

**FACULDADES INTEGRADAS SANTA CRUZ DE CURITIBA – FARESC
IN LITTERAS – REVISTA DOS CURSOS DE LETRAS E PEDAGOGIA**

**A BRINQUEDOTECA COMO CONCRETIZAÇÃO DA PRÁXIS NO CURSO DE
PEDAGOGIA**

DAL FORNO, Marcia Rakel Grahl¹

SOFFA, Marilice Mugnaini²

RESUMO

Este artigo traz algumas reflexões acerca da formação do curso de Pedagogia e suas limitações na formação em nível prático. Bem como faz uma análise das barreiras e perspectivas formativas, trazendo como proposta, a utilização da Brinquedoteca como laboratório e a indissociável relação entre a teoria e a prática pensada sob as dimensões de pesquisa, ensino e extensão tendo como mecanismo de efetivação, a Brinquedoteca.

Palavras-chave: Brinquedoteca. Pedagogia. Práxis Pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

No curso de Pedagogia além da formação em nível superior de cunho profissional está indissociável a formação humana, é um curso que possibilita acima de tudo a formação técnica necessária ao exercício da profissão, mas também uma formação individual enquanto ser humano em processo de desenvolvimento, pois na sua proposta formativa estabelece alguns conteúdos que ajudam a refletir sobre os conceitos epistemológicos de abrangência social que fazem os alunos repensar as condições em que as pessoas estão sujeitas a viver diante das imposições estabelecidas na atualidade. Melhor dizendo, é um curso que traz conceitos amplos a serem refletidos como concepções de homem, sociedade, criança, educação, escola, aprendizagem, enfim conceitos que são imprescindíveis para pensar em uma escola que atenda as demandas necessárias e que de certa forma proporcionam aos alunos aprofundarem seus conhecimentos pessoais e compreender a realidade de forma diferente.

¹ Doutoranda em Educação pela Universidade Tuiuti do Paraná. Mestre em Educação pela Universidade Tuiuti do Paraná. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná. Docente nas Faculdades Integradas Santa Cruz de Curitiba.

² Mestre em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná. Docente nas Faculdades Integradas Santa Cruz de Curitiba.

Os alunos, futuros profissionais professores e pedagogos estudam o ser humano na sua integralidade e subjetividade, na sua condição de sujeito histórico, e neste sentido a abrangência conceitual oferece a possibilidade de entender os processos necessários para que a aprendizagem seja algo possível, prazeroso e significativo, subsidiando o repertório de possibilidades que estes profissionais poderão propiciar aos futuros alunos e professores que atenderão.

Nesta linha de raciocínio, a Brinquedoteca se pensada a partir de uma dinâmica formativa pautada em três dimensões: ensino, pesquisa e extensão, pode ser uma possibilidade de aproximar a teoria da prática de uma forma mais efetiva. Entendendo que, essas três dimensões constituem-se em uma relação que não separa a teoria da prática e, é associada ao entendimento de formação mais ampla que vislumbra formar profissionais com pleno conhecimento da profissão, em que compreendem as relações entre a teoria e prática de forma indissociável.

Nesta vertente o grande desafio que perpassa nas salas de aula destes alunos é como diminuir o distanciamento entre a teoria e a prática, o que se tornou a problematização deste texto: Na formação dos alunos de Pedagogia, a Brinquedoteca pode ser mecanismo de concretização da práxis pedagógica?

O objetivo geral desta pesquisa é elencar reflexões acerca da formação dos alunos de pedagogia e possibilitar o entendimento da Brinquedoteca como um laboratório de práticas pedagógicas do curso. Como objetivos específicos, pretende-se refletir sobre o ensino pautando nas dimensões de ensino, pesquisa e extensão e entender a importância da brinquedoteca na formação dos futuros profissionais.

3 PRESSUPOSTOS TEÓRICOS

Para além de entender a necessidade de um laboratório, neste caso a Brinquedoteca, se faz imprescindível definir algumas categorias essenciais ao processo de formação dos futuros profissionais da Pedagogia que se encontram em pleno desenvolvimento de habilidades necessárias ao exercício da profissão.

