiente em que vivem. Através de questionário, visitas a escolas, observação do comportamento das crianças e conversas com profissionais da área de educação, foi possível descobrir que nesse estágio de desenvolvimento um dos brinquedos preferidos pela criança é o de blocos de montar, pois permite uma ampla variedade de combinações e incentiva a criação. O objetivo do projeto, portanto, consistiu em desenvolver um brinquedo de montar tendo como conceito o conto João e Maria. Com base nessa proposta realizaram-se estudos, que definiram os requisitos projetuais para a configuração da forma e funcionamento do produto. Ao final do projeto, foi produzido o protótipo em madeira caixeta com o encaixe feito por imãs, e para sua validação o brinquedo foi levado até a Escola Ipê Amarelo, onde percebeu-se pela interação das crianças com o produto, que atingiu-se o resultado esperado.

**Palavras-chave:** projeto de produto, contos infantis, brinquedo de montar.

**ABSTRACT**

The play is one of the main activities in everyday life of children. Playing is how they explore the world around them, developing autonomy, curiosity and imagination. Thinking about it, this project (result of the graduation project in Product Design course, at Federal University of Santa Maria) is focused on the development of a toy for children of 5-7 years old, stage in which they use the “make-believe” as a way to understand the environment around them. Through questionnaire, school visits, observation, of the behavior of children and conversations with education professionals, it was possible to find that one of the favorite toys of children in this stage of development is the building blocks, that allows a wide variety of combinations and encourages creation. The project’s objective, therefore, was to develop a building toy having as concept the tale Hansel and Gretel. Based on this proposal, were carried out studies that defined the projective requirements for configuring the form and operation of the product. At the end of the project, the prototype was produced in wood with the assemblage made for magnets and to validate the toy it was taken to the School Ipê Amarelo, where it was noticed that the product reached the expected result by the interaction of the children with the toy.

**Key-words:** product design, fairy tales, building toy.

## 1. Introdução

Ao lembrar a infância, é natural assimilar essa fase da vida com o brincar. Recordar-se de tudo que fazia parte desse ato, como o brinquedo predileto, os jogos em grupo, as brincadeiras com objetos improvisados e os contos infantis. Todas essas atividades lúdicas estavam ligadas a um momento de descontração e diversão. O brincar é tão natural da criança que dificilmente a infância não será associada ao prazer que essas atividades acompanham.

É com a brincadeira que a criança começa suas relações com o meio onde vive. “Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a auto-estima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa” (SIAULYS, 2005, p. 10). Nesta perspectiva, quanto mais rica a experiência da criança, maior será o seu poder de imaginação e criatividade. De acordo com Vigotski (2009), caso se queiram construir bases suficientemente sólidas para a atividade de criação, é necessário ampliar a quantidade de elementos da realidade que a criança viu, ouviu e vivenciou, tornando mais significativa e produtiva a atividade de imaginar.

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver (FANTIN, 2000, p. 53).

Quando brinca, a criança cria diferentes situações para atender às suas necessidades. Um cabo de vassoura vira um cavalo, com terra ela faz bolos para vender em sua confeitaria imaginária, e, ainda, com uma caixa de papelão fantasia estar em um barco navegando. Todas essas novas combinações de elementos desenvolvem seu potencial criativo e reelaboram sua imaginação. Qualquer vontade ou desejo que a criança tiver, por menor que seja, pode servir de gatilho para incentivar a criação (RIBOT, [19-?] *apud* VIGOTSKI, 2009).

É através da imaginação vinculada com o que a criança conhece e já viu que ela utiliza os materiais disponíveis ao seu redor como um instrumento na brincadeira. Essa interação evidencia o brincar como um espelho das experiências que ela vivenciou e amplia as formas de relação com os objetos que a cercam.

Um exemplo que retrata essa ligação das crianças com seus brinquedos é o projeto fotográfico do italiano Gabriele Galimberti intitulado “*Toy Stories*” (Figura 1). O fotógrafo viajou por 18 meses ao redor do mundo com o objetivo de mostrar os brinquedos que cada criança possui e como o ambiente em que elas vivem influencia nas brincadeiras.



Figura 1 - Fotografias do projeto “Toy Stories”. A) Alessia, Itália; B) Pavel, Ucrânia; C) Stella, Itália; D) Ryan, África do Sul; E) Puput, Indonésia; F) Enea, Colorado. Fonte: Portal Hypeless, 2013.

