

A BRINQUEDOTECA COMO UM LABORATÓRIO DE APRENDIZAGEM [cri]ATIVA¹

Ana Paula Pegoraro*; Graziele Silveira dos Santos*; Edson Carpes Camargo**

* Acadêmicas do curso de Licenciatura em Pedagogia do IFRS.

** Pedagogo. Doutor em Educação. Docente do IFRS. Orientador.

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS
Campus Bento Gonçalves*

Resumo

A Brinquedoteca do IFRS – *campus* Bento Gonçalves é um espaço dedicado à produção de materiais didático-pedagógicos, bem como serve de suporte na realização de cursos para profissionais da educação e em ações de recreação com estudantes de escolas públicas e privadas da região da serra gaúcha. Diante disso, nosso objetivo neste estudo é identificar como a Brinquedoteca do IFRS – *campus* Bento Gonçalves está se constituindo como espaço educativo, didático e pedagógico frente ao curso de Pedagogia. Como processo metodológico, analisaremos as atividades que foram desenvolvidas durante o ano de 2016 no espaço que é destinado à brinquedoteca, bem como as atividades que foram realizadas com a utilização de seus materiais. É necessário que a Brinquedoteca configura-se como um espaço de aprendizagem, aflorando o interesse d@s acadêmic@s pelo conhecimento científico, permitindo-lhes experienciar a práxis pedagógica, incentivando o interesse pelo ensino, pela pesquisa e pela extensão.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Formação Docente. Recreação. Laboratório de Criação.

INTRODUÇÃO

Levando em consideração a importância de um espaço lúdico, onde alun@s da Pedagogia possam trabalhar a prática juntamente com a teoria, na perspectiva de trazer a comunidade externa ao espaço, proporcionando momentos de recreação e com isso a troca de aprendizagens e de experiências aos/às licenciand@s, é que se constitui a Brinquedoteca do IFRS – *campus* Bento Gonçalves.

As atividades desenvolvidas na Brinquedoteca do IFRS – *campus* Bento Gonçalves são planejadas e executadas pel@s acadêmic@s do Curso de Licenciatura em Pedagogia sob a supervisão de professor@s que atuam no curso, configurando-se como um espaço no qual os participantes buscam desenvolver atividades educativas e de

¹Projeto de extensão desenvolvido pelo Instituto Federal de Educação, Ciências e Tecnologia Campus Bento Gonçalves, problematizando a construção de um espaço lúdico para formação dos acadêmicos de Licenciatura em Pedagogia.

divulgação científica, visando despertar o interesse científico de modo a interagir com as experiências do cotidiano, possibilitando o estímulo ao senso crítico e à capacidade de análise crítica.

Urge pluralizar conhecimentos e pensar a escola além da sala de aula, pois é neste espaço que as diferenças e dificuldades se manifestam. O espaço educativo necessita de sujeitos da experiência, que tenham coragem de tomar decisões e vontade de experimentar. É incapaz de experiência “o sujeito que se põe, se opõe, se impõe ou se propõe” (LARROSA, 2004, p. 161) porque a ele nada atravessa, nada acontece, nada lhe toca. Esses sujeitos da experiência precisam estar abertos ao novo, às diferenças, às pluralidades manifestadas na prática docente. Nesse sentido, o objetivo deste estudo é identificar como a Brinquedoteca do IFRS – *campus* Bento Gonçalves está se constituindo como espaço educativo, didático e pedagógico frente ao curso de Pedagogia.

1 REVISÃO DE LITERATURA

O referencial teórico deste estudo direciona o pensar para dois caminhos que, em sua trajetória se atravessam e se constituem em uma só ação educativa: o lúdico na aprendizagem e na formação de professor@s.

Inicialmente, trataremos do lúdico na aprendizagem pois, conforme Negrini (2001), a atividade lúdica é indispensável à vida humana quando situada como ingrediente que oferece melhoria para a qualidade de vida. Esta deve ser pensada a partir de aspectos subjetivos, interiores, que retratem emoções, afetos, bem-estar.

As atividades lúdicas como menciona Santos (2002, p. 57), fazem parte da vida do ser humano e, em especial da criança, desde o início da humanidade. Entretanto, essas atividades, por muitos séculos, foram encaradas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa.

“Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: ‘chega de brincar, agora é hora de estudar’; ‘brincadeira tem hora’ [...]. Assim fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico. Somente a partir de 1950 é que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados [...]” (SANTOS, 2002, p.57). Cruzando os verbetes contidos nos principais dicionários de língua portuguesa, pode-se chegar a definição de Espaço Lúdico como qualquer extensão limitada em três dimensões destinadas a atividades lúdicas [...]. São

fundamentalmente espaços lúdicos as salas de jogos, as ludotecas e, mais recentemente as brinquedotecas – cujas funções precípuas acabam estipulando a natureza do espaço. (SCHLEEL, 2001, P.45-6).