Nesta perspectiva, entender o sentido que a educação tem neste processo, caracteriza-se indissociável ao curso de Pedagogia, pois esta é a ciência que estuda os processos de ensino e aprendizagem, independente do local onde a educação acontece – a ubiquidade da educação. Silva (2008) contribui nesta reflexão quando afirma que, a educação é entendida como:

O movimento que permite a homens e mulheres apropriarem-se da cultura, estabelecendo com ela uma identidade, uma proximidade, que os leva a tornarem-se iguais; mas, esse movimento, ao ser produzido, é mediado por questões subjetivas, o que faz com que os indivíduos tornem-se iguais e diferentes ao mesmo tempo. Tal movimento atribui à educação uma dimensão de realização social, e outra, de realização individual (SILVA, 2008, p. 23).

Compreendendo a educação sob estas duas dimensões, social e individual, e também a partir de um movimento contínuo de aprendizagem, se faz importante delinear os pressupostos que fundamentam a educação diante da perspectiva de educar pela pesquisa, e segundo Demo (1997, p. 5) podem ser descritos como:

1. Educação pela pesquisa enquanto especificidade da educação escolar e acadêmica;
2. O questionamento reconstrutivo com qualidade formal e política como cerne da pesquisa;
3. A pesquisa como atitude cotidiana no professor e no aluno;
4. A educação como processo de formação da competência histórica humana.

O primeiro pressuposto concentra-se no fato de que a distinção entre a educação escolar/acadêmica e outros espaços educativos é a possibilidade do indivíduo fazer-se e refazer-se na e pela pesquisa. Nesta via de raciocínio, o autor enfatiza que se pretende entender a educação, considerando como sua base a pesquisa, e não a aula, o que reforça a ideia da Brinquedoteca estar pautada na pesquisa como uma de suas dimensões.

A Brinquedoteca, sob este aspecto emancipatório, se configura como um dos caminhos mais próximos de uma práxis educativa, oferecendo aos alunos possibilidades de desenvolver conhecimentos que podem ser transferidos para instituições públicas e privadas de ensino, as quais se configuram como um amplo campo de pesquisa, diante de suas inúmeras possibilidades, fragilidades, limites, desafios que movimentam e de certa forma perturbam a mente de muitos educadores e intelectuais na busca de novas possibilidades de superação.

Dessa forma, a Brinquedoteca pode ser o espaço que aproxime, que impulsione os alunos da Pedagogia a manifestar interesse, por meio da vivência no contexto e em sua dinamicidade real, em desenvolver projetos de pesquisa e propostas de trabalho que possam contribuir para esta mesma realidade. Com ideias inovadoras embasadas em conhecimento científico atualizado, estabelecer um vínculo entre a teoria e a prática, levando os alunos a perceber que o conhecimento efetivo, concreto, só tem sentido se contribuir de alguma maneira para melhorar a realidade, a sociedade em que vivemos.

Quanto ao segundo pressuposto, o questionamento reconstrutivo com qualidade formal e política, Demo (1997) afirma que é traço distintivo da pesquisa e enfatiza ainda que, “é

mister superar a visão unilateral de considerar como pesquisa apenas seus estágios sofisticados, [...] pesquisa precisa ser internalizada como atitude cotidiana”, porém “pesquisa não é qualquer coisa, papo furado, conversa solta, atividade largada. Seu distintivo mais próprio é o questionamento reconstrutivo” (DEMO, 1997, p. 10).

Tanto uma criança, quanto um adulto tem possibilidade de fazer pesquisa, no entanto a diferença está na sofisticação da pesquisa de cada um que depende do processo de sistematização e da intencionalidade que cada um desenvolve. Entretanto, a pesquisa pode ser desenvolvida por qualquer indivíduo.

