



<http://raf.emnuvens.com.br/>

PROJETO DE IMPLANTAÇÃO DO ESPAÇO BRINCAR MONTEIRO LOBATO: DESAFIOS E APRENDIZAGENS

Amanda Alves Correia Barbosa ¹;
Elisama Carvalho Costa Gualberto¹;
Ivanilso Santos da Silva^{2*}

¹ Discente do curso de Pedagogia na Faculdade FACOTTUR

² Docente do curso de Pedagogia na Faculdade FACOTTUR, Mestre em Pedagogia

*Autor para correspondência – e-mail: ivanilsosantos@yahoo.com.br

RESUMO

Este relato de experiência visa apresentar os desafios e aprendizagens vivenciados ao longo da elaboração de um projeto para implantação de uma brinquedoteca em uma escola pública Municipal de Recife. Tal processo se deu no contexto da disciplina de Didática e Estratégias de Aprendizagem, tendo como abordagem metodológica a Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP) em relação com os estudos sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil de Kishimoto (2017) e Cordazzo & Vieira (2007). O projeto contou com a participação de 6 estudantes do 3º período de Pedagogia da FACOTTUR e, nesse percurso, verificou-se que apesar dos desafios, como o grau de autonomia de cada participante e a distribuição de responsabilidades ao longo do processo, o trabalho colaborativo permitiu fundir ideias e expectativas de modo a potencializar a capacidade de solucionar problemas a partir de uma nova perspectiva.

Palavras-chave: brinquedoteca; aprendizagem baseada em projetos (ABP); educação.

ABSTRACT

This experience report aims to present the challenges and learning experience during the development of a project for the implementation of a toy library in a municipal public school in Recife. This process took place in the context of the discipline of Didactics and Learning Strategies, having as a methodological approach the Project-Based Learning (PBL) in relation to studies on the importance of playing in child development by Kishimoto (2017) and Cordazzo & Vieira (2007). The project had the participation of 6 students from the 3rd period of Pedagogy at FACOTTUR and, along the way, it was found that despite the challenges, such as the degree of autonomy of each participant and the distribution of responsibilities throughout the process, the collaborative work allowed to merge ideas and expectations in order to enhance the ability to solve problems from a new perspective.

Keywords: toy library; project based learning (PBL); education.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como foco relatar a experiência de conceber um Projeto intitulado Espaço Brincar Monteiro Lobato, voltado para a implantação de uma brinquedoteca em um contexto real, refletindo sobre os desafios enfrentados e as aprendizagens resultantes desse processo.

O referido Projeto foi um trabalho colaborativo que se deu no contexto da disciplina de Didática e Estratégias de Aprendizagem, do terceiro período do curso de pedagogia da FACOTTUR, turno da tarde, tendo se desenvolvido ao longo do primeiro semestre de 2021.

A metodologia norteadora da disciplina, denominada Aprendizagem Baseada em Projetos (ABP), consiste em uma metodologia que, para transmitir conteúdos acadêmicos, utiliza-se de atividades em grupo com enfoque dos alunos em problemas reais, na tentativa de resolução dos mesmos.

Nesse sentido, partimos de um problema do mundo real, que foi a necessidade de promover o desenvolvimento infantil integral por meio da implantação de uma brinquedoteca, cuja proposta estivesse em consonância com os princípios da educação inclusiva, da equidade de gênero e raça e voltada para a consciência ambiental.

MATERIAIS E MÉTODOS

As etapas para construção do projeto, que serão abordadas nesse relato,

envolveram num primeiro momento leitura e discussão de artigos acadêmicos sobre a importância do brincar e do lúdico no desenvolvimento infantil; em seguida discutimos a função da brinquedoteca como espaço de promoção do desenvolvimento; partimos para formação do grupo; pesquisa e defesa do local de implantação, análise do contexto, visita e diagnóstico da unidade escolar, planejamento e produção do projeto, pesquisa de custos e busca de patrocínio e por fim a criação da rede social.

