BRINQUEDOTECA: UMA ANÁLISE DE SUAS POTENCIALIDADES EM PERÍODO DE ESTÁGIO

Lucas Lage [1]

Juliana Brandão Machado [2]

Maiane Hatschbach Ourique [3]

Rachel Freitas Pereira [4]

Resumo:

O grupo PET-Pedagogia da Universidade Federal do Pampa, Campus Jaguarão/RS, tem como foco de estudo a Educação Infantil, desenvolvendo atividades de ensino, pesquisa e extensão que possibilitam a compreensão da criança em suas múltiplas formas de construção da subjetividade e interação social. Dentre os projetos desenvolvidos pelo grupo está a atuação na Brinquedoteca da universidade, apoiando suas atividades como forma de interagir pedagogicamente com as crianças e aprofundar o entendimento de como os jogos facilitam a aprendizagem. Nesse sentido, a problemática dessa pesquisa pode ser assim expressa: como os estagiários do curso de Pedagogia utilizam o acervo da Brinquedoteca em suas aulas? Consideram apenas as indicações conhecidas do jogo ou sondam prováveis caminhos capazes de construir outras possibilidades de interação? De um lado, vemos a necessidade docente de estar em constante formação, para que assim possa acompanhar o avanço do tempo e as inovações propostas pelas novas gerações, seja no uso dos brinquedos, seja na interação com as atuais tecnologias. Doutro, temos concepções e expectativas sociais que interferem no cotidiano da escola, falando, por vezes, mais alto que o conhecimento educacional acumulado e redundando em práticas pedagógicas pouco críticas ou que seguem modelos externos. Embora a Educação Infantil tenha a finalidade de formação integral da criança, dando atenção a seus aspectos emocionais, cognitivos, físicos e sociais, existe uma cobrança da família e da escola para que as atividades de alfabetização e numeração sejam abordadas, o que, na prática, repercute num planejamento de atividades baseadas em modismos e clichês, distantes das teorias estudadas ao longo da formação inicial do pedagogo. Dentre as diversas particularidades encontradas no ambiente da Educação Infantil, o docente necessita dispor de materiais capazes de fortalecer a aprendizagem sem haver distinção seja de classe, gênero, racial, etc. A instituição de Educação Infantil possui um currículo pré-estabelecido, que, embora flexível, orienta as ações pedagógicas do professor. Os jogos podem ajudar a ampliar o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, pois são constitutivos de uma cultura e fundamentam-se na produção da ludicidade infantil. Este trabalho visa compreender o sentido do jogo na Educação Infantil, assim como discutir as potencialidades dos materiais emprestados para a realização de atividades durante o período de estágio, problematizando a influência de modismos

e da indústria cultural sobre o cotidiano da criança na escola.

Palavras-chave: Brinquedoteca; Pedagogia; Brinquedo;

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

BRINQUEDOTECA: UMA ANÁLISE DE SUAS POTENCIALIDADES EM PERÍODO DE ESTÁGIO

[1] Aluno de graduação. luquinhas.lage20@gmail.com. Autor principal

[2] Docente. juju.bmachado@gmail.com. Orientador

[3] Docente. maianeho@yahoo.com.br. Co-orientador

[4] Docente. rachelfreitas@unipampa.edu.br. Co-orientador

BRINQUEDOTECA: Uma análise de suas potencialidades em período de estágio

1 INTRODUÇÃO

O grupo PET-Pedagogia da Universidade Federal do Pampa, Campus Jaguarão/RS, tem como foco de estudo a Educação Infantil, desenvolvendo atividades de ensino, pesquisa e extensão que possibilitam a compreensão da criança em suas múltiplas formas de construção da subjetividade e interação social. Dentre os projetos desenvolvidos pelo grupo está a atuação na Brinquedoteca da universidade, apoiando suas atividades como forma de interagir pedagogicamente com as crianças e aprofundar o entendimento de como os jogos facilitam a aprendizagem.

