

A brinquedoteca como espaço de extensão universitária e inclusão sociocultural para acadêmicos e comunidade

ELANI CRISTINA V.
MAGALHÃES DE CASTRO¹
YÁSKARA FERNANDA
MATOS DE CASTRO²

RESUMO

O trabalho consiste em apresentar o laboratório do curso de Pedagogia chamado de Brinquedoteca como sendo não apenas um espaço de formação acadêmica, mas também um espaço de extensão universitária e inclusão sociocultural para o ambiente acadêmico e a comunidade. Esse espaço proporciona, através do jogo, do brinquedo e da brincadeira, o conhecimento cultural e intelectual, ao mesmo tempo em que se preocupa com a diversidade e as diferenças individuais.

PALAVRAS-CHAVE: Inclusão. Brinquedoteca. Cultura. Extensão.

ABSTRACT

This essay aims to present the Education course's laboratory, brinquedoteca, not only as a space of academic instruction but also as a space of academic extension and social and cultural involvement for both academic and community environment. This space gives cultural and intellectual knowledge through games, toys and plays and it worries about diversity and individual differences.

KEYWORDS: Inclusion. Brinquedoteca. Culture. Extension.

INTRODUÇÃO

Os cursos de formação de educadores têm recorrido à construção de um desenho curricular que conduz a formação docente contextualizada às exigências e peculiaridades da sociedade pós-moderna. Sendo assim, as atividades de extensão acadêmica se configuram como mais uma oportunidade para oferecer aos acadêmicos e à comunidade espaços formativos e de acesso ao conhecimento, cultura e lazer.

Junto à expansão dos cursos superiores, sobretudo no Brasil, cresce também a necessidade das universidades e faculdades contribuírem com seus conhecimentos devolvendo para a comunidade externa conhecimentos revertidos em forma de ações de melhoria para a sociedade. Portanto, as atividades de ensino, pesquisa e de extensão universitária devem compor a dinâmica do currículo do ensino superior, sendo, nas atividades de extensão, que historicamente o corpo docente e discente oferece algum tipo de atividade àqueles que não tiveram acesso à Universidade.

Cabe aqui fazer saber sobre a experiência vivenciada na Faculdade Atenas Maranhense FAMA, através do Programa de Vivência Pedagógica – Provip, que visa utilizar os conhecimentos adquiridos nos cursos de Pedagogia e Letras para oferecer à comunidade interna e externa serviços de cunho socioeducativo.

¹ Pedagoga. Mestranda em Educação pela UCB-FAMA. Professora do Curso de Pedagogia da FAMA.

² Pedagoga. Mestranda em Educação pela UCB-FAMA. Coordenadora e Professora do Curso de Pedagogia da FAMA.

Essa experiência se revela um grandioso momento de aprendizagem para docentes, acadêmicos e a coordenação envolvida com as atividades. A partir da Brinquedoteca, “espaço físico e material”, que anteriormente era utilizado somente como laboratório para os acadêmicos de Pedagogia, oportuniza-se a dezenas de crianças o acesso a atividades de cultura e lazer, não somente o acesso físico a teatros, sítios históricos e músicas, como também compreender-se dentro da cultura de sua terra e de sua gente, através de atividades lúdicas semanais.

Este trabalho busca promover um debate articulado a referenciais teóricos, compreendendo a extensão universitária como atividade que aproxima o saber científico das reais necessidades sociais e ainda o espaço acadêmico como propulsor de atividades de inclusão da cultura de crianças da rede municipal de ensino.

Um trabalho dessa natureza tem grande relevância quando se torna objeto de conhecimento para o aprendiz que o constrói, subsidiando futuras investidas científicas para trabalhos posteriores.

A ACADEMIA COMO ESPAÇO DE CONSTRUÇÃO DE CONHECIMENTO E CULTURA E SUA RELAÇÃO COM A EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA

Fazer conhecimento científico é sem dúvida um dos maiores desafios das instituições de ensino superior no Brasil, considerando a realidade estrutural de um país em desenvolvimento que precisa investir em políticas arrojadas para elevar o nível de escolaridade de seus habitantes. Tal investimento irá produzir uma consciência coletiva que valorize a importância de uma nação que desenvolve ciência, reconhece seu potencial criador e cultural, amenizando conseqüentemente as diferenças sociais e econômicas.

Como se não bastasse esse imenso desafio político nas academias, há outro desafio, mas desta vez de ordem de gestão curricular e ordem metodológica, ou seja, do entendimento de caráter complementar inerente, inegável e necessário na visão de construção do conhecimento científico no que se refere à validade ou utilidade dos conhecimentos produzidos na academia para com a sociedade.