Zanluchi (2005, p. 91) afirma que “a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica do dia a dia”; portanto, independente do local onde vive, dos recursos disponíveis, do grupo social e da cultura da qual faça parte, o brinquedo e a brincadeira são fatores presentes e determinantes na infância.

Segundo Santin (2001), o brinquedo ou a brincadeira trazem consigo mundos e fantasias próprias a quem brinca. “Por exemplo, uma criança que brinca numa cama elástica, poderá atingir num salto uma altura relativamente elevada se comparada a um saltar no solo. Nessa experiência, a criança poderá se imaginar um super-herói dos desenhos animados ou mesmo, imaginar estar voando”. (CORRÊA, 2006, p. 24). Ao imaginar-se com o herói, a criança se coloca no lugar dele pronta para enfrentar todos os obstáculos que aparecerem e triunfando quando o bem (ela mesma) sair vitorioso.

Essa busca por representações está diretamente ligada aos contos infantis. Juntamente com o brincar, desde os primeiros anos de vida da criança essa é outra forma dela se transportar para um mundo fantasioso que a ajuda compreender o seu redor.

Enquanto diverte a criança, o conto de fadas esclarece sobre si mesma, e favorece o desenvolvimento de sua personalidade. Oferece significados em tantos níveis diferentes, e enriquece a existência da criança em tantos modos que nenhum livro pode fazer justiça à multidão e diversidade de contribuições que esses contos dão à vida da criança (BETTELHEIM, 2004, p. 20).

“Como a criança ainda não delimitou as fronteiras entre o existente e o imaginoso, entre o verdadeiro e o verossímil, todas as possibilidades da linguagem lhe interessam para compor o repertório imaginatório de que ela necessita para abordar os enigmas do mundo e do desejo” (CORSO; CORSO, 2006, p. 17).

Os contos servem como exemplos, metáforas que mostram diferentes jeitos de pensar e ver a vida e, quanto mais diversos e fantásticos forem os acontecimentos que eles contam, mais se acrescentará a série de abordagens para os conflitos que incomodam as crianças.

Uma mente mais rica possibilita que sejamos flexíveis emocionalmente, capazes de reagir adequadamente a situações difíceis, assim como criar soluções para nossos impasses. Essas qualidades dependem de que tenhamos recebido um suporte adequado na infância, ou seja, uma família que nos ofereceu a proteção e o estímulo necessários para crescer. Porém, independente do quanto nossa família tenha nos providenciado um bom acervo emocional, os problemas, as dúvidas e as exigências surgirão. Bem, essa é a hora em que uma boa caixa de histórias é de grande valia (CORSO; CORSO, 2006, p. 303).

**E o designer, como pode contribuir no desenvolvimento da criança?** A infância é caracterizada por uma série de habilidades e aptidões. É nessa fase que a criança brinca, aprende, imagina, cria, socializa, enfim, começa sua relação com o meio onde vive. Para que cresçam de maneira saudável, as crianças precisam ter essas necessidades atendidas. Os produtos infantis podem atender muitas dessas necessidades, desde que sejam pensados com esse fim ao serem projetados.

A pergunta então é: o que pode ser útil ao crescimento do indivíduo em formação que é a criança? Algo que lhe dê, através do jogo (brincadeira), informações que lhe possam servir quando for adulto. Sabemos que uma criança de tenra idade memoriza permanecerá para toda a sua vida. É por isso que podemos ajudar a criar indivíduos criativos e não repetitivos, indivíduos com uma mentalidade elástica e pronta a resolver todos os problemas que alguém pode ter na vida: desde encontrar um emprego até projetar sua própria casa ou educar os filhos (MUNARI, 2008, p. 236).

A infância é considerada a época em que a fantasia é uma forma significativa de aprendizagem. Diante disso, a contribuição das brincadeiras, dos brinquedos e contos infantis no cotidiano das crianças torna-se de extrema importância por possibilitar um caminho cheio de descobertas e compreensão do mundo de uma forma natural a elas.

## 2. A infância e os brinquedos

Para garantir que a criança terá os estímulos adequados a sua idade é importante saber quais os brinquedos que além de diverti-la ajudarão em seu desenvolvimento. Conforme Funicelli (2008, p. 17), há algumas diretrizes que orientam o desenvolvimento da criança:

- O desenvolvimento infantil depende da maturação e estimulação recebida nos primeiros anos de vida.
- As atividades devem representar um jogo com objetivo de obter atenção e participação da criança.
- Devem possuir conteúdos de novidade, variedade e trocas para manter a atenção da criança no período da atividade.
- Evitar a sobrecarga de estímulos sobre a criança para que não crie barreira que leve ao desinteresse.
- Os materiais e atividades devem ser levados em conta se a criança é capaz de controlá-los e se permanece ativa e interessada.