Nesse sentido, a problemática dessa pesquisa pode ser assim expressa: como os estagiários do curso de Pedagogia utilizam o acervo da Brinquedoteca em suas aulas? Consideram apenas as indicações conhecidas do jogo ou sondam prováveis caminhos capazes de construir outras possibilidades de interação? De um lado, vemos a necessidade docente de estar em constante formação, para que assim possa acompanhar o avanço do tempo e as inovações propostas pelas novas gerações, seja no uso dos brinquedos, seja na interação com as atuais tecnologias. Doutro, temos concepções e expectativas sociais que interferem no cotidiano da escola, falando, por vezes, mais alto que o conhecimento educacional acumulado e redundando em práticas pedagógicas pouco críticas ou que seguem modelos externos. Embora a Educação Infantil tenha a finalidade de formação integral da criança, dando atenção a seus aspectos emocionais, cognitivos, físicos e sociais, existe uma cobrança da família e da escola para que as atividades de alfabetização e numeração sejam abordadas, o que, na prática, repercute num planejamento de atividades baseadas em modismos e clichês, distantes das teorias estudadas ao longo da formação inicial do pedagogo.

Dentre as diversas particularidades encontradas no ambiente da Educação Infantil, o docente necessita dispor de materiais capazes de fortalecer a aprendizagem sem haver distinção seja de classe, gênero, racial, etc. A instituição de Educação Infantil possui uma abordagem curricular, que, embora flexível, orienta as ações pedagógicas do professor. Os jogos podem ajudar a ampliar o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, pois são constitutivos de uma cultura e fundamentam-se na produção da ludicidade infantil.

Para o desenvolvimento deste trabalho, realizamos uma pesquisa do tipo exploratória, utilizando o registro de controle dos materiais emprestados pela Brinquedoteca do campus no período de estágio. O trabalho tem como base teórica autores como Steinberg e Kincheloe (2004) que alertam sobre a cultura infantil e o poder da indústria cultural sobre a criança; Benjamin (2002) que aborda o sentido do brinquedo para a criança e o impacto do avanço industrial sobre o brincar; Dahlberg, Moss e Pence (2003) que apontam as perspectivas pós-modernas na primeira infância.

Este trabalho visa compreender o sentido do jogo na Educação Infantil, assim como discutir as potencialidades dos materiais emprestados para a realização de atividades durante o período de estágio, problematizando a influência de modismos e da indústria cultural sobre o cotidiano da criança na escola. Esta pesquisa justifica-se, assim, pela importância de perceber quais os ensinamentos que são levados da graduação para o campo de atuação, ressignificando as teorias estudadas com a realidade do exercício profissional.

