

GT 15 – Educação Especial**BRINQUEDOTECA E PRÁXIS EDUCATIVA:
O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO PEDAGOGO E NA INCLUSÃO DE CRIANÇAS
COM DEFICIÊNCIA**

Adriane Giugni da Silva*

1 INTRODUÇÃO

A presente comunicação expressa resultados de uma pesquisa que investiga, em uma brinquedoteca pública de Belém, a práxis educativa empreendida pelos brinquedistas no processo da atividade lúdica, vivenciado com crianças de 8 a 10 anos. Objetivou-se também na atuação dos brinquedistas examinar o propósito das atividades lúdicas empreendidas relaciona-se à sua práxis didático-pedagógica e corresponde à inclusão educacional das crianças com deficiência, como expressado no projeto da brinquedoteca.

Buscou-se também verificar se há correspondência entre teoria-prática nas ações dos brinquedistas, expressas em ação-reflexão numa perspectiva inclusiva, contribuindo para a formação integral das crianças frequentadoras da referida brinquedoteca numa perspectiva emancipadora, conforme expressa o projeto da referida brinquedoteca.

A escolha da supracitada brinquedoteca deveu-se especialmente ao fato dela compor a estrutura física de uma IES pública, constituindo-se como um espaço integrado desta, destinado à “[...] qualificação dos discentes em formação pedagógica, onde o conhecimento

* Doutora em Educação na área de Ensino, Avaliação e Formação de Professores – UNICAMP/SP; Líder/Coordenadora do Grupo de Pesquisa Políticas Públicas Educação e Inclusão Social (GPPEIS/UEPA); Pesquisadora do Laboratório de Ensino, Pesquisa e Diversidade (LEPED/UNICAMP); Pesquisadora do Grupo de Educação Popular (UEPA); Professora da Universidade do Estado do Pará (UEPA). E-mail: agiugni@superig.com.br.

teórico-prático se faz presente, articulado aos processos de pesquisa, ensino e extensão” (PROJETO DA BRINQUEDOTECA PESQUISADA, sd).

Além disso, compreende-se que o estudo da temática brinquedoteca e práxis educativa

é relevante por proporcionar uma análise crítica no tocante às práticas didático-pedagógicas promovidas pelos estagiários universitários em processo de formação e pelos profissionais que atuam no espaço da brinquedoteca por meio do lúdico.

Entre os objetivos propostos na criação da referida brinquedoteca pode-se destacar a intenção em qualificar os discentes universitários, em formação pedagógica, numa perspectiva da práxis, a fim de promoverem o processo de educação, socialização e a inclusão sócio-educacional de crianças, jovens e adultos, público a ser atendido na referida brinquedoteca. Nesse sentido intentam promover por meio de jogos pedagógicos a superação de dificuldades de aprendizagem das crianças atendidas e a sua formação integral.

No entanto, considerando apenas os objetivos supracitados, os quais compõem um conjunto que resultou no projeto de constituição da referida brinquedoteca, entende-se que a tarefa é de difícil execução, motivo pelo qual se empreendeu esse estudo, isto é, examinar a práxis dos brinquedistas e a maneira como procedem a essa formação integral das crianças por intermédio do lúdico tendo em vista a sua inclusão.

Apesar de a atividade lúdica ser promotora de amplos benefícios ao desenvolvimento integral das crianças, seja eles cognitivos, psicomotores, sociais, afetivos, linguísticos, culturais, entre outros, ainda hoje é ignorada e desvalorizada no processo educacional, e uma das razões disso é consequência da formação alienada e tradicional dos adultos, pois entendem a manifestação lúdica como atividade recreativa, ao invés de ser entendida como um processo mediante o qual a práxis educativa pode ser desenvolvida, como transformadora.

Essa realidade se dá por diversos motivos, mas neste trabalho destacar-se-ão dois: o primeiro relaciona-se aos fundamentos da educação promovida pelo sistema capitalista, a qual, longe de constituir-se como redentora dos problemas sócio-econômicos, políticos e culturais, reproduzem seus próprios interesses por meio de uma formação educacional, acrítica, alienada e reprodutiva do sistema, seja ela formal ou informal; o segundo diz respeito ao significado e à implicação da expressão “práxis” que se constitui como uma categoria fundante em Marx, a qual, em geral, refere-se “[...] à atividade livre, universal criativa e autocriativa, por meio da qual o homem cria (faz, produz), e transforma (conforma) seu mundo humano e histórico e a si mesmo [...]” (BOTTOMORE, 1988, p. 292).