Tendo em vista que o público alvo do projeto são crianças de 5 a 7 anos, para classificar quais os melhores tipos de brinquedos para essa idade utilizou-se como referência o Guia dos Brinquedos e do Brincar (ABRINQ, 2007). As idades foram divididas em duas fases, a primeira abrange a idade pré-escolar que vai dos 3 aos 6 anos e a segunda agrupa as idades de 6 a 9 anos.

<i>Idade</i>	<i>Brinquedos adequados</i>
<b>3 a 6 anos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gosta de desempenhar papel de adulto e criar situações fantasiosas;</li> <li>• A capacidade de visualização de treinamentos da memória, necessária para desenvolver a inteligência, pode ser exercitada por meio de jogos que exigem o uso da imaginação;</li> <li>• Jogos de faz de conta, cidadezinhas, fazendas, fantoches, bonecas e casas de boneca ajudam em seu mundo imaginário;</li> <li>• Jogos de construção, livros, kits para colorir, tinta, lápis de cera e quebra-cabeça também são apropriados a esta etapa.</li> </ul>
<b>6 a 9 anos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Jogos de tabuleiro e brinquedos de armar colaboram no aprendizado das normas sociais;</li> <li>• Tinta, lápis de cor, argila para modelar, fantasias, cidades em miniatura com personagens e veículos contribuem no desenvolvimento de mundos imaginários e de imitação;</li> <li>• Trabalhos manuais, jogos de construção e brincadeiras de experiências científicas são importantes para a criança explorar o mundo que a rodeia;</li> <li>• Bonecos e personagens que são parte de uma ação ou trama ajudam a criança viver experiências de diferentes mundos.</li> </ul>

Figura 2 - Brinquedos adequados à faixa etária de 3 a 9 anos. Fonte: adaptado de Portal Abrinq, 2007.

Visando conhecer o cotidiano das crianças e conversar com os profissionais da área de educação para descobrir quais as atividades lúdicas que elas se engajam mais e por que, realizou-se uma visita à Escola Dom Antônio Reis, situada em Santa Maria, e à Escola Ipê Amarelo, localizada no campus da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM).

Com a realização destas visitas, as conversas com os profissionais da área de educação, o conhecimento das características do público alvo e as pesquisas feitas foi possível perceber aspectos a serem levados em consideração na fase projetual do trabalho. Tendo recolhido todas essas informações concluiu-se que o produto a ser desenvolvido deveria priorizar a **autonomia** da criança em suas atividades e brincadeiras, estimular a **imaginação** através de brinquedos que possam ser manipulados de diferentes formas e desafiar a **criação** seja por meio de histórias, personagens ou quaisquer outros elementos que a criança possa fazer uso.

Segundo a pedagoga Renata Gazzinelli (MINHA VIDA, 2011), no período de 4 a 6 anos “é como se o mundo da criança se descortinasse pra vida. Ela começa a ter autonomia para tomar decisões e fazer escolhas”. É nesse momento que as brincadeiras e os brinquedos devem despertar a mente da criança, explorando seu pensamento e imaginação. É importante priorizar na escolha do brinquedo a fantasia, pois “quando a criança representa um papel, ela constrói a identidade dela como pessoa”. Portanto nessa fase propor a criança que ela crie seus próprios jogos ou monte uma história é uma boa maneira de estimular seu aprendizado.

### 3. Definição do conceito

A fim de reconhecer os contos infantis mais apreciados entre as pessoas, de forma a identificar aquele que foi utilizado no projeto, foi aplicado um questionário online. Foram feitas quatro perguntas, onde os entrevistados foram questionados a respeito de quais contos e /ou filmes mais marcaram a sua infância.

Foram obtidas 75 respostas e após uma compilação desses dados, 12 contos (Figura 3) destacaram-se como os mais populares.



Figura 3 - Contos votados como mais populares. A) A Bela Adormecida; B) Cinderela; C) João e Maria; D) João e o Pé de Feijão; E) Os Três Porquinhos; F) Peter Pan; G) A Bela e a Fera; H) Chapeuzinho Vermelho; I) Aladdin; J) Rapunzel; K) A Branca de Neve; L) Pinóquio. Fonte: Google Imagens, 2014.