2 METODOLOGIA

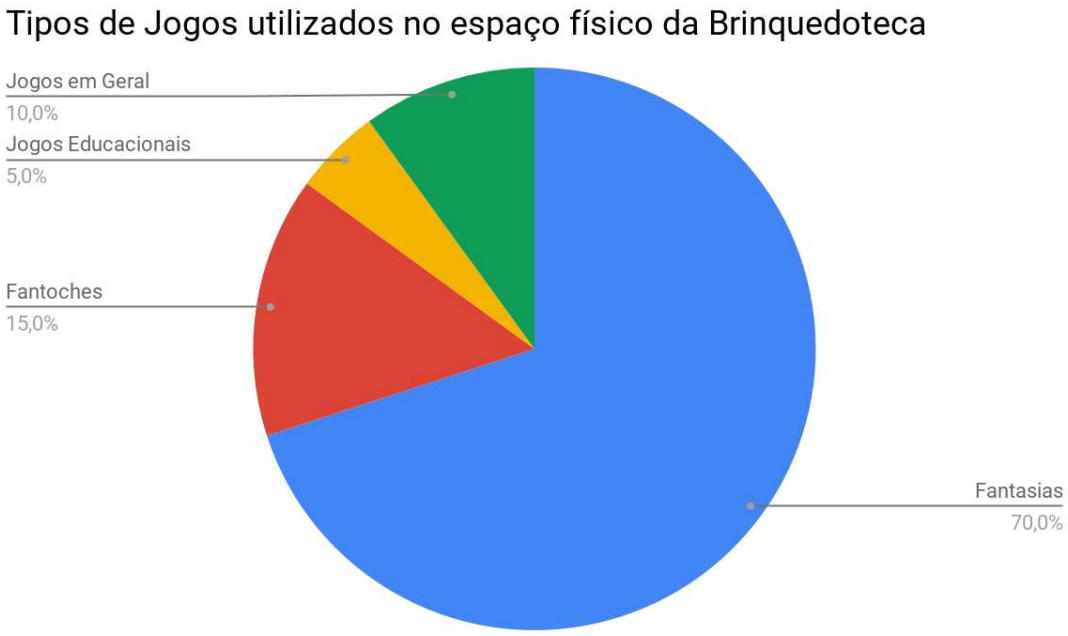
Neste trabalho, desenvolvemos uma metodologia qualitativa, do tipo exploratória, considerando os materiais utilizados em período de estágio e suas potencialidades. A partir daí, realizamos uma análise teórica que problematiza os caminhos das atividades realizadas na

Educação Infantil e enfoca outras possibilidades presentes nos materiais da Brinquedoteca. Neste sentido, seguimos a perspectiva exploratória apontada por Severino (2010, p. 123), que se refere a "identificar suas causas, seja através da aplicação do método experimental, seja através da interpretação possibilitada pelos métodos qualitativos". Realizamos um mapeamento dos materiais retirados pelos estagiários na Brinquedoteca no período de agosto a dezembro de 2017, quando esses realizaram seus estágios curriculares em Escolas Municipais de Educação Infantil. Também realizamos a observação de 63 crianças no período de visitação à Brinquedoteca, como atividade integrante do estágio curricular do curso de Pedagogia.

3 RESULTADOS e DISCUSSÃO

Esse mapeamento pode ser representado em dois gráficos, conforme segue. O Gráfico 1 mostra a utilização dos jogos no espaço físico da Brinquedoteca, quando os estagiários levaram as crianças para a universidade, realizando o planejamento nesse ambiente, com o apoio dos bolsistas do grupo PET, que recepcionaram as crianças, apresentando o espaço e disponibilizando os jogos sobre a mesa. Dentre os materiais, estão jogos pedagógicos como ábaco, material dourado, alfabeto, kit cientista, potencializadores do entendimento do campo da matemática, português e ciência; jogos de tabuleiros como xadrez e dama, que podem ser utilizados para melhorar o raciocínio e o pensamento estratégico; fantoches para a contação de histórias e jogos em geral (carrinhos, túnel, bolas, arcos, etc.).

Gráfico 1



Dentre as atividades realizadas com estes jogos, observamos que as crianças envolveram-se bastante com fantasias e fantoches, com a contação de histórias e (re)criação das narrativas. O mundo da imaginação se fazia presente, víamos famílias sendo construídas entre os pares, extintos animais conversando com leões e joaninhas, indicando que a atividade lúdica era ativada com o uso das fantasias e das experiências vividas.

O Gráfico 2 mostra o controle dos empréstimos de jogos para os estagiários do curso de Pedagogia, que os retiram com o intuito de desenvolver dinâmicas em sala de aula. Conforme a norma da Brinquedoteca, o estagiário pode retirar até 5 jogos para usar em suas atividades pedagógicas, com um prazo para devolução de uma semana.

Gráfico 2



Dentre as potencialidades que os materiais emprestados possuem, estão o desenvolvimento da expressão coerente e clara do pensamento, o raciocínio lógico, o estrategismo, a construção do conhecimento e a capacidade de imaginação. A partir dessas possibilidades, apresentamos a seguir uma reflexão acerca da cultura infantil e dos modismos criados ou incentivados pela indústria cultural.