Durante a construção do projeto, nos deparamos com inúmeros desafios e aprendizagens, desde desenvolver o trabalho colaborativamente, pois envolve disciplina e comprometimento de cada integrante, encontrar patrocínio para desenvolver as ideias, até os reveses impostos pela pandemia. Contudo, o processo foi muito rico já que na medida em que recebíamos orientação, pudemos enxergar os pontos de fissura e assim melhorá-los, além de entender as etapas para confecção de projetos colaborativos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro momento, realizamos estudos dirigidos sobre o brincar e o lúdico, seguidos de leitura e discussão de artigos acadêmicos sobre a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil. À medida que aprofundamos na literatura, percebemos a necessidade de incorporar ao

projeto da brinquedoteca aprendizagens em áreas afins, de suma importância como educação inclusiva, relações de gênero, sustentabilidade, matemática, alfabetização e letramento.

Especialmente porque, embora a brinquedoteca tenha como principal função estimular a ludicidade, criatividade, imaginação e brincadeira em si, a partir dos estudos dirigidos, percebemos que a forma como organizamos os brinquedos, os tipos de brincadeiras selecionadas, as cores envolvidas no projeto e até mesmo os materiais para confecção dos brinquedos, contribuem para combater paradigmas culturalmente pré-estabelecidos de superioridade de raça e gênero, ou mesmo refletir na consciência ambiental dos brincantes.

De acordo com Kishimoto (2010) ao brincar a criança, analisa, experimenta e se coloca no mundo adulto, assume papéis de pessoas do seu entorno e, imitando-as, vivencia no mundo da fantasia o universo a sua volta e assim compreende e distingue os comportamentos existentes em sociedade.

Nesse sentido, Kishimoto (2011) ressalta que os jogos e brincadeiras contribuem para o processo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil, pois com seu conjunto de regras em que há vencedores e perdedores, ensinam sobre convivência, competitividade e resiliência, permitindo o

desabrochar do infante nos aspectos físicos, cognitivos e psicossociais constitutivos de sua cidadania fazendo com que se tornem protagonistas de suas próprias histórias.

Concluída a etapa de estudos dirigidos, grupos foram formados e cada qual buscou criar uma identidade para sua equipe que refletisse os anseios, valores e propósitos do coletivo. Por isso, ao pensar sobre o nome, decidimos por "*Explolúdico*", pois fazia sentido para nós que a identidade da equipe traduzisse o foco do nosso trabalho - criar espaços que explorassem o lúdico em cada criança que tivesse acesso ao projeto. Aquele, foi sem dúvida um divisor de águas, pois a partir de então, vivenciamos uma chuva de ideias sobre o que poderíamos oferecer numa brinquedoteca para que pudessem de fato experimentar o lúdico.

Algo implícito e pacífico para o Explolúdico era que nosso projeto estaria a serviço de estudantes menos favorecidos, residentes em comunidades pobres da cidade. Por isso, nosso foco sempre foi as escolas da rede pública de ensino. Naquele momento duas escolas potenciais preenchiam nossas expectativas, já que estavam localizadas em comunidades bastante empobrecidas. Mas o que pesou sobre a nossa escolha foi a conjuntura de extrema vulnerabilidade social dos estudantes e a escassez de espaços lúdicos para as crianças dentro da própria escola, que

dispõe de um espaço grande ao ar livre, mas que não era bem aproveitado em prol das crianças.

Uma vez definido o local em que gostaríamos de fazer o projeto, realizamos uma extensa pesquisa na sobre a história da escola e do bairro em que está situada. Pesquisamos os resultados do censo escolar, conversamos com funcionários e apresentamos ao orientador os motivos pelos quais valeria a pena implantar uma brinquedoteca naquela instituição.

Após uma visita guiada com a ajuda de servidores e colaboradores, realizamos diagnóstico minucioso da unidade escolar, entrevistamos a gestão sobre a história da escola, contexto socioeconômico dos estudantes, as modalidades de ensino disponíveis, rotina de funcionamento, quantidade de professores. Verificamos as dimensões das áreas de convivência coletiva, e salas internas voltadas para desenvolvimento de projetos.