Consubstancialmente a esta perspectiva de questionar e de reconstruir, a Brinquedoteca se configura como um espaço impulsionador de ideias, de possibilidades, de inquietações e pensada para tal intencionalidade pode despertar nos alunos um sentimento “inocente e inquieto” que tinha quando era criança, que de forma preliminar constituía-se como pesquisador.

Desse modo, a formação dos futuros profissionais da educação precisa pautar-se na criatividade e no despertar constante deste pesquisador vocacional que existe em cada indivíduo e que, por algum momento adormeceu no percurso escolar ao qual pertenceu. Agora os futuros professores, pedagogos, das futuras gerações precisam indubitavelmente recuperar esta vontade para renovar e reconstruir este pesquisador pertinaz, que pela motivação lúdica propiciada pela Brinquedoteca possa tornar-se um pesquisador que além de sentir-se provocado pelo prazer de investigar possa incorporar ao seu trabalho docente esta mesma proposta com as crianças e jovens que irá formar.

O terceiro pressuposto, a necessidade de fazer da pesquisa atitude cotidiana no professor e no aluno, segundo Demo, se caracteriza pela necessidade de desconstruir a ideia de que pesquisa é algo especial e para pessoas especiais, e segundo de entendê-la como uma atitude cotidiana em que possibilita “ler a realidade sempre criticamente” e “reconstruir processos e produtos específicos” (DEMO, 1997, p. 12).

Nesta perspectiva, a Brinquedoteca se concretiza como o espaço mais adequado e viável para aproximar os alunos do curso de Pedagogia com uma realidade contextualizada, e dessa forma, oferecer uma formação compromissada com o conhecimento de fato, científico, mas acima de tudo com possibilidades de desenvolver o pensamento crítico, questionador da realidade. Essa proposta de trabalho que cria um elo entre as instituições de ensino e a faculdade, configura-se a partir de uma relação com o conhecimento no contexto, e na dinamicidade real em que se estabelecem. Os alunos podem levantar diferentes problematizações e pensar em inúmeras possibilidades de superação, realizando e exercitando

as propostas criadas no espaço universitário, a Brinquedoteca, e aplicando nas instituições conveniadas/parceiras, de modo a pensarem em todas as especificidades presentes no cotidiano, formulando assim, resultados melhores e mais condizentes com a realidade.

E por fim, o quarto e último pressuposto, a definição de educação como processo de formação da competência histórica humana, perpassa pelo entendimento de que competência não é somente a condição de fazer e sim de “saber fazer e, sobretudo de refazer permanentemente a nossa relação com a sociedade e a natureza, usando como instrumentação crucial o conhecimento inovador” (DEMO, 1997, p. 13).

E com esta possibilidade de refazer-se todo dia é que o conhecimento configura-se como uma ferramenta emancipatória possibilitando aos sujeitos se constituírem enquanto indivíduos mais atuantes capazes de fazer história, uma história diferente, com novas possibilidades, com novas perspectivas para um futuro melhor. Portanto, esta competência ganha um sentido de cidadania em que incorpora a qualidade política com o conhecimento inovador a partir de uma leitura de contexto, feita de forma consciente e crítica.

3.1 CATEGORIAS DE ANÁLISE

Diante da responsabilidade de formar profissionais atuantes, críticos, com competências técnicas, humanas, sociais e políticas se faz imprescindível definir algumas categorias de análise. Ou seja, explicitar algumas categorias essenciais ao entendimento da Brinquedoteca enquanto espaço/laboratório lúdico de pesquisa, ensino e extensão universitária, como: brincadeira, brinquedo, jogos.

Já é observado há algumas décadas que as palavras jogo, brinquedos e brincadeiras permeiam nos discursos escolares, acadêmicos, diante de uma compreensão de aprendizagem divertida, influenciando muitos educadores a utilizar em suas salas de aula os jogos como um de seus principais recursos didáticos, em que almejam obter maior êxito no seu trabalho.