Ao pensarmos acerca da Educação Infantil, uma das primeiras ideias que vem à mente é o caráter assistencialista que a mesma possui, característica que nos remete aos pilares de sua criação. No final do século XIX, as instituições passaram a obter maior atenção, partindo do pressuposto da necessidade das mães terem um local para que seus filhos fossem cuidados e ficassem longe dos perigos existentes na rua. O posicionamento de assistência era justamente devido aos cuidados que as responsáveis deveriam dispor para suprir as necessidades e carências infantis. Objetiva-se, “em geral, aprender um conceito muito particular de cuidado e, desta forma, proporcionar um lar substituto que reproduza, da maneira mais próxima possível, o modelo do cuidado materno” (DAHLBERG, MOSS e PENCE, 2003, p. 89).

Essa visão assistencialista é debatida pelo grupo PET-Pedagogia, questionando as relações contemporâneas estabelecidas entre o educar e cuidar e por que, muitas vezes, o cuidado acaba predominando sobre a educação. Uma das explicações plausíveis é devido à falta de preparo do profissional, incapaz de perceber de maneira ampliada sua ação de cuidar, tornando o ambiente da Educação Infantil, de fato, formativo para as crianças e não apenas um local de acolhimento. Dahlberg, Moss e Pence (2003, p. 94) abordam que “essas instituições passaram a ser vistas não apenas como locais para a transmissão de conhecimento, mas também como locais onde problemas sociais e psicológicos podem ser solucionados com a aplicação cuidadosa das ciências comportamentais e sociais”, trazendo

mais amplamente a noção de cautela sobre o indivíduo, tornando-a reprodutor de conhecimento, identidade e cultura.

As visitas assistidas nas dependências da Brinquedoteca nos auxiliaram a ter um olhar diferenciado sobre a vivência da criança. Ao analisarmos o Gráfico 1, percebemos que as crianças preferem jogos que remetem à fantasia, ao lúdico, compreendendo que o mundo fora do ambiente escolar tem infinitas possibilidades de criação. Ou seja, os jogos que envolvem fantoches, livros, bonecas, teatros, fantasias permitem que as crianças interajam mais com o objeto e no próprio espaço, diferente para elas, do que jogos matemáticos como ábaco, tabuada, discos de fração, kit cientistas, sólidos geométricos, que exigem conhecimentos específicos para o manejo e contenção das crianças em um espaço específico. Assim, estes jogos são apenas manuseados informalmente, sem muito interesse por parte da criança, bem como sem explicações e demonstrações do estagiário sobre o que é e para que serve, tornando a experiência empobrecida e sem sentido pedagógico.

Neste sentido, Benjamin (2002, p. 93) aponta que "quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva". Os padrões comportamentais são enfatizados a cada vez pelos lançamentos de brinquedos feitos pela indústria. A partir dos apontamentos da Sociologia da Infância sobre a importância de compreender e valorizar a cultura infantil e seu impacto social e global, vemos o crescente fortalecimento da indústria do brinquedo e da propaganda visando o público infantil. Basta sairmos à rua ou ligarmos a televisão para conhecermos os últimos lançamentos de brinquedos, que estimulam o desejo dos pequenos. A discussão sobre o consumismo na infância traz à tona o interesse - mascarado como preocupação - pela infância. Os avanços tecnológicos têm atingido a cultura infantil não apenas nos ambientes privados, mas também na sala de aula, sendo comum, por exemplo, a troca de atividades pedagógicas por vídeos da "Galinha Pintadinha", o incentivo do desenho livre pela entrega de artes prontas, a troca do lápis pelo tablet. Sem dúvida, estas ações acabam contribuindo com os modismos e o fortalecendo os brinquedos da indústria cultural. A criança é considerada como um ser manipulável por esta indústria e o consumo é incentivado desde cedo, pois "interesses comerciais ditam a cultura infantil da mídia; a margem de lucro é muito importante para que se importem com o que concerne ao bem-estar das crianças" (STEINBERG e KINCHELOE, 2004, p. 24).