Para adequar os contos dentre os requisitos do projeto, foram estabelecidos três critérios (Figura 4) que deveriam estar presentes neles.



Figura 4 - Critérios estabelecidos para a escolha dos 5 contos. A) Conto universal; B) Conto unissex; C) Conto clássico. Fonte: elaborado pelas autoras.

O primeiro é que o conto deveria ser **universal**, ou seja, ser reconhecido em inúmeros lugares do mundo, demonstrando sua vivacidade durante o tempo. O segundo é que o conto deveria ser **unissex**, envolvendo tanto o “universo” das meninas quanto dos meninos. O último critério é que o conto deveria ser **clássico** e ter arranjos que tivessem percorrido o tempo e ainda sim sua história continuaria com todo o encanto de antes.

Os contos que se encaixaram dentre esses critérios foram cinco.



Figura 5 - Contos que corresponderam aos três critérios. A) A Branca de Neve; B) João e o Pé de Feijão; C) Chapeuzinho Vermelho; D) João e Maria; E) Pinóquio. Fonte: Google imagens, 2104.

Como o público alvo do projeto são crianças de 5 a 7 anos de idade, o próximo passo foi trabalhar com alunos da pré-escola ao 2º ano a fim de descobrir qual dos cinco contos eles tinham como favorito. Na Figura 6 pode-se ver um compilado de dados que mostra o total de crianças que contribuíram na pesquisa, seguido da divisão entre meninas e meninos.



Figura 6 - Quantidade de crianças de responderam o questionário.

As respostas das crianças foram compiladas para a definição do conto em um gráfico (Figura 7) e com 18 votos a história preferida e que conduziu a parte projetual do trabalho foi João e Maria.

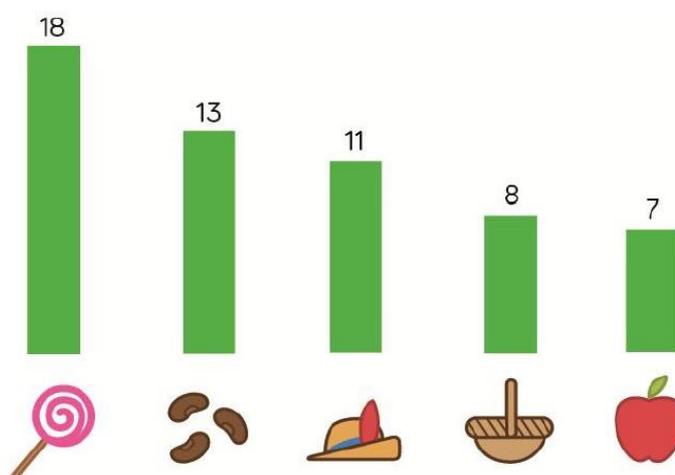


Figura 7 - Gráfico com o resultado obtido na entrevista com as crianças.

#### 4. Definição do produto a ser projetado

Analisando as necessidades das crianças de 5 a 7 anos e levando em consideração as características específicas dessa fase de desenvolvimento ao qual ela se encontra, optou-se por projetar um produto que proporcione às crianças a elaboração de suas próprias histórias e personagens, desafiando-as a inventar novos arranjos para o conto, estimulando nelas habilidades não-cognitivas como criatividade, curiosidade e autonomia.

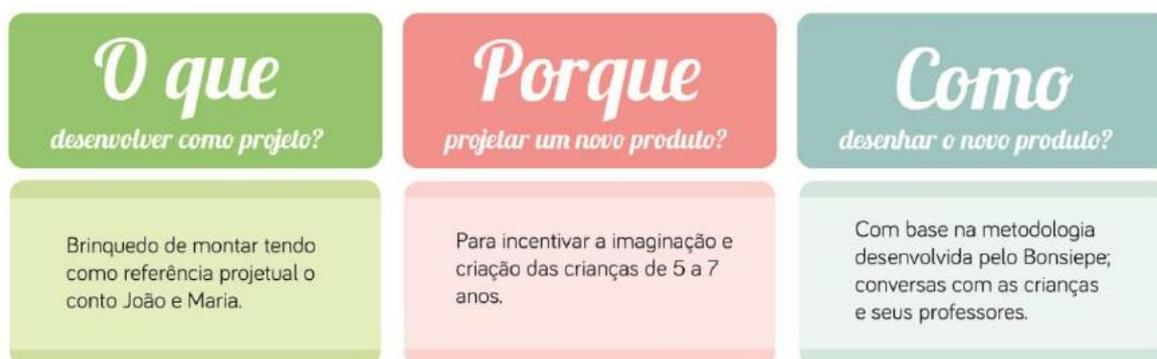


Figura 8 - Perguntas Bonsipianas.