Descobrimos que a escola está inserida numa das áreas mais violentas da Zona Norte do Recife, região limítrofe ao município de Olinda e necessita de assistência e políticas públicas robustas e significativas que promovam a médio e longo prazo melhorias qualitativas às comunidades circunvizinhas. O total de alunos matriculados no momento é de 348 estudantes, que permanecem na unidade das 7h30 às 16h50.

Durante o dia, o atendimento é ofertado para turmas de 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, com crianças entre 6 e 14 anos. Nesse ínterim eles tomam três refeições equilibradas, uma delas o almoço e no intervalo entre às 11h30 e 13h, às crianças permanecem na área externa que compreende ao pátio, local onde desejamos implantar o Espaço Brincar. Já à noite, a escola resiste, promovendo as turmas de EJA Fase 1 - atendendo jovens acima de 15 anos com distorção de idade/série, adultos e idosos.

Percebemos na ocasião, que do ponto de vista estrutural, a escola dispunha de amplo espaço em salas e biblioteca, além de uma excelente sala de recursos multifuncionais para atendimento de crianças que precisam de atenção especializada. No entanto, no que se referia à recursos que oportunizassem o brincar, o prazer e o deleite, a escola mostrava-se bastante deficitária contando apenas com um vasto campo aberto e uma quadra poliesportiva sem equipamentos que favorecessem o lúdico ou experiências plurais.

Logo, realizamos *brainstorms* sobre quais jogos e brincadeiras teriam maior potencial para provocar nas crianças momentos de alegria e despertar da imaginação e buscando promover brincadeiras coletivas pensamos em equipar a quadra com rede de vôlei, cesta de basquete, bolas variadas. Para melhor

aproveitar o pátio externo e estimular a consciência ambiental e o prazer de lidar com a natureza, planejamos iniciar uma horta escolar experimental, além de montar um espaço para leitura e deleite, distribuir brinquedos, mesas com jogos de tabuleiros e circuitos de amarelinha nas áreas cobertas.

Uma vez definidas as atividades e aparelhos que poderíamos implementar na escola, iniciamos o planejamento e produção escrita do projeto, pesquisa de custos e busca por patrocínio. Dividimos a elaboração do projeto escrito entre todos os membros da equipe, onde cada uma ficou responsável por uma atividade, mas de forma geral, nos ajudamos mutuamente em todas as etapas.

Em seguida, demos início à pesquisa de custo dos materiais que seriam necessários para que houvesse a concretização do projeto, e entramos em discussão de como poderíamos conseguir a verba que seria essencial para podermos dar vida às nossas ideias. Visto se tratar de uma instituição pública, percebemos que por razões burocráticas não seria possível a obtenção de recursos financeiros a partir de empresas ou campanhas em organizações de vaquinha virtual. Assim, chegamos à ideia de ir à procura de parceiros voluntários, que poderiam doar brinquedos, materiais e recursos, sem vínculo.

Por último, passamos a criar a rede social como mecanismo de divulgação do projeto. Como de costume nos reunimos e conversamos sobre qual forma seria mais atrativa para possíveis parceiros e até mesmo crianças. Deste modo, criamos alguns designs, organizamos a rede social de forma que ficasse fácil de navegar e explicativo. Criamos posts sobre quem somos, onde seria implantado o projeto, explicamos de forma simples o que vem a ser uma brinquedoteca, o valor prático do brincar no desenvolvimento infantil e numa sequência intuitiva divulgamos nossas ideias para aprimorar os espaços existentes, os brinquedos sustentáveis que poderiam ser desenvolvidos em oficinas com os próprios estudantes e os modelos de brincadeiras que poderiam ser feitos a partir da instalação do Espaço Brincar na escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante toda a elaboração do projeto, nos deparamos com a importância de aprender a partir da elaboração de projetos; os desafios de desenvolver um trabalho colaborativo e a beleza que ele possui ao fundir tantas ideias, conceitos diferentes áreas de conhecimento, anseios de pessoas distintas com suas experiências e expectativas.