O empréstimo dos jogos aos estagiários, expressos no Gráfico 2, tem a intenção de reafirmar o potencial do jogo no desenvolvimento integral do sujeito, que amplia suas formas de interagir no mundo, aprender e (re)criar uma cultura. Ao contrário do que pensam, o lúdico não é um momento apenas de contação de histórias. De acordo com Lombardi (2016, p.141), "nele, as pessoas expressam comportamentos e atitudes que revelam o tipo de contratos sociais que estão acostumadas a estabelecer". Ou seja, a criança no momento em que cria - por exemplo, pega um grupo de bonecas e imagina um cenário de escola - expressa a forma que vê o mundo – no caso do exemplo, o sentido da escola, o papel do professor, a função do que lhe é ensinado, etc. Certamente, ao longo de nossas observações, conseguimos notar a forma como a ludicidade infantil contribui para a construção do pensamento, assim como perceber as potencialidades que o professor possui para, a partir destes momentos, ampliar conceitos e redimensionar as distorções, preconceitos e conflitos expressos pela criança.

Diferente de ser apenas um divertimento, no ato de brincar "ocorre uma ocasião educativa única para a criança, pois fazendo uso da autonomia que lhe foi concedida, torna-se sujeito da ação, criando regras, propostas e desafios próprios" (LOMBARDI, 2016, p. 138). Para o autor, a cultura infantil acontece quando a criança toma posse da brincadeira. Por isso, não há necessidade de manipular uma cultura para a criança, o jogo com suas mais variadas

facetas consegue preservar esse fator fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, sua capacidade (auto)formativa.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apesar dos jogos já conterem potencialidades quando criados, a criança, ao interagir com eles, reinventa maneiras, relacionando-o a suas experiências, tempos e espaços. Benjamin (2002, p. 93) lembra que "a criança quer puxar alguma coisa e tornar-se cavalo, quer brincar com areia e tornar-se padeiro, quer esconder-se e tornar-se bandido ou guarda". Assim, a interação da criança com o jogo não se limita às características, regras e modelos pré-estabelecidos, ela usa suas capacidades cognitivas e emocionais para construir e atribuir novas habilidades ao jogo.

A partir disso, podemos pensar que a docência na Educação Infantil não é somente feita de limites e imposições às crianças. Para Benjamin (2002 p. 102), "a essência do brincar não é um 'fazer como se', mas um 'fazer sempre de novo', transformação da experiência mais comovente em hábito". Por isso, não há necessidade de um manual de instruções, da concreticidade do lúdico ou de haver um ganhador e um perdedor a cada jogo. Discussões acerca da utilização dos jogos nos contextos pedagógicos a partir deste viés tem guiado o trabalho do grupo PET-Pedagogia, fortalecendo dentre os graduandos a ideia de que prescrições e limites rígidos na realização dos jogos apenas reverberam os modismos existentes, perpetuando práticas tão criticadas por eles mesmos.

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. História cultural do brinquedo. In: _____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação.** Tradução: Marcus Vinicius Mazzari; Posfácio de Flávio Di Giorgi. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

DAHLBERG, Gunilla; MOSS, Peter; PENCE, Alan. **Qualidade na educação da primeira infância: perspectivas pós-modernas**. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 2003.

LOMBARDI, Lucia Maria Salgado dos Santos. O brincar na formação inicial de pedagogos. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida; SANTOS, Maria Walburga dos. (Orgs.). **Jogos e brincadeiras:** tempos, espaços e diversidade. São Paulo: Cortez, 2016, p. 125-150.

STEINBERG, Shirley R.; KINCHELOE, Joe L. **Cultura infantil: a construção corporativa da infância.** Tradução: George Eduardo Japiassú Brício. 2. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2004.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.