Ora, se a educação na sociedade capitalista é acrítica, alienada e reprodutiva do sistema, então a formação derivada dela não pode visar à qualificação dos discentes universitários em formação pedagógica numa perspectiva da práxis, tampouco pode objetivar que esses pedagogos, mediante a formação recebida, promovam o processo de educação, socialização e inclusão sócio-educacional de crianças, jovens e adultos, conforme registrado nos documentos da brinquedoteca pesquisada.

Diante dessa realidade perguntou-se: Então, que tipo de formação/educação é a ofertada e promovida no contexto examinado? Os discentes brinquedistas, a partir dessa formação/educação poderão desempenhar a função pretendida, promovendo efetivamente na criança o desenvolvimento cognitivo, cultural, social, afetivo, físico-motor e linguístico na perspectiva da práxis, além de promoverem sua inclusão? A partir dessas inquirições procedeu-se a investigação.

2 PROBLEMATIZAÇÃO

O estudo da temática brinquedoteca e práxis educativa é relevante por proporcionar uma análise crítica diferenciada no tocante ao exame das práticas didático-pedagógicas de formação/educação de pedagogos em processo de formação, ao exercerem a função de brinquedistas atuantes no espaço da brinquedoteca pesquisada.

O papel da universidade, como espaço integrado da brinquedoteca investigada, ultrapassa o limite da educação formal, dar capacitação técnica e científica, isto é, não basta à universidade promover o ensino, a pesquisa e a extensão, se não contribuir para politizar seus alunos, para levá-los a uma nova consciência social. Ela precisa expressar sensibilidade às condições histórico-sociais da existência dos sujeitos envolvidos na educação, respondendo às suas necessidades na perspectiva de uma política educacional intrinsecamente voltada para os interesses humanos da sociedade.

A manifestação lúdica, ainda hoje, é ignorada e desvalorizada no processo educacional, pois, mediante uma visão limitada e alienada, é considerada como simples atividade recreativa, ao invés de ser entendida como um processo mediante o qual a práxis educativa pode ser desenvolvida. Nessa perspectiva a manifestação lúdica pode propiciar o adiantamento integral da criança, promovendo-lhe o desenvolvimento cognitivo, cultural, social, afetivo, físico-motor e linguístico, com a finalidade de promover uma educação libertadora.

Como consequência de uma educação pautada no modelo capitalista, tem-se uma formação/educação rígida, tradicional, reprodutora dos interesses do sistema que visa adaptar e conformar as crianças à semelhança dos adultos, no sentido de dominá-las. Nestes termos, estabeleceram-se para as crianças modelos mais ou menos padronizados à educação do adulto, em que quase tudo é cerceado, inclusive a manifestação lúdica livre, apesar da importância da mesma na formação do sujeito social.

Mas a educação pode ser pensada de outra forma, numa perspectiva transformadora, e nesse contexto o lúdico se manifesta livre para se expressar informalmente de variadas formas e em momentos diversos no cotidiano das pessoas, seja em uma roda de conversa entre amigos, seja em uma discussão de trabalho, ou em inúmeros outros momentos, mas sempre se fazendo presente na rotina dos sujeitos sociais.

O lúdico também pode se manifestar formalmente, quando presente na escola como uma ferramenta didático-pedagógica, capaz de promover o processo ensino-aprendizagem de maneira agradável e integral, associado à apreensão/construção do conhecimento. Porém, na maioria das escolas não é valorizado, vez que quase sempre é confundido com diversão pura e simples. Muitos profissionais sequer o compreendem como atividade didático-pedagógica, pois não possuem qualificação adequada para usufruírem didaticamente das atividades lúdicas.

Manifesta-se formalmente, igualmente, quando inserido em universidades por meio de brinquedotecas, em que fazem parte do processo formativo mediante as atividades de ensino, pesquisa e extensão e a capacitação através do lúdico. A educação neste contexto pode constituir-se como espaço integrador de promoção da ação-reflexão por meio do lúdico, da práxis voltada para o desenvolvimento do ser humano integral, beneficiando acadêmicos, escolas, crianças, o curso de licenciaturas, a própria instituição e comunidade em geral, diferentemente da função originária.

