

BRINQUEDOTECA VIRTUAL: ESPAÇO DE EXPERIMENTAÇÃO E PESQUISA NA FORMAÇÃO DO FUTURO EDUCADOR¹

Suselei Bedin Affonso (Faculdade Anhanguera de Campinas –Unidade 3 –
suselei.affonso@aedu.com)

Aglay Sanches Fronza Martins (Faculdade Anhanguera de Campinas- Unidade 3 –
aglay.sanches@aedu.com)

Grupo Temático 4. Inovação em Educação e Tecnologias Digitais

Subgrupo 4.3 Estratégias virtuais de apoio à formação: REA, laboratórios, bibliotecas e outros recursos

Resumo:

Esse trabalho tem como objetivo promover uma reflexão crítica acerca da utilização de uma Brinquedoteca Virtual no curso de Pedagogia, identificando suas contribuições para o desenvolvimento profissional dos futuros educadores. A brinquedoteca virtual se constitui em um espaço virtual provido de recursos lúdicos para atividades de ensino, pesquisa e extensão, que oferece aos discentes a oportunidade de produzir e experimentar materiais pedagógicos que lhes permitam qualificar sua ação, relacionando teoria e prática. Por meio de uma pesquisa de campo, essa investigação propõe a implementação de uma brinquedoteca virtual e o acompanhamento de sua utilização pelos acadêmicos, discutindo seus desafios e possibilidades. Espera-se que os resultados dessa pesquisa contribuam para a incorporação das novas tecnologias no trabalho pedagógico e para a disseminação da ludicidade em um ambiente virtual voltado à aprendizagem.

Palavras-chave: brinquedoteca virtual; ambientes virtuais; metodologias de ensino-aprendizagem; formação de professores.

Abstract:

This paper aims to promote a critical reflection on the use of a Virtual Playroom in the course of Pedagogy, identifying its contributions to the professional development of future educators. The virtual playroom is a virtual space provided with recreational resources for teaching, research and extension, which offers to students the opportunity to produce and experiment teaching materials to enable them to qualify their action, linking theory to practice. This investigation involves a field study that proposes to implement a virtual playroom and the monitoring of its use by academics, investigating its contributions to the construction of knowledge. It is expected that the results of this research contribute to the incorporation of new technologies in educational work and the dissemination of playfulness in a virtual environment aimed to learning.

Keywords: virtual playroom; virtual environment; teaching-learning methodology; professor formation

1. Introdução

¹ Trabalho desenvolvido com apoio financeiro da FUNADESP

Atualmente as novas tecnologias estão cada vez mais presentes no cotidiano. O uso da internet e redes sociais tornou possível às crianças, não apenas a vivência de jogos e brincadeiras tradicionais em espaços fisicamente montados para isso, mas também a experimentação do lúdico em espaços virtuais, através do acesso às diferentes mídias que contem variadas propostas de jogos eletrônicos e vídeos voltados ao entretenimento.

O ensino superior, em especial, os cursos de formação de professores, devem contemplar, em suas práticas formativas, experiências que levem os futuros educadores a refletirem sobre as possibilidades de adoção de novas metodologias de ensino-aprendizagem, que incorporem em suas práticas os recursos tecnológicos disponíveis. Nessa perspectiva, algumas universidades já vêm oferecendo a seus alunos espaços que possibilitem a experimentação da articulação de recursos lúdicos tecnológicos ao ensino, através da implementação de Brinquedotecas Virtuais.

As Brinquedotecas Virtuais se constituem como ambientes virtuais, especialmente preparados, que disponibilizam de maneira motivadora e interessante, jogos, brincadeiras e até mesmo links que possibilitam às crianças brincar virtualmente, considerando a adequação das atividades oferecidas às diferentes faixas etárias, e obedecendo aos mesmos princípios privilegiados nas brinquedotecas físicas, visando favorecer um brincar voltado ao lazer e à aprendizagem (GONÇALVES, 2009).

Atendendo ao propósito de maior qualificação da formação acadêmica oferecida aos alunos, nesse trabalho se propôs a criação de uma Brinquedoteca Virtual como uma alternativa metodológica atual para o resgate do Lúdico, bem como sua utilização como uma estratégia virtual de apoio à formação dos futuros professores, que pode possibilitar aos alunos de pedagogia a aquisição de conhecimentos necessários para a utilização do lúdico como recurso privilegiado para promover o desenvolvimento e aprendizagem, seja este lúdico vivenciado de forma presencial ou virtual.