Entretanto, é preciso compreender que atualmente há uma variedade de brinquedos e jogos educativos que não atendem as demandas emergentes do contexto de ensino atual, e para além da demanda está posto um mercado com fins exclusivamente lucrativos, fazendo do ensino e da formação das crianças, uma mercadoria. Diante dessa realidade, é necessário compreender a intencionalidade do trabalho pedagógico com estas ferramentas de aprendizagem, para que não se deixem influenciar com propostas que em sua essência não está o aprendizado e sim, a venda.

Portanto, não há como pensar na formação acadêmica, dos futuros professores/pedagogos sem que reverbere para propostas de ensino, aprendizagem inovadoras, mas com fundamentos em matrizes teóricas e com base no contexto atual.

Nesta compreensão se faz necessário conceituar o significado de jogo, que pode ser entendido diante de uma perspectiva divertida. Antunes (1999) afirma que o termo “jogo” vem do latim *jocu*, que significa “gracejo”, portanto, etimologicamente, quem joga sorri, brinca, diverte-se, e, em sentido mais amplo, ama e educa com afeto.

Para Kishimoto (2007) tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra, cada um pode entendê-la de modo diferente, pode-se estar referindo a jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez adivinhas, contar histórias, brincar de “mamãe e filhinha”, futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos embora, recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz de conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças. Brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos requer a satisfação da manipulação do objeto. Já a construção de um barquinho exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também a habilidade manual para operacionalizá-lo.

Lima (1992) afirma que a brincadeira e o jogo são processos que envolvem o indivíduo e sua cultura, adquirindo especificidades de acordo com cada grupo. Ainda para ela enquanto ações humanas, o jogo e a brincadeira são também situações de construção de significado, de indagação e transformação do próprio significado.

Kishimoto (2007) ao tentar diferenciar as três denominações jogo, brinquedo e brincadeira afirma que, brinquedo sempre será entendido como suporte da brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança.

Porém, para Friedmann *et al* (1992) a brincadeira constitui-se basicamente em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza por ser transmitida de forma expressiva de uma geração a outra ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, etc., e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra (ou de um grupo a outro). Muda a forma, mas não o conteúdo da brincadeira. O conteúdo refere-se aos objetivos básicos da brincadeira, a forma é a organização da brincadeira no que diz respeito aos jogos e brinquedos, espaço, temática, número de jogadores, etc. Assim, as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico-cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos.

O que se observa é que, apesar de haver denominações estruturadas diferentemente, as definições não se configuram em antagônicas e sim, se assemelham pelo embasamento teórico similar constituindo-se como definições que se complementam uma a outra. Na realidade, a diferença está centrada nos critérios que cada autor utiliza para fundamentar sua classificação e conceituação, mas que não anulam as demais, e sim as complementam. E é dessa forma que serão compreendidas as diferentes abordagens feitas pelos autores citados neste artigo, no entendimento de complementaridade de teorias que auxiliam em uma compreensão mais ampla sobre a importância e significação dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo formativo dos futuros profissionais da Pedagogia, que terão a possibilidade de estudar e analisar as diferentes teorias que embasam o trabalho pela ludicidade, de modo que o acesso mais amplo e aprofundado do conhecimento científico é oportunizado aos alunos pela práxis educativa propiciada pelo trabalho desenvolvido na Brinquedoteca.

E quando se pensa em aprender com jogos a responsabilidade é redobrada, pois além de pensar no conhecimento a ser desenvolvido com os jogos está intrinsicamente ligado à ludicidade que não pode ser desconstruída, diante de uma excessiva preocupação com a sistematização do conhecimento, pois é preciso equilibrar para que não se perca o sentido do trabalho lúdico. Como respalda Kishimoto (2007, p. 115),

Enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada na atividade em si e não em seus resultados ou efeitos. O jogo infantil só pode receber essa designação quando o objetivo da criança é brincar. O jogo educativo, utilizado em sala de aula, muitas vezes desvirtua esse conceito ao dar prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades.