Seguindo a etapa proposta por Bonsiepe (1984), respondendo as três perguntas - **O que** desenvolver como projeto? **Porque** projetar um novo produto? **Como** desenhar o novo produto? (Figura 8) - foi possível determinar o problema a ser resolvido como: desenhar um **brinquedo de montar** com referência no conto João e Maria que incentive a criação e imaginação das crianças de 5 a 7 anos.

Com as visitas nas Escolas Dom Antônio Reis e Ipê Amarelo constatou-se que nessa idade um dos brinquedos preferidos pelas crianças é o Lego, pois ele permite uma imensa variedade de combinações e incentiva a criação. As professoras com quem se conversou durante as visitas destacaram que montar e criar gera na criança a satisfação do “eu que fiz” e além de estimular o raciocínio lógico e a coordenação motora é uma forma enriquecedora de desenvolver a imaginação.

#### 4.1.1. Referencial imagético

A partir das informações coletadas sobre as características do público alvo e tendo como conceito o conto João e Maria, foi criado um painel sincrônico (Figura 9) com os produtos que possuem esse tema e apresentam uma proposta semelhante ao projeto desenvolvido. Deste modo foi possível compreender o que se deseja do produto final antes da geração de alternativas.



Figura 9 - Painel de produtos com o tema João e Maria. Fonte: Google imagens, 2014.

Como visto anteriormente o produto desenvolvido busca incentivar a criação, estimular a imaginação e a criatividade. Partindo disso e com base na pesquisa feita de produtos com o tema João e Maria, definiu-se que se desenvolveria os personagens e os principais elementos do conto, com a finalidade de tornar mais enriquecedora a interação da criança com o produto final.

A fim de reconhecer e analisar diferentes formas, cores e materiais interessantes para o desenvolvimento do produto, foi elaborado um painel semântico (Figura 10) onde se buscou como referência imagens de *toy art*, pois apresentam temas bem variados e apesar de não serem direcionados ao público infantil possuem estilos visuais que foram incorporados na criação dos personagens do conto.

Com o objetivo de focar em um tipo de material para desenvolver o brinquedo de montar, o painel criado reúne em sua maioria imagens de brinquedo feitos de madeira. Além de ser uma fonte renovável e disseminar o manejo florestal sustentável, optou-se por dar ênfase nesse material pelo fato de querer resgatar o apelo dos brinquedos antigos que duravam gerações, da mesma maneira como os contos perduram durante o tempo sem perderem a magia.



Figura 10 - Painel toys. Fonte: Google imagens, 2014.

Com base na pesquisa dos toys foram feitos estudos dos principais formatos encontrados com o objetivo de compreender suas estruturas e identificar os elementos que foram incorporados no projeto. Para uma melhor compreensão e organização das estruturas, decidiu-se por elencar as características que mais se adequam ao produto a ser desenvolvido.

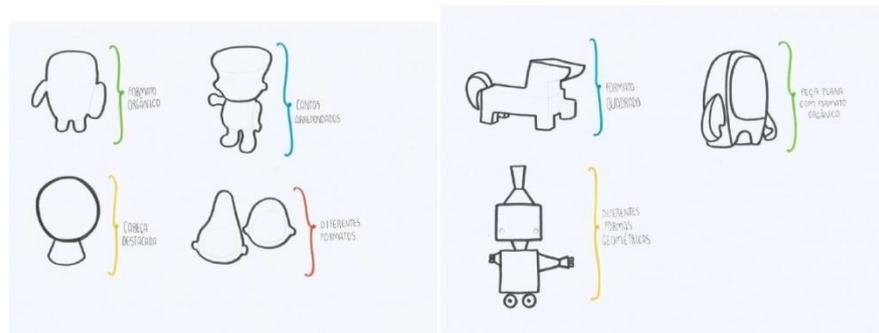


Figura 11 - Desenho características.

## 5. Requisitos do projeto

A partir dos assuntos abordados e das análises realizadas foi desenvolvido os requisitos do produto com a finalidade de focar nas metas a serem atingidas com o projeto.