Cabe frisar que os espaços lúdicos são locais onde a criança pode imaginar, onde ela pode brincar com temas próprios de sua realidade psíquica, por vezes difícil, como o amor, a morte, o medo, a rivalidade fraterna, a separação e o abandono. Gutfreind (2002, p. 27) afirma que “representar ou simbolizar são tarefas importantes no desenvolvimento psíquico da criança”.

Na verdade, o brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança (HARRES, 2001).

No espaço escolar, a preocupação recai quase que exclusivamente com o desenvolvimento cognitivo da criança. Desconsidera-se assim, que o brinquedo contém, em forma condensada, todas as dimensões do desenvolvimento: sócio afetivo, cognitivo e psicomotor (HARRES, 2001).

Vale salientar que, de nada adianta apenas proporcionar aos/as Acadêmic@s da licenciatura em Pedagogia uma prática, se a el@ não for elucidado a importância desta experiência para a sua formação. Torna-se necessário compreender-se como seres inconclusos e que, nesta inclusão, é formado o arsenal do conhecimento, preenchido pelas experiências que atravessaram os sujeitos e os constituem enquanto profissionais, enquanto homens/mulheres, enquanto seres humanos, pois é, “na inconclusão do ser que se sabe como tal, que se funda a educação como processo permanente . Mulheres e homens se tornaram educáveis na medida em que se reconheceram inacabados” (FREIRE, 2004, p.58).

Faz-se contundente que educador@s e acadêmicos compreendam o verdadeiro valor da experiência. Dessa forma, aprendizagem, o saber e o ensinar vinculam-se à experiência. Pela vontade de aprender, pela vontade de “ser mais”, pela vontade de experimentar.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

A brinquedoteca é um local de aprendizagem colaborativa entre servidor@s e acadêmicos do curso de Licenciatura em Pedagogia do IFRS – Campus Bento Gonçalves juntamente com @s profissionais da educação das escolas de Educação Infantil e/ou Educação Básica da região da Serra Gaúcha. Neste espaço, podem ser ministrados cursos de formação continuada, palestras e minicursos, bem como podem ser desenvolvidas atividades que estejam em aderência com a formação d@s acadêmic@s de Pedagogia.

Sendo assim, o percurso metodológico consistiu na coleta de dados sobre eventos e atividades que foram desenvolvidas no espaço da Brinquedoteca do IFRS – *campus* Bento Gonçalves e como essas atividades auxiliam para que este espaço se constitua como um *locus* educativo, didático e pedagógico frente ao curso de Pedagogia. Para tanto, inicialmente foram relacionadas as atividades desenvolvidas no ano de 2016, que as coordenou, quais os objetivos, quais os envolvidos e os resultados alcançados. Posteriormente, foi realizada a análise de tais atividades.

CONSIDERAÇÕES

As atividades no espaço Brinquedoteca já estão ocorrendo servindo como base prática para alunos do curso Licenciatura em Pedagogia, tendo este 3 bolsistas e 1 voluntária.

Como processo de conhecimento do espaço, durante a realização da VII Semana Acadêmica das Licenciaturas do IFRS – Campus Bento Gonçalves, tivemos a satisfação de apresentar um minicurso retratando a importância do uso de jogos no processo de aprendizagem do sujeito. Nele oportunizamos aos participantes o ato de brincar e experienciar a gama de atividades que podem ser realizadas com uso de materiais recicláveis.

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Pedagogia da Tolerância**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

GUTFREIND, C. Contos e o Desenvolvimento Psíquico. In: **Viver: Mente e Cérebro. Inteligência e Criatividade.** (p.24-29). Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

HARRES, J. (org.). O Lúdico e a Prática Pedagógica. In: SANTOS (Org.). **A Ludicidade como Ciência.** (p.78-99). Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

LARROSA, J. **Linguagem e Educação depois de Babel.** Tradução de Cynthia Farina. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

NEGRINE, A. Ludicidade como Ciência. In: SANTOS (Org.) **A ludicidade como Ciência.** Rio de Janeiro: vozes, 2001, p. 23-44.

SANTOS, S. Espaço Lúdicos: Brinquedoteca. In SANTOS (Org.) **Brinquedoteca: a Criança, o Adulto e o Lúdico.** Rio de Janeiro: Vozes, 2000, p. 57-61.

SCHELEE, A. Espaços Lúdicos. In: SANTOS, S. (Org.). **A Ludicidade Como Ciência.** Rio de Janeiro: Vozes, 2001, p.45-49.