O aprendizado dos indivíduos gera em torno de suas expectativas em relação tanto do professor quanto de seus interesses individuais, ou seja, as pessoas de modo geral trazem consigo curiosidades e interesses particulares, que nem sempre estão claros, e é aí que o educador deve estar atento, pois acredita-se que o aprender e o educar é algo de extrema reciprocidade.

Nesse sentido o trabalho com os alunos de Pedagogia na Brinquedoteca é desenvolver a sensibilidade de observar nas reações das crianças/alunos enquanto brincam, o despertar de interesses, curiosidades, que de forma natural se desvelam no ato de brincar, e que simultaneamente torna-se um instrumento importantíssimo para o professor utilizar como ferramenta de ensino. Como afirma Lima (1992, p. 28),

A brincadeira e o jogo por si só, entretanto, não dão conta totalmente da aprendizagem. Esta se realiza, também, por meio de outras formas de atividade humana, úteis a sistematização de um conteúdo e a construção e/ou ampliação de um conceito, tais como leitura de textos de apoio, discussão entre crianças, debates com

adultos, filmes, documentos, observação, experimentação direta etc. O processo de aprender inclui a ação, a reflexão da ação e a sistematização do conhecimento.

No jogo, podem-se encontrar respostas, ainda que provisórias, para perguntas que não se sabe responder. A explicação científica, também provisória, tem por vezes a melhor resposta, mas nem sempre está acessível. Ou seja, existem assuntos que a ciência explica, mas que não temos competência ou formação para compreender. O jogo pode preencher nas crianças esse vazio. Para Brenelli (2007, p. 36),

O jogo supõe um sujeito ativo. E seu conteúdo não é, em geral difícil de ser aprendido, uma vez que seus objetivos e resultados devem ser claros ao sujeito. Resta então que, para alcançar um resultado favorável, é preciso que o sujeito compense os desafios e as perturbações que lhe são impostos pela situação-problema que o jogo engebra.

A intencionalidade do trabalho desenvolvido na Brinquedoteca centra-se na ideia de qualidade e não de quantidade, bem como afirma Smolle (2003, p. 3), “o segredo não é fazer muitos jogos, mas fazer alguns e bem feitos” assim, “é fundamental que o professor não permita que o jogo deixe de ser divertido”. Considera que habilidades e conhecimentos adquiridos no jogo preparam para o desempenho do trabalho.

4 A BRINQUEDOTECA

O espaço da Brinquedoteca deve-se ser pensado para que os futuros licenciados possam ampliar seus conhecimentos teórico-práticos a respeito do desenvolvimento infantil, reconhecendo, por um lado, a diversidade de jogos, de exercício, simbólicos e de regras, suas características e contribuições para o desenvolvimento psicomotor, cognitivo e sócio-afetivo da criança. E, igualmente, compreender, por meio da história de desenvolvimento dos jogos, brinquedos e brincadeiras, a importância cada vez maior que o universo e o patrimônio cultural da infância vêm tendo na sociedade atual.

Portanto, a Brinquedoteca dos cursos de Pedagogia configura-se como um laboratório lúdico pedagógico de apoio técnico ao curso, onde os alunos, sob supervisão dos professores, poderão realizar práticas pedagógicas, tais como oficinas, projetos didáticos e pesquisas, que envolvam o processo de ensino e aprendizagem de crianças da educação infantil e ensino fundamental (séries iniciais), integrados aos componentes curriculares do curso de Pedagogia.

Este Laboratório de Ensino precisa ser um espaço devidamente planejado, equipado com mobiliário adequado a pesquisas e realização de atividades com crianças e alunos da faculdade, exigindo também uma grande variedade de brinquedos e demais materiais pedagógicos, essenciais para o pleno desenvolvimento das atividades lúdicas e de ensino.