No entanto, não basta seguir um método e aplicar técnicas para se complementar o entendimento do procedimento; precisa ainda referir-se a um fundamento epistemológico que sustenta e justifica a própria metodologia praticada. É que a ciência é sempre o enlace de uma malha teórica com dados empíricos, é sempre uma articulação do lógico com o real, do teórico com o empírico, do ideal com o real (SEVERINO, 2007).

A crise presente no conhecimento contemporâneo traz à tona a necessidade de a universidade compreender-se em seus papéis de produtora de conhecimento, pesquisa e extensão, sendo a extensão, aqui, o centro desse estudo,

“ **A crise presente no conhecimento contemporâneo traz à tona a necessidade de a universidade compreender-se em seus papéis de produtora de conhecimento, pesquisa e extensão** ”

faz-se oportuno que as práticas extencionistas sejam investigadas no seu dia a dia e, ainda, qual o impacto dessas práticas na formação dos discentes e na vida da comunidade.

Para Marcovitch (1997), a extensão universitária deve ser incorporada às práticas de ensino e pesquisa e não como uma terceira função atribuída à universidade, tal posicionamento reforça a relação dialógica entre teoria e prática e expressa a necessidade de acadêmicos a situações pertinentes a sua formação profissional.

A relação entre teoria e prática, buscada ansiosamente por acadêmicos, muitas vezes tem estimulado os gestores pedagógicos a dinamizarem a dimensão prática do currículo dos cursos de graduação nas Instituições de Ensino Superior (IESs).

Sendo assim, “a Extensão Universitária é o processo educativo, cultural e científico que articula o Ensino e a Pesquisa de forma indissociável e viabiliza a relação transformadora entre a Universidade e a Sociedade” (PLANO NACIONAL DE EXTENSÃO, 2002), na qual os acadêmicos têm a possibilidade de experienciar suas concepções profissionais, interagir com as problemáticas sociais e ainda reformular suas práticas profissionais.

Compreender as reais necessidades da sociedade, mais precisamente de comunidades circunvizinhas, e fazer intervenções é responsabilidade de qualquer academia, assim como conhecer as culturas singulares de grupos sociais.

Para reconhecê-las em contextos mais amplos, é necessário o exercício de legitimação da própria espécie humana, levando esse entendimento para o contexto da escola formal, cabendo às IESs aproximarem-se literalmente de conhecimentos e práticas efetivas capazes de subsidiar mudanças significativas na realidade social.

O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA COMO INCLUSÃO SOCIAL

O século XX foi palco de muitas transformações legais no campo dos direitos humanos, como a Constituição de 1988, o Estatuto da Criança e do adolescente – ECA, a Lei de Diretrizes e Bases, entre outras, no entanto, para Morin (2005), o século XXI vem trazendo a necessidade de reconhecer no homem complexo algumas características antagonistas, tais como: o homem da racionalidade e também da afetividade; do mito e do delírio; do trabalho e do jogo; do empírico e do imaginário; o da economia e do consumismo. O homem apresenta uma complexidade inerente à sua existência, devendo o mesmo possibilitar o conhecimento do destino multifacetado.

Assim como a Constituição, a Resolução nº 1/99 – MEC fixa as Diretrizes Curriculares para a Educação Infantil em que apresenta os princípios pedagógicos norteadores da proposta, o respeito à identidade da criança, a interdisciplinaridade, a contextualização da aprendizagem e ações institucionais que complementam o atendimento da criança, garantindo

os direitos de cidadania. Garantia que perpassa pelo respeito a sua cultura e a outras culturas formando um contexto social diversificado.

Como efeito positivo, tanto o jogo e a brincadeira como o brinquedo são normalmente caracterizados pelos signos do prazer e da alegria inerentes de cada cultura. Entre os sinais que exteriorizam a presença do lúdico, estão os sorrisos, quando a criança brinca livremente e se satisfaz. Nessa ação, a criança

“ **Compreender as reais necessidades da sociedade, mais precisamente de comunidades circunvizinhas, e fazer intervenções é responsabilidade de qualquer academia, assim como conhecer as culturas singulares de grupos sociais.** ”

demonstra o seu lado afetivo, desenvolve o cognitivo, além de construir o saber ético, moral e social (CANDAU, 2002).

Na função educativa, o jogo, o brinquedo e a brincadeira ensinam tudo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo. O jogo pressupõe uma regra; o brinquedo é o objeto manipulável; e a brincadeira nada mais é que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo.

