

## **A Brinquedoteca como um laboratório de aprendizagem [cri]ativa**

Ana Paula Pegoraro<sup>1</sup>, Grazielle Silveira dos Santos<sup>1</sup>, Marilani do Nascimento Lima<sup>1</sup>, Raquel Carneiro Pinto<sup>1</sup>, Edson Carpes Camargo<sup>1\*</sup>  
\*Orientador

<sup>1</sup>Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS) -  
*Campus* Bento Gonçalves. Bento Gonçalves, RS, Brasil.

Considerando a importância de um espaço lúdico, onde @s acadêmicos do curso de Pedagogia possam trabalhar a prática juntamente com a teoria, propiciando que a práxis pedagógica se concretize na perspectiva de trazer a comunidade externa ao espaço, proporcionando momentos de recreação e com isso a troca de aprendizagens e de experiências aos/às licenciandos, é que se constitui a Brinquedoteca do IFRS – *Campus* Bento Gonçalves. O objetivo deste estudo é problematizar o processo de aprendizagem aliado ao lúdico por meio de atividades recreativas, oportunizando um trabalho inter e multidisciplinar. As atividades desenvolvidas são planejadas e executadas pelos acadêmicos do Curso de Licenciatura em Pedagogia sob a supervisão de professores que atuam no curso, configurando-se como um espaço no qual os participantes buscam desenvolver atividades educativas e de divulgação científica, visando despertar o interesse científico de modo a interagir com as experiências do cotidiano, possibilitando o estímulo ao senso crítico e à capacidade de análise crítica. As escolas são contatadas pela equipe de estagiários e é realizado o agendamento para a visita às instalações da brinquedoteca. Durante a visita, são realizadas as atividades planejadas pelos acadêmicos. Cabe frisar que os espaços lúdicos são locais onde a criança pode imaginar, onde ela pode brincar com temas próprios de sua realidade psíquica, por vezes difícil, como o amor, a morte, o medo, a rivalidade fraterna, a separação e o abandono. Na verdade, o brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Faz-se contundente que educadores e acadêmicos compreendam o verdadeiro valor da experiência. No espaço escolar, a preocupação recai quase que exclusivamente com o desenvolvimento cognitivo da criança. Desconsidera-se assim, que o brinquedo contém, em forma condensada, todas as dimensões do desenvolvimento: sócio afetivo, cognitivo e psicomotor. Como resultados iniciais, constatou-se o interesse da comunidade escolar de Bento Gonçalves em participar do projeto; constatou-se ainda que as atividades planejadas para serem desenvolvidas com as crianças propiciam uma interação que torna a brinquedoteca um espaço de prática pedagógica. Dessa forma, a aprendizagem, o saber e o ensinar vinculam-se à experiência. Pela vontade de aprender, pela vontade de “ser mais”, pela vontade de experimentar.

**Palavras-chave:** Brinquedoteca. Espaço lúdico. Aprendizagem. Recreação. Laboratório de criação.

Trabalho vinculado ao Edital PROEX/IFRS 053/2015 – Fluxo contínuo 2016, da Pró-Reitoria de Extensão.