A Brinquedoteca do curso de Pedagogia se pensada desta forma, pode oportunizar vivências singulares e significativas aos graduandos do curso, numa perspectiva de trabalho com autonomia intelectual, pró-atividade, dinamicidade, iniciativa, participação, colaboração, organização, planejamento e interatividade, a partir de uma práxis pedagógica que incentiva a pesquisa e considerando de forma indissociável o aspecto lúdico nas atividades de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, a brinquedoteca pode constituir-se num espaço que oferece uma amplitude de oportunidades de construção, elaboração, experimentação e reflexão sobre as diferentes concepções teóricas de aprendizagem além de disponibilizar uma diversidade de materiais criteriosamente selecionados que promovem experiências interdisciplinares pelas relações, conexões que acontecem entre pessoas, materiais, conteúdos, áreas do conhecimento, experiências e contextos.

Portanto, a Brinquedoteca pode ser entendida como espaço preparado para estimular a criatividade humana, possibilitando o acesso a uma grande variedade de materiais lúdicos disponibilizados dentro de um ambiente aconchegante, que convida a explorar, a sentir, a experimentar, a compartilhar momentos de alegria.

Nesta compreensão, a Brinquedoteca configura-se como essencial às crianças, como forma de apreensão da realidade que as circunda, tonando-se imprescindível também aos educadores que serão responsáveis pela formação destas crianças. É preciso levar os futuros educadores a uma compreensão de que as coisas do mundo real podem ser apresentadas às crianças de diversas formas, como no desenho próprio, na escultura, na colagem, na música, na dramatização, na mímica, na dança, na leitura, nos jogos, nas brincadeiras, entre outras. A Brinquedoteca, neste sentido, constitui-se como um espaço que tem como objetivo promover o desenvolvimento cognitivo, a criatividade, a sociabilidade não só das crianças, mas também dos adultos. A Brinquedoteca é da criança, mas também é da Universidade. Como cita Santos (1997, p. 23),

[...] é um espaço privilegiado onde os alunos de diversos cursos podem não só observar a criança, mas também desenvolver atividades com vistas ao aperfeiçoamento profissional. Docentes vinculados às unidades universitárias conduzem pesquisas à partir de situações de brincadeiras que ocorrem no interior das Brinquedotecas. A disponibilidade de acervos e materiais de jogo, além de auxiliar tarefas docentes, permitem ao público informar-se sobre a temática do jogo. A possibilidade de assessoria a profissionais de diferentes áreas, bem como a empresas do ramo de brinquedos, permite à Universidade oferecer serviços à comunidade.

Portanto, é com o propósito de integração dos objetivos sociais, de ensino, pesquisa e extensão que se apresenta a Brinquedoteca como uma possibilidade de concretização da

práxis pedagógica. Entretanto é preciso pensar na sua estruturação que segundo Souza (1995), na Brinquedoteca devem existir todos os tipos de brinquedos para que se apresentem várias opções, tanto para os educadores quanto para as crianças, pois o brinquedo oferece uma série de experiências que correspondem as necessidades específicas da infância. Os brinquedos devem ser de construção simples e fáceis de manejar (isto para não frustrar a criança) duráveis e de baixo risco de acidente, abrangendo as diversas classificações:

- Dramáticos: Bonecos (bebês, adultos, velhos); Famílias (pano e plástico); Copos, pratos, panelinhas; Sucatas, caminhões, carrinhos, aviões, motos etc; Animais (selvagens e domésticos)
- Regressivos: Massa modelar; Tintas; Balde, água; Areia, barro
- Construtivos: Jogos, formas e blocos; Papel (branco e colorido); Canetas, lápis, canetinhas, lápis de cor; Pincéis e tintas; Tesoura, barbante, cola, palitos; Tampinhas; Plásticos e panos; Montagens.
- Agressivos: Revólver; Espada; Bola (pequena, média, grande); Arco e flecha.
- Optativos: Jogos; Fio; Vela e fósforo