O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento intelectual, afetivo, social e físico, pois, através das atividades lúdicas, a criança relaciona ideias, estabelece relações lógicas, forma conceitos, reforça as habilidades sociais, desenvolve a expressão oral e corporal, reduz a agressividade, constrói o seu próprio conhecimento e integra-se na sociedade.

Percebe-se, assim, que as atividades lúdicas são fundamentais no desenvolvimento da criança, principalmente o brincar, no qual toda criança tem seu direito. Devido a esse fato, acredita-se que tanto os setores escolares como os não escolares deveriam incluir no contexto educacional um momento lúdico em seu currículo que valorize os diferentes contextos culturais (FORQUIN, 1993).

As brincadeiras representam o cotidiano da cultura de um povo. O contexto das sociedades complexas carece de um entendimento de diferença articulada com a igualdade, sem o risco da opção pelo relativismo cultural primando pelo respeito e pela diversidade cultural (CANDAU, 2002). Essa postura evidencia a preocupação daqueles que intercedem na relação da criança tanto com a cultura lúdica como na inclusão destas no meio social saudável.

A RELAÇÃO ENTRE HOMEM, DIVERSIDADE E CULTURA

Para Morin (2005), há uma urgência no pensamento consciente da unidade e diversidade da condição humana. Esse pensamento deve alimentar-se das diferentes culturas do mundo para compreender as dimensões complexas como também a identidade e a consciência.

Compreender a ligação entre as diferentes culturas e conseguir sobreviver sem a supervalorização de culturas mais sofisticadas, como a cultura europeia que se utiliza de recursos modernos para ideologicamente “impor” sua cultura como cultura mundial; perceber e respeitar as diferentes culturas sem deixar que as singularidades de cada uma sejam esquecidas é um grande desafio para a sociedade mundial, embora estejamos rodeados de produtos (músicas, roupas, alimentos, etc.) de costumes de sociedades industriais. Todo esse movimento se dá por conta da mundialização que liga tudo de forma “organizada” e “desorganizada”, estabelecendo, na maioria das vezes, a desigualdade social. Quando há a sobreposição de alguns produtos culturais em detrimento de outros, também pode haver, muitas vezes, a substituição de costumes locais por hábitos de consumo agressivo (MORIN, 2005).

Segundo a Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural (UNESCO, 2002), a cultura deve ser considerada como o conjunto dos traços distintivos espirituais e materiais, intelectuais e afetivos que caracterizam uma sociedade ou um grupo social e que abrange, além das artes e das letras, os modos de vida, as maneiras de viver juntos, os sistemas de valores, as tradições e as crenças.

É necessário aprendermos a viver, a dividir, a comunicar, a comungar. Todo esse esforço minimizaria ou nos condicionaria a um planeta civilizado e solidário que compreenda aspectos antropológicos, sociológicos, culturais e espirituais de progresso. Esse investimento toma corpo a partir da tomada de consciência para transformação.

Morin, em sua obra *Os sete saberes Necessários para a Educação do Futuro* (UNESCO, 2002), diz que o ato de educar se revela em um grande jogo de aprendizagem complexa sobre a relação do homem

“**O contexto das sociedades complexas carece de um entendimento de diferença articulada com a igualdade, sem o risco da opção pelo relativismo cultural primando pelo respeito e pela diversidade cultural**”

com outros homens e o mundo. A concepção do conhecimento da realidade hoje é vista como um jogo de incertezas que exige do homem consciência da relação dinâmica, antagônica, concorrente e complementar entre a ordem, desordem e a organização. Toda essa complexidade sofre investida de toda ação que assume em sua essência a tentativa de compreender o caráter aleatório, do acaso, de iniciativa, de decisão, do inesperado, do imprevisto, da consciência e de transformações.

Mesmo com tanta tecnologia favorecendo a comunicação do homem, os desencontros ainda são grandes, sinalizando que os progressos da incompreensão ainda são maiores que os da compreensão. Educar para compreender é algo extenso e grandioso, pois diz respeito à missão espiritual da educação. Ensinar a compreensão entre as pessoas como condição é garantia da solidariedade intelectual e moral da humanidade. Portanto, o problema da compreensão é duplamente polarizado: de um lado, um pólo é planetário, é o da compreensão entre humanos, os encontros e relações entre pessoas, culturas, povos de diferentes origens culturais. De outro lado, o pólo individual configurando-se na problemática que envolve as relações particulares entre os próximos.