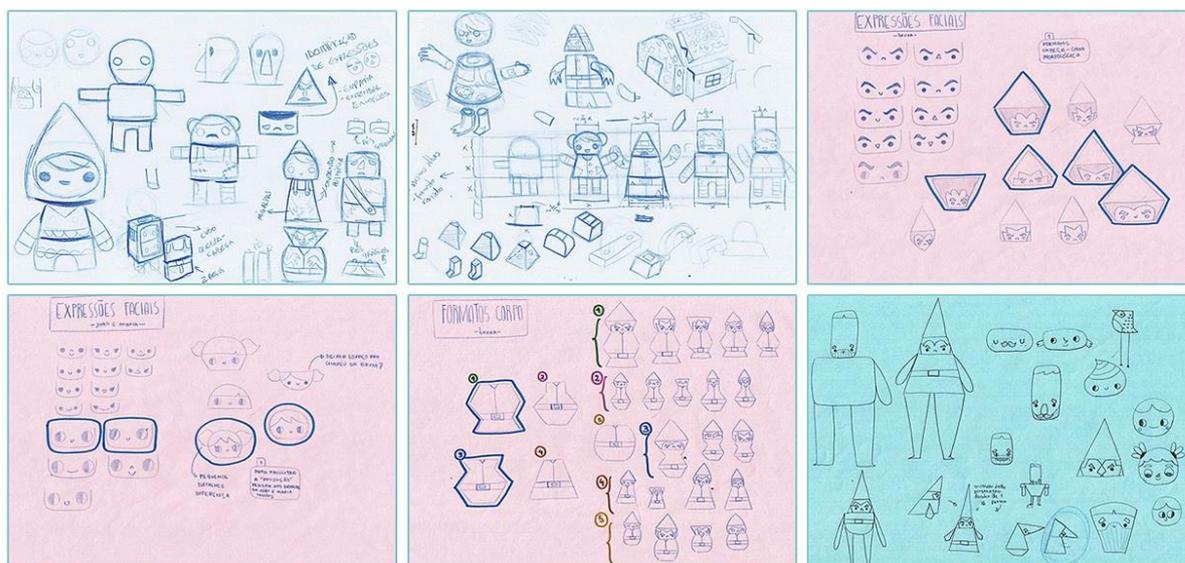


Figura 12 - Requisitos do projeto.

Tendo definido os requisitos do trabalho a resolução da problematização se completou, e com uma compreensão mais precisa do que se almeja do produto pode-se passar para a geração de alternativas.

## 6. Geração de alternativas

Com os painéis (sincrônico e semântico) e estudos feitos, iniciou-se a geração de alternativas (Figura 13).



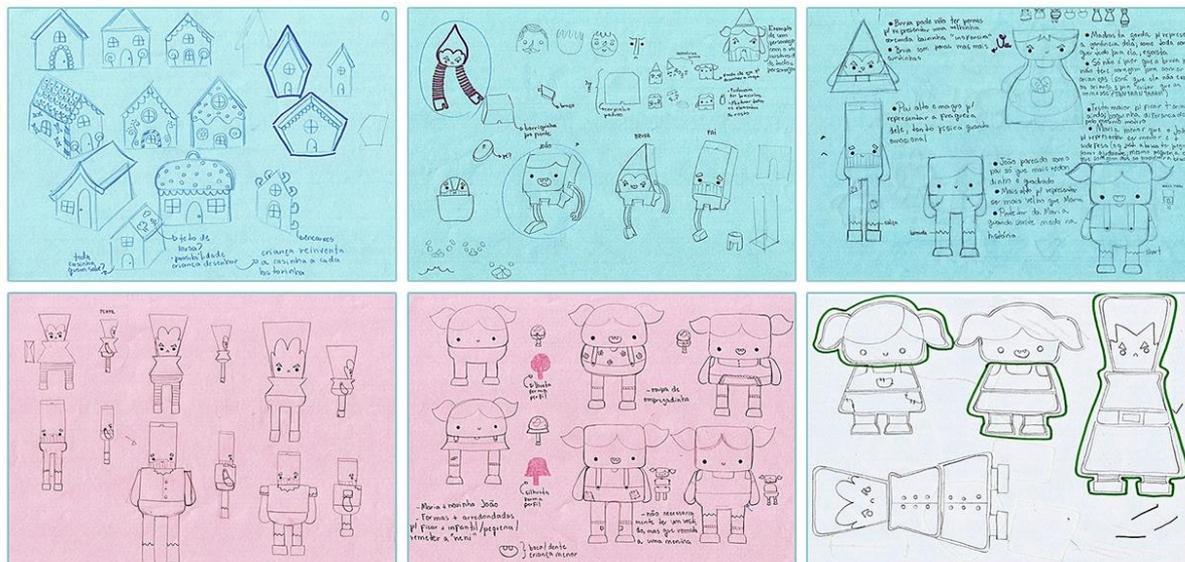


Figura 13 - Geração de alternativas.