Ao tempo em que compreendemos a importância do brincar para o desenvolvimento infantil e

pesquisamos sobre locais para implantação dos mesmos saltou aos nossos olhos o quanto os espaços públicos, inclusive escolas, carecem de equipamentos e aparelhos que promovam o lúdico, a imaginação, a brincadeira e o deleite.

Nos deparamos com o desafio de implantar um espaço fundamentalmente coletivo e de socialização como uma brinquedoteca, num contexto pandêmico em que as orientações sanitárias apontam para restrição social e não sabemos/enxergamos no horizonte uma previsão de solução sobre como lidar com essa nova perspectiva.

Algo interessante no processo de produção do projeto é que por se tratar de uma situação real, em que trabalhamos mediante o diálogo com a equipe gestora, reconhecemos em dado momento, a necessidade de adaptar ideias às circunstâncias e peculiaridades da escola, em consonância com as proposições feitas pelos profissionais que vivenciam o chão da escola. Esse aprendizado foi rico e esperamos levar para a vida, já que nossa expectativa é produzir profissionalmente de modo a impactar positivamente, tanto na rotina dos aprendentes quanto dos profissionais da educação.

Na medida em que fizemos os levantamentos de custo, experienciamos a dificuldade em encontrar

patrocinadores para viabilizar a concretização do projeto, especialmente no caso do nosso projeto, em que existem entraves burocráticos/legais para a captação de recursos de particulares.

O modelo de trabalho baseado em projetos, orientado nos moldes da disciplina de Didática e Estratégias de Aprendizagem, provocou em nós a contínua necessidade de aperfeiçoamento, uma vez que estimulava a resiliência, a perseverança e o aprimoramento da capacidade escrita, argumentativa e de perspectiva interdisciplinar.

REFERÊNCIAS

BENDER, W. N. Envolvendo os alunos por meio da aprendizagem baseada em projetos. In. BENDER, W. N. **Aprendizagem Baseada em Projetos: Educação Diferenciada para o século XXI**. Porto Alegre: Penso, 2014, p 15-29.

CORDAZZO, S. T. D. & VIEIRA, M. L. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Revista Estudos e Pesquisas em Psicologia**, UERJ, RJ, ANO 7, N. 1, 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812007000100009> Acesso em: Mar. 2021.

KISHIMOTO, M. T. **O brincar na Educação Infantil**. Vídeo (28 min) Entrevista à UNIVESP em 2010, disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=09w8a-u-AUU&t=12s>>. Acesso em Mar. 2021.

_____. - (Org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Vários Autores. São Paulo: Cortez, 2017.

MARTINS K. B.; RIBEIRO, C. M. Processos educativos com foco nos brincar, nas sexualidades e nas relações de gênero em uma brinquedoteca no Sul de Minas Gerais. **Revista Diversidade e Educação**, v.6, n 2, p. 207 - 216, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.14295/de.v6i2.8494> > Acesso em: Mar. 2021.

ONU. **Declaração dos Direitos da Criança**. Adotada pela Assembléia das Nações Unidas de 20 de novembro de 1959. Disponível em <<http://www.direitoshumanos.usp.br/index.php/Crian%C3%A7a/declaracao-dos-direitos-dacrianca.html> >. Acesso em: Mar. 2021

Senado Notícias. **Brincar é um direito garantido pela ONU e pela Constituição brasileira**. 2019. Disponível em: <<https://www12.senado.leg.br/noticias/especiais/especial-cidadania/criancas-que-brincam-sao-mais-saudaveis-garantem-especialistas/brincar-e-um-direito-garantido-pela-onu-e-pela-constituicao-brasileira> >. Acesso em: 27, Abr. 2021.

TOSATTO, C. **O que é ser criança hoje?** Ponto de vista, 2009. Disponível em: <http://www.educacional.com.br/revista/0609/pdf/ponto_de_vista_1.pdf >. Acesso em: 30, Abr. 2021.