

PROJETO BRINQUEDOTECA VIRTUAL FAVENI: UM ESPAÇO DE APRENDIZAGEM

APRESENTAÇÃO

A Brinquedoteca, segundo a Associação Brasileira de Brinquedotecas - ABBRI, é um espaço mágico criado para dar oportunidade às crianças de brincar de forma enriquecedora de seu aprendizado.

Cunha (1992), aponta que a sugestão para a criação de um espaço infantil para a brincadeira surgiu em Los Angeles, em 1934. No Brasil, a primeira brinquedoteca surgiu em 1981, como espaço físico.

Com a compreensão sobre a importância da brinquedoteca, do brincar para as crianças e, ainda sobre como deve acontecer a mediação desses espaços e momentos de brincadeiras, o Grupo Educacional Faveni, preocupado com a formação de seus alunos e com a disponibilização de tecnologias para a aprendizagem, no intuito de aproximar cada vez mais o curso das realidades da sala de aula, iniciou a partir de 2019 a Brinquedoteca Virtual Faveni.

A brinquedoteca online instituída pelo Grupo Educacional Faveni, tem como principal objetivo à formação de educadores no sentido de contribuir para que reconheçam o direito da infância ao brincar. As informações disponibilizadas contribuem com a formação de estudantes de graduação em Pedagogia e outras licenciaturas e com a formação continuada de professores atuantes em escolas particulares, estaduais e municipais, além de outros ambientes informais de aprendizagem, reconhecendo que brincando a criança aprende a gostar de aprender.

A presença da Brinquedoteca virtual na vida dos discentes de graduação e na vida das crianças tem um papel fundamental uma vez que vem proporcionar aprendizagem, aquisição de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades de forma natural e agradável.

Pensar a Brinquedoteca em âmbito virtual é pensar não só num espaço de reconhecimento de direitos dos (a) alunos e alunas, das crianças, mas também pensar na possibilidade de parcerias com profissionais da educação, em projetos de pesquisa e extensão, como mediadores entre a criança e o objeto da brincadeira, é criar espaços de formação objetivando especialmente a formação de professores, é pensar em possibilidades de pesquisa sobre o brincar e o brincar, a criança na convivência

com situações lúdicas e de aprendizagem no processo de desenvolvimento, como também criar um acervo onde se inclua tanto o brinquedo tecnológico quanto o brinquedo construído e fabricado pela própria criança. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1997).

Neste sentido, a Brinquedoteca Virtual Faveni proporciona um espaço para que o jogo e a brincadeira sejam tratados como atividades voluntárias, livres, onde a criança representa seus desejos, sua realidade através do faz-de-conta, além de despertar a criatividade, o raciocínio, o significado de ganhar e perder e o convívio com outras crianças no mesmo grupo.

O Grupo Educacional Faveni, através de sua Brinquedoteca Virtual, propõe a ampliação da possibilidade de concretização das intenções educativas, uma vez que possibilita oportunidades de educar e cuidar através de brincadeiras livres e orientadas, contribuindo para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com outros em uma atitude básica de aceitação, respeito, confiança e o acesso aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

JUSTIFICATIVA

O projeto Brinquedoteca Virtual Faveni: um espaço de aprendizagem partiu da necessidade de criar um espaço para interação e aprendizagem, fazendo com que os alunos matriculados nos cursos de Licenciatura da Faveni pudessem ter maior contato com a realidade de uma sala de aula, pois é comum que, nos cursos oferecidos na modalidade à distância, tal contato aconteça apenas no momento de Estágio Supervisionado.

A brincadeira é uma atividade voluntária e consciente, é uma forma de atividade social infantil onde a característica imaginativa e diversa do significado da vida, favorece uma ocasião educativa única para a criança. Sendo assim, é através da brincadeira que a criança representa o discurso externo e o interioriza construindo o seu próprio pensamento, desenvolvendo assim suas potencialidades. Nesse sentido, a Brinquedoteca Virtual Faveni assume uma grande responsabilidade, e se justifica apresentando-se, sobretudo como espaço de formação docente.

OBJETIVOS

Desenvolver a socialização

Conscientizar sobre a importância em organizar o ambiente após as brincadeiras

Estimular o gosto pela leitura

Aprender o respeito, a ajuda, a cooperação e compreensão entre as pessoas

Brincar sem necessidade de desenvolver um resultado ou desempenho

Compartilhar emoções e aprendizagens através da brincadeira, contribuindo para o desenvolvimento de seu equilíbrio emocional

Desenvolver a criatividade, a autorresponsabilidade e a empatia

Oportunizar diferentes aprendizagens e acompanhamento de práticas pedagógicas aos discentes do curso de Pedagogia

METODOLOGIA

O projeto Brinquedoteca Virtual Faveni será desenvolvido por um profissional responsável e por alunos (voluntários) do curso de Pedagogia. Para tanto, serão utilizadas diversas estratégias de trabalho, a promoção de atividades lúdicas através de jogos pedagógicos, brincadeiras populares, brinquedos diversos, leitura de livros de histórias infantis, a produção dos seus próprios brinquedos e a divulgação da existência da Brinquedoteca Virtual Faveni.

O uso da Brinquedoteca Virtual Faveni será nas disciplinas de Prática Curricular Educativa, Oficina de Trabalho de Conclusão de Curso, Educação Infantil e Ensino Fundamental, entre outras. Os usuários serão crianças na faixa etária entre quatro e oito anos de idade, professores formados e em formação. Todas as atividades realizadas pelos discentes e docentes dos cursos de Licenciatura da Faveni serão registradas em portfólios de atividades.

RECURSOS MATERIAIS

Espaço físico adequado

Livros paradidáticos

Brinquedos pedagógicos

Jogos

Fantasia

FASES/ESTRUTURA DO PROJETO BRINQUEDOTECA VIRTUAL FAVENI

O projeto Brinquedoteca Virtual Faveni será disponibilizado nos sites das faculdades do Grupo Educacional Faveni, através de uma plataforma online. A estrutura contará com:

Histórico de criação das brinquedotecas (texto informativo)

Cantos diversificados (texto, fotos e vídeos)

Brincadeiras cantadas, brincadeiras com as mãos, histórias de domínio público (texto, fotos e vídeos)

A importância da música para o desenvolvimento infantil (texto, fotos do cantinho)

Parlendas e trava-línguas (texto e vídeos)

Arte com texturas, formas, ponto, linha, etc. (texto e fotos)

Fantasia, faz-de-conta, teatro e dança (texto e fotos)

Sugestões de atividades, brinquedos e brincadeiras, maneiras diferentes de brincar com os mesmos brinquedos e brincadeiras.

Espaço do professor – com artigos sobre o tema, teses e dissertações, links de vídeos, músicas, brincadeiras e outros.

Espaço criança – com vídeos, histórias joguinhos interativos e outros. (Podemos pensar em transformar esse espaço em aplicativo)

REFERÊNCIAS

CUNHA, N. H. S. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, A. et al. (Coord.). **O direito de brincar: Brinquedoteca**. São Paulo: Scritta/Abrinq, 1992.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 3. ed. São Paulo: Vetor, 2001.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 2011.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar**: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

_____. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes contextos. Santa Marli Pires dos Santos (org.). Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

VASCONCELOS, Vera M. Ramos de. Infância Invisível. In: SARMENTO, Manoel Jacinto. **Saberes e Práticas da Inclusão**. Brasília: Ed Junqueira, 2007.