Nas primeiras gerações de alternativas buscou-se relacionar os personagens do conto com formas geométricas. O círculo foi selecionado para o João e a Maria, pois pode ser usado para transmitir inocência e sugerir que os personagens são pacíficos. O triângulo foi escolhido para a bruxa, pois possui quinas que remetem a agressividade. Por fim para o pai e a madrasta elegeu-se o quadrado, pois pode sugerir frieza e rigidez. No decorrer da evolução dos desenhos, continuou-se levando em consideração essas características atribuídas inicialmente e foi-se criando em cima disso e da percepção pessoal que se tem sobre os personagens da história.

## 7. Configuração geral

O produto desenvolvido configura-se como um brinquedo de montar do conto João e Maria. É composto por cinco personagens, a casa da bruxa, o pássaro e duas árvores.

Os personagens, as árvores e o pássaro possuem 1,5 cm de espessura, variando apenas suas alturas e larguras. Os braços dos personagens tem 0,7 cm de espessura. Para evitar que a casa da bruxa fique pesada para a criança transportá-la, sua espessura também ficou sendo 0,7. A solução encontrada para o transporte da casa foi a de acoplar ao telhado uma alça. Quanto ao armazenamento dos componentes do brinquedo, para facilitar sua colocação e retirada da casa, o telhado é removível. A sustentação do telhado é feita por ímãs de neodímio, assim como os encaixes dos personagens. Todas as arestas do produto são arredondadas, para evitar qualquer tipo de lesão.

Em relação aos materiais utilizados, a Caixeta atua como principal, pois não possui cheiro nem gosto forte e tem a cor clara. A madeira utilizada foi comprada crua para que a criança interaja e pinte ela mesma. Foram feitos dois testes de possíveis materiais para a pintura, um com lápis de cor e outro com giz de cera. Os dois mostraram-se viáveis, porém só foi possível apagar com a borracha os desenhos feitos com giz de cera.

Foi comprado para a construção do produto uma chapa de 2m por 30cm de largura de caixeta. Dessa chapa foi utilizado 87cm. O segundo material mais utilizado foram os ímãs de neodímio de 10mm x 3mm. No total foram usados 30 ímãs, sendo colocados 6 em cada personagem. Por fim, para representar a serigrafia que seria feita no brinquedo, foram utilizadas duas canetas Posca pretas, uma com espessura PC-5M, para os desenhos na casa, e outra com espessura PC-3M, para os desenhos nos personagens, pássaro e árvores.

Para a fabricação do brinquedo foi usada uma serra fita para cortar as peças dos personagens, árvores, pássaro e casa da bruxa. Após o corte das peças, as mesmas foram lixadas

até obterem uma superfície lisa e suave. Industrialmente a produção do brinquedo poderia ser feita, por exemplo, com corte a laser ou fresadora CNC.

Após o término da produção o produto ficou pronto para a utilização e testes.



Figura 14 - Brinquedo finalizado.