Na sua origem, segundo Santos (2008), as brinquedotecas surgem inicialmente como espaço para aqueles que não dispunham de renda para a aquisição de brinquedos. Esses espaços, voltados ao resgate e incentivo da ação lúdica na vida dos sujeitos sociais, ofertaram às crianças de baixa renda possibilidades para se manifestarem e interagirem com outras crianças por meio da ação lúdica, espontânea e prazerosa.

Na atualidade, há uma diversidade de pesquisadores que entendem o espaço da brinquedoteca como viabilizador do desenvolvimento integral das crianças através da ludicidade. O lúdico, como atividade livre, criadora e autocriadora, por intermédio da práxis, é capaz de promover na criança o desenvolvimento cognitivo, cultural, social, afetivo, físico-

motor e linguístico. Foi nesse contexto que se investigou a brinquedoteca deste estudo, considerando-a como espaço privilegiado de formação integral do sujeito social.

A importância desta pesquisa, no entanto, não se limitou à investigação de um espaço rico e favorável ao processo ensino-aprendizagem, vez que, por seu intermédio, buscou-se propiciar aos universitários envolvidos na investigação benefícios no que concerne tanto à sua apropriação de conhecimentos teóricos, quanto aos relacionados à práxis revolucionária, mediante a aplicação e mediação destes.

Importa reconhecer, todavia, conforme já afirmado, que as possibilidades e limites da educação na sociedade depende dessa sociedade na qual ela está inserida, isto é, se está imersa em uma sociedade capitalista seu objetivo será reproduzir a formação que esta lhe requer, ou seja, a educação tende a refletir a sociedade que a produz, pois expressa o nível de compreensão dos que a fazem, permitida e requerida pela sociedade de cada época, de acordo com a etapa de desenvolvimento e das relações sociais.

Portanto, é preciso que se reconheçam os fins e as finalidades da educação a que estamos submetidos, a fim de: ou reproduzi-la, por intermédio de uma formação que qualifique para o trabalho em atendimento aos interesses do mercado capitalista; ou, por meio da crítica radical teórico-prática, pela práxis, busque-se subverter a ordem acadêmica e o sistema vigente.

Nesse contexto transformador, o lúdico pela práxis pode conhecer o caráter coletivo e inclusivo capaz de promover o processo ensino-aprendizagem em uma brinquedoteca. O brincar não deve ser reduzido a jogos competitivos, alienantes e exclusivos, pautados na individualização do ser, mas ao contrário, podem e devem estimular a criança a pensar de forma reflexiva, crítica e criativa, a fim de promover, por meio da ação coletiva, a inclusão promovida pelas atividades lúdicas desenvolvidas em uma brinquedoteca.

A atividade lúdica pode ser um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, no desenvolvimento de suas habilidades, haja vista ser estimulador da ação intelectual. Cabe, portanto, ao brinquedista estimular o desenvolvimento de habilidades cognitivas, culturais, psicomotoras, sociais, afetivas, entre outras, à construção de novos conhecimentos mediante atividades motivadoras lúdicas, as quais desafiam as crianças a aprender de modo diferenciado e significativo, estimulando-as a criarem e produzirem novos conhecimentos, ampliando seu universo de informações e saberes culturais.

Pode-se afirmar, portanto, que a práxis social de brincar constitui seres pensantes, considerada por Dias como

[...] um dos caminhos para fazer frente à realidade congelada e opressiva de muitas escolas e trazer a vida à tona é a busca de uma educação político-social, que tenha como cerne a visão do homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada á capacidade de sonhar, imaginar, jogar com a realidade. (DIAS, 1997, p.46).

Percebe-se a relevância de uma brinquedoteca que vise desenvolver sua atividade educativa na perspectiva da práxis por meio do lúdico, constituindo-se em uma educação político-social capaz de promover o desenvolvimento integral do ser, oferecendo-lhes coletivamente a capacidade de sonhar, imaginar, jogar com a realidade e transformá-la, em seu benefício e da coletividade social, conforme assinala a autora.

Abandona-se, desse modo, o caráter individual, exclusivo e reprodutor dos interesses dominantes, assumindo a real função proposta pela práxis social de brincar que se constitui na atividade material humana transformadora do mundo e do próprio homem.

2 QUESTÕES CONCEITUAIS

A pesquisa a respeito da “brinquedoteca e práxis educativa”, realizada em uma IES pública de Belém, permite rever os conceitos sobre a importância do lúdico como instrumento formador/educador por meio da práxis de sujeitos sociais e promotor do processo de inclusão, difundido no espaço examinado.