Assim, os contextos escolares encontram-se submersos a práticas educativas que desfavorecem a construção da escola como lugar de acolhimento à diversidade cultural; portanto o currículo escolar deve contemplar o reconhecimento e o acesso a outras culturas. A escola deve estar aberta para a diversidade cultural de seus alunos, professores e de toda comunidade (FORQUIN, 1993).

Nesse cenário, a questão da cultura lúdica torna-se uma forte estratégia por possibilitar/tornar acessível, a muitas pessoas, as várias culturas e brincadeiras do cotidiano cultural brasileiro. A cultura lúdica é, então, composta de alguns esquemas que permitem iniciar a brincadeira.

Há uma tendência própria da contemporaneidade de valorização de brinquedos, brincadeiras e jogos que imprimem a ação lúdica individualizada, dando uma nova roupagem a regras e estilos das relações sociais permeadas a partir dos jogos. Tanto os jogos tradicionais como os mais recentes, particularizam-se, pois certos grupos adotam suas regras específicas. A cultura lúdica não é um bloco, mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais.

A cultura lúdica compreende conteúdos mais precisos que podem revestir as estruturas gerais, sob a forma de personagens (Homem-Aranha, Power Rangers. entre outros) e, assim, produzir jogos particulares em função dos interesses das crianças, das

modas e/ou da atualidade. A cultura lúdica se incorpora de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para determinar o jogo.

Na atualidade, destacam-se as especificidades da cultura lúdica contemporânea, que estão ligadas às características da experiência lúdica com o meio-ambiente e os suportes de que a criança dispõe, promovendo o desenvolvimento de formas solitárias

“ Mesmo com tanta tecnologia favorecendo a comunicação do homem, os desencontros ainda são grandes, sinalizando que os progressos da incompreensão ainda são maiores que os da compreensão. Educar para compreender é algo extenso e grandioso, pois diz respeito à missão espiritual da educação. Ensinar a compreensão entre as pessoas como condição é garantia da solidariedade intelectual e moral da humanidade. ”

de jogos. Uma dessas características é a multiplicação dos brinquedos e a outra que não deixa de preocupar pais e educadores são os videogames (FRIEDMANN, 2004).

Por meio da extensão universitária, pode-se abrir um grande campo de estudo e prática de cunho científico que dialogue profundamente com questões latentes do ambiente social, abrindo, portanto,

maiores aspirações para um modelo de universidade solidária ao reconhecimento da diversidade cultural da unidade do gênero humano e do desenvolvimento de intercâmbios culturais necessários à produção científica.

PROGRAMA DE VIVÊNCIA PEDAGÓGICA – PROVIP: UMA INICIATIVA DE BRINQUEDOTECA E EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA EXITOSA

Para Piaget (1976), a ludicidade é um alicerce indispensável para a realização das atividades intelectuais da criança, não se apresentando somente como um entretenimento para gastar energia, mas sim como forma de metodologia utilizada para a contribuição e enriquecimento dos desenvolvimentos intelectual, afetivo, físico e moral.

Para Vygotsky (1995), o ato de brincar constitui-se em uma grande estratégia de aproximação entre o imaginário e o real, onde a criança transfere as regras sociais para as brincadeiras e sua relação com os demais colegas. É também por meio das brincadeiras que as crianças representam suas ideias, sentimentos, valores e costumes, revelando assim uma infinita construção cultural.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras permitem à criança vivenciar experiências culturais e sociais cheias de expectativas criativas e transformadoras que incitam a concentração, a fixação de regras, a demonstração do imaginário e a apropriação significativa de sentimento e conhecimento (BROUGÉRE, 1995).

A Brinquedoteca é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos. É um lugar onde tudo convida a explorar, a sentir, a experimentar; também se realizam pesquisas sobre o desenvolvimento infantil e se desenvolvem atividades, como: estimular o desenvolvimento integral das crianças; possibilitar à criança o acesso a vários tipos de brinquedos e de brincadeiras; enriquecer as relações familiares através da participação dos adultos nas atividades infantis; estimular o brincar e as atividades lúdicas; desenvolver

hábitos de responsabilidade e cooperação entre as crianças e entre crianças e adultos; produzir brinquedos com materiais de sucata, entre outros.

Entendendo que a formação de um acadêmico não se restringe tão somente ao âmbito da sala de aula, uma vez que o conhecimento é adquirido por meio do contato com experiências diversas que possibilitem a sua formação integral, o Programa de Vivência Pedagógica – Provip, realizado na Brinquedoteca, oferece um espaço de construção do fazer pedagógico em que os acadêmicos vivenciam experiências, respondem às demandas socioeducativas e de responsabilidade social.