É essencial conversar a respeito do brinquedo relacionado ao brincar de faz-de-conta e pensar a respeito do quanto a criança representa aspectos da realidade enquanto brinca e, no quanto, quando utiliza brinquedos que foram pensados pelo adulto, entra em contato com representações da produção cultural da sociedade em que ela vive. Também, lembrar que, a criança tem uma relação ativa com o brinquedo e que ela também dará um significado a ele, dependendo das situações que vivencia em seu dia-a-dia. Duas crianças que vivem em ambientes diferentes podem brincar com um carrinho, por exemplo, de maneiras completamente diferentes, atribuindo significados diferentes a esse objeto e a seu uso (quem o utiliza, para quê, etc.), pois, enquanto brincam, evocarão aspectos de suas próprias realidades. “Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação dos conhecimentos!” (BRASIL, 2007, p. 39)

É fundamental repensar o quanto qualquer objeto pode tornar-se um brinquedo, na medida em que é a função lúdica que lhe atribui esse estatuto.

Como os educadores são os principais agentes pela inserção de seus alunos no mundo do conhecimento, precisam aproveitar ao máximo a atividade lúdica durante o processo de ensino-aprendizagem, pois facilitarão a compreensão e a disponibilidade mental para o aprendizado, possibilitando um ensino prazeroso e de qualidade (OLIVEIRA; SILVA, 2007)

Assim sendo, o trabalho na Brinquedoteca exige que o professor tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao professor cabe trabalhar com

conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES

Entender a Brinquedoteca como um espaço de formação para o discente do curso de Pedagogia é compreender que uma formação plena e de qualidade precisa ter um laboratório onde os alunos possam investigar, criar, inventar, adaptar, vivenciar e experimentar. Ou seja, aplicar a teoria trabalhada nas disciplinas pertencentes ao currículo do curso e pelas diferentes possibilidades de leitura conhecidas no decorrer da graduação. Possibilitando assim, na construção de possibilidades concretas, que podem ser traduzidas e desenhadas em jogos, brincadeiras, dinâmicas, materiais diversos. Desta forma, aos alunos têm a oportunidade de aprender fazendo, vivenciando, compartilhando, socializando e aplicando seus conhecimentos em contextos atuais, transcendendo os “muros” da faculdade.

Promover as três dimensões (ensino, pesquisa e extensão) de uma formação de qualidade, diante de possibilidades concretas e indissociáveis ao campo de atuação profissional, bem como, estabelecer vínculo entre a teoria e a prática, com a intencionalidade de formar alunos capazes de pensar em propostas inovadoras de ensino.

Além disso, a brinquedoteca pode oportunizar um espaço lúdico pedagógico que inspire os alunos do curso de Pedagogia a elaborar e experimentar novas propostas de ensino interdisciplinares, envolvendo o corpo discente e docente da instituição também pode contribuir de forma ativa para um ensino pautado na práxis pedagógica, em que além de possibilitar o acesso à teoria mais elaborada, os graduandos possam associá-las ao contexto por meio de projetos que os levem a criar, inventar e desenvolver em instituições de ensino públicas e privadas.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das inteligências múltiplas**. 11. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: MEC/SEB, 2007.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. 7. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2007.

DEMO, Pedro. **Educar Pela Pesquisa**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 1997.

FRIEDMANN, Adriana *et al.* **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 2. ed. São Paulo: Scritta: Abrinq, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 2007.

LIMA, Elvira Cristina de Azevedo Souza. **A utilização do jogo na pré-escola**. Série Ideias. n. 10. São Paulo: FDE, 1992. Disponível em:
http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_10_p024-029_c.pdf.

OLIVEIRA, Sandra Regina Nardis de; SILVA, Renata. O Lúdico e suas Múltiplas Derivações na Realidade da Educação Infantil. **Revista de Divulgação**. vol. 3, n. 10. jan./jun., 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: O lúdico em diferentes contextos. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SMOLE, Kátia Cristina Stocco. **Coleção Matemática de 0 a 6**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

SOUZA, C. P. **Berçário e Ludoteca**: projeto (mimeo). UFPR, 1995.