Em uma perspectiva crítico-analítica o espaço da brinquedoteca pode abrir um mundo novo, feliz e criativo para os sujeitos em processo de formação integral, em que essa formação e a criticidade política passa a ter importância crucial tanto na vida dos educadores atuantes como brinquedistas, quanto na vida das crianças, não como uma obrigação formal, conteudista e ideológica, mas como cultura que abre as portas do mundo e deixa compreender esse mundo rico e criativo, mediante a atividade lúdica, a qual promove inclusão e formação de futuros sujeitos sociais.

A apropriação dessa formação/educação pelas crianças, por intermédio da práxis lúdica, pode alargar sua formação cultural, compreendendo-se como um sujeito presente no mundo, do mundo e com o mundo, à semelhança do que assinala Snyders:

Uma cultura que abre o mundo diante de nós, que nos abre para o mundo, que deixa ver e entender o mundo; presença do mundo e por isso presença no mundo; nossa sensibilidade pode ampliar-se ao destino do mundo, nossa consciência pode tornar-se consciência mundial. Aprender mil formas de vida e não só o que os olhos vêem, o que os vizinhos dizem; vale à pena perceber o que se passa em outros lugares. O mundo está próximo de nós, penetra-nos, entra em nós. (SNYDERS, 1988, p. 30-31).

Percebe-se que a cultura trabalhada por meio do lúdico na perspectiva da práxis, no interior da brinquedoteca, pode proporcionar à criança esta abertura para o mundo, formando sujeitos sociais, críticos, atores e produtores de sua práxis social com o poder de transformar a realidade a qual se insere. A apreensão da cultura exposta por Snyders, que contribui para alcançar a formação integral do ser, mediada pela brincadeira produz a obtenção de novos olhares e de novos saberes, penetrando e agindo no e para o ser.

Nessa perspectiva, a pesquisa na brinquedoteca proporcionou uma visão mais ampla dentro da construção da identidade infantil e da apreensão da cultura, a qual abre à criança, futuro adulto, uma variedade de conhecimentos referentes ao mundo, além de proporcionar aos profissionais envolvidos na brinquedoteca novas formas de repensar suas práticas político-sociais e educacionais ao desenvolverem suas atividades, estimulando-as a buscar uma formação continuada e atenta às novas formas de ensinar e aprender através do lúdico, respeitando-se as diferenças, assim como as possibilidades, necessidades e potencialidades de cada criança, seja ela deficiente ou não.

A mediação pedagógica por meio do lúdico favorece a aprendizagem e a práxis, permitindo aos envolvidos, crianças e brinquedistas, um trabalho fundado na interatividade, construção de conhecimento, descontração, criatividade, cooperação, cultura e liberdade, possibilitando às crianças, através do brincar, o aprendizado e a formação como sujeito crítico-político e partícipe social.

Sabe-se, como assinala Soler (2008) que trabalhar e conviver com pessoas com deficiências é um desafio, pois são pessoas que possuem especificidades próprias, diferenciadas das demais pessoas, entretanto são pessoas eficientes. Considera-se, à semelhança deste autor, que todos os sujeitos, apoiados profissionalmente e competentemente, possuem a capacidade de superar quaisquer dificuldades, conforme suas possibilidades, potencialidades e necessidades.

Nesse sentido, entende-se que as brinquedistas que atuam no espaço investigado devem analisar as especificidades das crianças com as quais trabalham a fim de propor para todas as crianças, por meio de planejamento, atividades didático-pedagógicas lúdicas que

visem, por meio da cooperação, o coletivo e desse modo possa-se efetivar e promover a inclusão sociocultural dessas crianças no processo de ensino aprendizagem.

Muniz (2000) ressalta que o brincar funciona como um meio de aprender, partindo-se da idéia de que o impulso lúdico constitui-se como fator de criação, e a brincadeira como fator de aprendizagem. Isso demonstra que essas etapas não estão fragmentadas, mas formam uma unidade em si mesma, inseparável, um processo dialético. Da não cisão do brincar com a brincadeira, da criação com a aprendizagem, surge novas maneiras de apreender o real, por intermédio de atividades lúdico-criativas que se constituirão em formas de pensar, produzir, criar e recriar a realidade vivenciada pela criança no seu processo de descoberta.