2

2. Objetivos

Uma Brinquedoteca Virtual na Universidade, articulada ao Curso de Pedagogia, pode se constituir como um laboratório para a formação inicial de professores, proporcionando-lhes importante espaço para a pesquisa, experimentações e reflexões sobre a importância das brincadeiras na educação e no desenvolvimento das crianças e adolescentes. Dessa forma, essa pesquisa tem como principal objetivo investigar as contribuições que a adoção de uma Brinquedoteca Virtual na Universidade, ligada ao curso de Pedagogia pode oferecer para a formação do futuro professor, em relação às possibilidades de ensino, pesquisa (exploração e criação de metodologias e materiais educativos) e extensão (prestação de serviço à comunidade).

Mais especificamente esse trabalho pretende:

- Identificar a estrutura básica de uma brinquedoteca e realizar a transposição dos princípios e objetivos pedagógicos que norteiam sua utilização e forma de organização para um ambiente virtual, elaborando o protótipo de uma brinquedoteca virtual;
- Implementar a Brinquedoteca Virtual como um espaço de formação acadêmica sugerindo possibilidades para sua utilização;
- Acompanhar a utilização da Brinquedoteca pelos alunos do curso de Pedagogia;

-Identificar suas efetivas contribuições para a formação dos alunos discutindo as dificuldades enfrentadas e possibilidades.

3. Justificativa

Sendo a educação uma prática social, consideramos que a formação do professor deve ser vista numa perspectiva crítico-reflexiva que possibilite aos docentes a construção de sua autonomia pessoal e pedagógica, a qual não se constrói apenas por acumulação de conhecimentos ou de técnicas, mas sim, “por meio do trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e da (re)construção permanente de uma identidade pessoal” (NÓVOA, 1995, p. 25).

Essa perspectiva busca superar a separação linear e mecânica entre o conhecimento técnico-científico e as práticas sociais que emergem na sala de aula. Nesse sentido, os cursos de formação de professores devem contemplar atividades formativas que possibilitem o aperfeiçoamento da prática, criando espaços onde se desenvolvem saberes e conhecimentos docentes e se realizam trocas de experiências entre pares.

Esses espaços formativos também podem contribuir para a promoção de estudos que permitam a experimentação de metodologias de ensino que incorporem a utilização de recursos tecnológicos nas práticas pedagógicas presentes nos cursos de graduação.

Considerando a necessidade das instituições de Ensino Superior incentivarem a apropriação dessas novas linguagens tecnológicas pelos alunos, a realização desse estudo torna-se importante à medida que poderá contribuir para a criação e operacionalização de um importante espaço prático-pedagógico dos acadêmicos de pedagogia transformando a Brinquedoteca Virtual em um laboratório de ação-pesquisa-ação, oportunizando aos acadêmicos contraporem a teoria com a prática e contribuindo ainda com as atividades de extensão, cumprindo assim seu papel social junto à comunidade, proporcionando aos visitantes o direito ao brincar e o acesso a jogos voltados para a aprendizagem.

3

4. Procedimentos Metodológicos

O estudo proposto é de natureza empírica e caracteriza-se como sendo uma pesquisa de campo aplicada com base qualitativa, visto que objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática, dirigidos ao aperfeiçoamento de situações específicas.

A pesquisa está sendo realizada de forma colaborativa na Faculdade Anhanguera de Campinas – Unidade 3 e tem como sujeitos participantes os estudantes do Curso de Graduação em Pedagogia.

Os procedimentos metodológicos utilizados envolvem as seguintes etapas:

1ª Etapa:

- Construção da modelagem conceitual hierárquica e elaboração do projeto navegacional de uma brinquedoteca virtual;
- Escolha de jogos e atividades a serem disponibilizados na Brinquedoteca Virtual Escolar adotada para realizar a pesquisa.

2ª Etapa:

- Desenvolvimento e implantação do projeto piloto da Brinquedoteca Virtual com a colaboração das equipes de coordenação e docentes do curso.

3ª Etapa:

- Acompanhamento da utilização da brinquedoteca virtual pelas turmas selecionadas (fase de experimentação propriamente dita); Observações e entrevistas visando coletar informações acerca da percepção dos acadêmicos em relação às atividades desenvolvidas e a participação das crianças nas atividades.

5. Fundamentação Teórica

Segundo Belloni (2006), os desafios nas demandas sociais da educação requerem transformações fundamentais nos sistemas educacionais modificando os processos de formação inicial e continuada dos professores. A autora afirma que a formação inicial necessita de reformulações radicais nos “currículos e métodos de ensino, enfatizando mais a aquisição de habilidades de aprendizagem e interdisciplinaridade [...], sem, no entanto, negligenciar a formação do espírito científico e das competências de pesquisa” (p. 4), enquanto que a formação continuada deverá ser atendida na formação ao longo da vida.