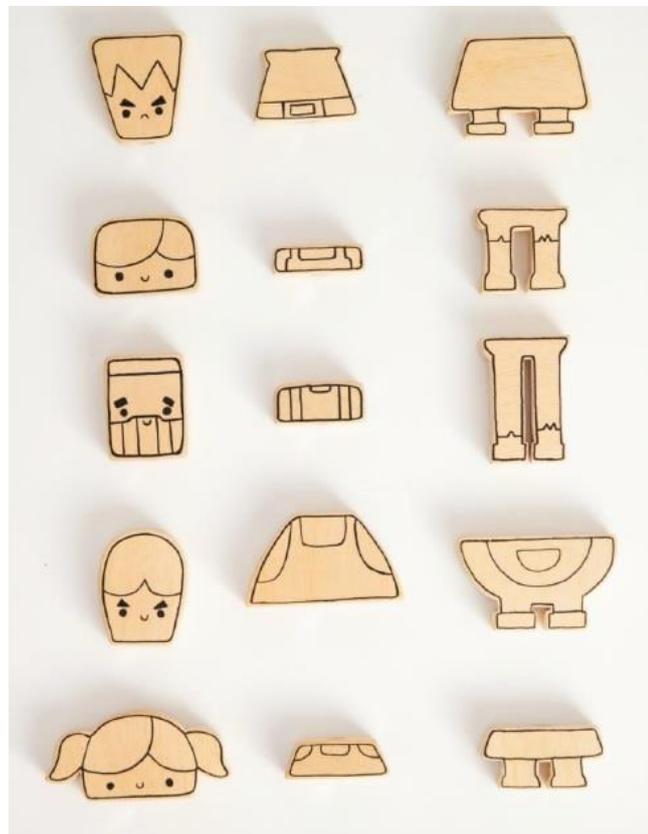


Figura 15 - Peças desmontadas.



Figura 16 - Personagens do conto com o boneco personalizável.



Figura 17 - Personagens com as peças trocadas.



Figura 18 - Casa de doces da bruxa.



Figura 19 - Personagens guardados na casa/embalagem.



Figura 20 – Validação do brinquedo na Escola Ipê Amarelo.

Retomando os requisitos do projeto, pode-se concluir que foram atingidos em sua maioria. A comparação dos requisitos com a alternativa escolhida, apesar de possuir algumas ressalvas, apresentou resultado satisfatório. O primeiro item inconclusivo “Ser feito com madeira reflorestada”, só não foi alcançado, pois não é possível determinar as origens da madeira até chegar até à madeireira. Mesmo assim o projeto poderia ser feito em madeira pinus reflorestado, com algumas modificações.

O segundo requisito “Ter baixo custo”, também só foi inconclusivo pelo fato de não se saber com precisão a demanda necessária para a produção do brinquedo em uma indústria. No caso do protótipo construído, o custo ficou elevado por ser apenas uma unidade do conjunto do brinquedo. Se a matéria prima (madeira e imãs), fosse comprada em grandes quantidades, o custo tenderia a diminuir.

O terceiro item inconclusivo foi “Pesado”. Porém como a intenção é que a criança transporte ela por pequenas distâncias, o item só foi tido como desvantajoso caso a casa seja carregada por muito tempo. O último requisito inconclusivo foi “Possuir partes que possam ser

engolidas ou perdidas facilmente”. Segundo as normas da ABNT (2004), brinquedos que contenham imãs, para serem considerados apropriados às crianças, precisam passar por um teste onde as partes pequenas do produto são colocadas em um funil. Caso as peças pequenas passem por esse funil o produto é considerado inapropriado. Como não se tem acesso a esse teste, o requisito foi tido como inconclusivo.

Com o final dessa avaliação concluiu-se que a alternativa do produto escolhido atingiu um bom nível de solução e que suas irregularidades podem ser trabalhadas e melhoradas futuramente.

## 8. Referências bibliográficas

- ABRINQ. **Guia do Brinquedo e do Brincar**. São Paulo: 2007. Disponível em: <[http://www.abrinq.com.br/.../public\\_gui\\_a\\_brinquedos\\_brincar\\_pdf](http://www.abrinq.com.br/.../public_gui_a_brinquedos_brincar_pdf)>. Acesso em: 18 de outubro, 2014.
- BETTELHEIM, B. **A psicanálise dos contos de fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1996.
- CORRÊA, I. L. S. **Brinquedo e cultura corporal: reflexão e passos para a construção de brinquedos**. Videira: UNOESC, 2006.
- CORSO, D. L.; CORSO, M. **Fadas no divã: psicanálise nas histórias infantis**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- FANTIN, M. **Jogos e brinquedos e brincadeiras - A cultura lúdica na educação infantil**. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação: 2000.
- FUNICELLI, A. C. **O jogo Infantil e a Brincadeira numa Abordagem Social**. 2008: 121 f. Trabalho de Dissertação de Mestrado em Educação, Arte e Cultura - Uni Presbiteriana Mackenzie, São Paulo, 2008.
- SANTIN, S. **Educação Física: da alegria do lúdico á opressão do rendimento**. Porto Alegre: EST, 2011.
- SIAULYS, M. O. C. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.
- VIGOSTKI, L. S. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.
- ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina: O autor, 2005.