Com o propósito de envolver de forma participativa os discentes e docentes em produções que desenvolvam habilidades e competências necessárias

“ É também por meio das brincadeiras que as crianças representam suas ideias, sentimentos, valores e costumes, revelando assim uma infinita construção cultural. ”

a uma prática docente, a FAMA busca sensibilizar os seus alunos às questões sociais relevantes ao fenômeno educativo e social, proporcionando em seu Provip, a cada semestre, projetos que oportunizam à comunidade a participação em serviços educacionais infantis e, nos anos iniciais do ensino fundamental, atividades pedagógicas que permitem o desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos, psicomotores e psicossociais.

O Provip ainda oferece aos acadêmicos e docentes vivências que contribuem para a construção de um ambiente universitário produtor de práticas extensionistas, articuladas a um espaço que favorece a aprendizagem coletiva e o engajamento destes na produção de conhecimento de relevância social.

O projeto, além de ter um cunho social, atinge outra dimensão que é a de propiciar aos acadêmicos dos cursos de Letras e Pedagogia uma estreita relação entre teoria e prática através do Laboratório da Brinquedoteca, espaço que recebe as crianças da comunidade para a execução de projetos lúdicos, educativos e culturais.

Através do projeto "Desenvolvendo Linguagens: jogos, brinquedos e brincadeiras da cultura brasileira", os acadêmicos de Letras e Pedagogia desenvolvem atividades de inclusão cultural, construindo e reconstruindo, juntamente com os alunos, situações de aprendizagens rumo à valorização e à formação da consciência cultural a partir de brincadeiras do cotidiano infantil.

A construção de comunidades inclusivas que pensem nas pessoas e suas diferenças étnicas, raciais, intelectuais, psicológicas e físicas configura-se em uma grande chance de convivência mais saudável em uma sociedade que valoriza o homem e seu potencial criador. Portanto, o espaço da Brinquedoteca se transforma, a cada semestre, em um projeto de extensão universitária e de inclusão sociocultural riquíssimo para a construção de habilidades extremamente necessárias aos educadores que atuam em contextos complexos e reais (STAINBACK, 1999).

Nessa perspectiva, o futuro professor integra-se com sua própria cultura, pensa e planeja sobre atividades de inclusão cultural, contribuindo, assim, para o engajamento de uma pedagogia social, sensível às várias formas de inclusão sociocultural.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição (1988). **Vade Mecum Saraiva**. São Paulo: Saraiva, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei nº 9.424, de dezembro de 1996**: Lei de Diretrizes e Bases da Educação.

BRASIL. Ministério da Educação. **Plano Nacional de Educação**. Brasília, 2002.

BRACHT, Valter. **Emancipação e diferença na educação: uma leitura com Bauman**. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CANAU, Vera Maria (Org.). **Sociedade, educação e cultura(s)**: questões e propostas. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

CASTRO, Luciana Maria Cerqueira. **A universidade, a extensão universitária e a produção de conhecimentos emancipadores**. Disponível em: < <http://www.anped.org.br/reunioes/27/gt11/t1111.pdf>>. Acesso em: 20 ago 2011.

FORQUIN, Jean-Claude. **Escola e cultura**: as bases sociais e epistemológicas do conhecimento escolar. Tradução Guacira Lopes Louro. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1993.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar**: brincadeiras e jogos tradicionais. Petrópolis: Vozes, 2004.

MARCOVITCH, Jacques. **A universidade impossível**. São Paulo: Futura, 1998.

MORAIS, Regis de. **A universidade desafiada**. Campinas: UNICAMP, 1997.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários para a educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 2005.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Tradução Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro e Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitário, 1976.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.

STAINBACK, Susan. **Inclusão**: um guia para educadores. Tradução Magda França Lopes. Porto Alegre: Artmed, 1999.

UNESCO. **Declaração Universal sobre a Diversidade Cultural**. UNESCO, 2002. Disponível em < <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001271/127160por.pdf>>. Acesso em: 20 ago, 2011.

VYGOTSKY, S. **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Tradução Teresa Cristina Rego. Petrópolis, RJ: vozes, 1995.

ZATZ, Sílvia; ZATZ, André; HALABAN, Sérgio. **Brinca comigo!**: tudo sobre o brincar e os brinquedos. São Paulo: Marco Zero, 2006.