Dentro do atual cenário educacional, devemos considerar que a invasão da tecnologia na vida das pessoas é um fenômeno irreversível, rápido e que apresenta a clara tendência a possibilitar um pleno acesso ao ciberespaço para todos os cidadãos. Segundo Lévy (1999, p.51), as “atividades de pesquisa, aprendizagem e lazer são cada vez mais virtuais”. Além da ascensão das tecnologias tem-se que considerar que as crianças estão inseridas cada vez mais cedo no mundo digital, sendo este um dos meios de interação com o mundo que as cercam, possibilitando uma nova forma de brincar. Os professores que atuarão com essas novas gerações necessitarão desenvolver habilidades e competências que garantam uma educação de qualidade, devendo estar conectados com as demandas que permeiam a realidade social das crianças, ampliando seu repertório prático-pedagógico.

Visto a importância de o educador reconhecer a relevância do lúdico para o desenvolvimento da criança e valorizar práticas pedagógicas que contemplem o brincar como ferramenta de construção de conhecimento, Mello (2003) e Negrine (1997) apontam a necessidade de oportunizar aos acadêmicos de pedagogia um espaço de formação que permita que suas aprendizagens partam da prática educativa, das observações e das vivências.

Nessa perspectiva, para Mendonça e Souza (2012), a inserção de laboratórios virtuais em uma instituição de ensino pode viabilizar um processo formativo de reflexão e ação no qual os futuros professores poderiam utilizar esses espaços para investigações sobre a prática docente. Uma brinquedoteca virtual presente nas instituições de ensino formadoras de professores pode contribuir para o desenvolvimento profissional de quem está se preparando para a profissão. Como um espaço provido de equipamentos e materiais pedagógicos para atividades de ensino e pesquisa, pode oferecer aos discentes dos cursos de Pedagogia a oportunidade de produzir e experimentar a utilização de materiais pedagógicos, colocando em prática as teorias trabalhadas durante o curso, bem como de construir as competências necessárias para trabalhar com brincadeiras e jogos com as crianças.

Portanto, proporcionar aos alunos do curso de Pedagogia o trabalho efetivo com a Brinquedoteca Virtual pode permitir a apropriação, aprofundamento e sistematização de conhecimentos específicos com relação ao lúdico e a educação mediante uma formação teórico-prática.

6. Resultados Esperados

Acreditamos que a Brinquedoteca Virtual poderá constituir-se como mais uma possibilidade de articulação das atividades de ensino-pesquisa-extensão. Nessa perspectiva espera-se que o desenvolvimento desse projeto de pesquisa possa oferecer importantes contribuições:

- Em relação ao ensino: colaborar com a formação inicial de professores dos cursos de Pedagogia, oportunizando aos acadêmicos experiências, realização de estudos e atividades que enriquecerão o conhecimento pedagógico dos futuros professores em relação à utilização do lúdico como ferramenta de aprendizagem e à importância do brincar para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças e adolescentes;
- Em relação à pesquisa: funcionar como um laboratório, onde futuros professores poderão se dedicar à exploração e à criação de jogos, brinquedos e brincadeiras, incorporando os novos recursos tecnológicos aos recursos pedagógicos.

Referências

BELLONI, Maria Luzia. **Educação à distância**. 4ª ed. São Paulo: Autores Associados, 2006. _____ . Mídia-educação ou comunicação educacional? Campo novo de teoria e de prática. In: _____. (Org.). **A formação na sociedade do espetáculo**. São Paulo: Loyola, 2002.

GONÇALVES, Marise Matos. **Brinquedoteca Virtual Escolar: possível aproximação da criança ao brincar e à aprendizagem**. Dissertação 98p. Florianópolis. Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

MELLO, Suely Amaral. **A brinquedoteca como espaço de formação de professores da infância**. Disponível em: <<http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2003/A%20brinquedoteca.pdf>> Acesso em 27/11/2013

MENDONÇA, L. O. ; SOUZA, A. C. Brinquedoteca do IFCE Campus Canindé: um projeto em construção. **Anais do XVI ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino - UNICAMP - Campinas – 2012**.

NEGRINE, Airton. Brinquedoteca teoria e prática: dilemas na formação do brinquedista. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos (Coord.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997, p. 83 - 94.

NÓVOA, A.et.al.(coord.). 2. ed. **Os professores e a sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.