Kishimoto (2003) quando discute o jogo na educação infantil assinala que ele transporta para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Percebe-se, na análise desta autora, a defesa do lúdico como elemento capaz de construir o intelecto da criança por intermédio da práxis transformadora.

Nessa perspectiva, a ludicidade como atividade social coletiva serve como mecanismo que incita a criança no processo ensino-aprendizagem de maneira alegre, interessante, promovendo satisfações coletivas. Wajskop (1995) complementa a idéia expressa por Kishimoto (2003) quando discute o brincar em uma perspectiva da práxis, entendendo-o em um contexto sócio histórico e antropológico, considerando que o brincar se constitui como uma atividade social humana que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a afabilidade, a criatividade e a interatividade de cada criança possibilita a troca de conhecimentos propostos no espaço da brinquedoteca como meio de grande importância para o seu crescimento intelectual, além de essencial para a sua aproximação com o mundo e a sua inclusão no processo em questão.

Dá-se, desse modo a aproximação do sujeito ao mundo, que penetra nele e que lhe permite o acesso e a vivência no mundo e com o mundo, na e com a cultura produzida historicamente pela humanidade, desvelando o real mediante formação crítica, política e social, conforme expressa Freire:

Os educandos necessitam descobrir o que há por trás de muitas de suas atitudes em face da realidade cultural, para assim enfrentá-la de forma diferente. A admiração de sua anterior admiração da realidade é necessária para que isto se faça. A capacidade que têm os educandos de conhecer em termos críticos - de ir além da mera opinião - se vai estimulando no processo de desvelamento de suas relações com o mundo histórico-cultural. Mundo de que os seres humanos são os criadores. (FREIRE, 1982, p.54).

A formação de sujeitos sociais nessa perspectiva permitirá o desvelamento do real, dos interesses da sociedade capitalista, e talvez, dessa forma, possa-se promover a tão almejada inclusão. É nesse contexto que se concebe o conceito de inclusão, defendido neste estudo, como possibilidade, o qual pode ser objetivo das atividades realizadas na brinquedoteca examinada, tendo em vista que por meio da práxis o homem promove o desvelamento do mundo histórico-cultural e vai além da mera opinião, tornando-se assim ator, produtor e (re)criador de sua realidade social.

Wajskop (1995), ao refletir sobre o conhecimento, a cultura e a transformação social do ser, afirma que a brincadeira é produzida historicamente, socialmente e culturalmente transmitida. Nesse sentido, enfatiza que:

[...] a brincadeira situa-se na perspectiva sócio-histórica e antropológica [...], considerando que se trata de uma atividade social humana que supõem contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através de sistemas simbólicos próprios. (WAJSKOP, 1995, p. 28).

Considerando a influência do brincar na realidade infantil e a contribuição da brinquedoteca nesse processo, entende-se o lúdico como uma atividade essencial à formação intelectual, social e política das crianças, ou seja, a brinquedoteca e o brincar constituem a própria formação da cultura, que nas palavras de Snyders (1993, p. 197) “[...] é impulso, tensão, exigência, ação da qual todos os homens são chamados a participar [...]”.

Mas, a semelhança de Snyders, para ser um partícipe da ação acima expressa, não basta identificar a cultura ou a realidade social vivenciada, mas, precisa-se ir além, adentrar aos contextos em que se baseiam as relações humanas, resgatando-se o brincar infantil e suas variadas formas, para assim se entender como o brincar tem influências em todas as fases da vida, em todos os momentos histórico culturais.

Wajskop (1995) confirma essa influência quando afirma que o brincar, na perspectiva sócio-histórica e antropológica é uma atividade humana, realçando a ligação existente entre o “mundo infantil” e o “mundo adulto” que se interagem e se complementam. Portanto, estes mundos não estão dissociados, pois, através do ato de brincar, os indivíduos expressam aquilo que vivem socialmente, resultando dessa experiência a formação crítico-política e a formação cultural. Daí a importância e a necessidade em se compreender o brincar por meio da práxis, examinado neste estudo.

3 METODOLOGIA

Para proceder a este estudo partiu-se de uma abordagem qualitativa que, segundo Severino consiste em “[...] um conjunto de metodologias, envolvendo, eventualmente, diversas referências epistemológicas” (SEVERINO, 2007, p. 119). Para complementar este conjunto de metodologias realizou-se a pesquisa bibliográfica, a partir da leitura de autores como: Kishimoto (2003), Snyders (1988; 1993), Bottomore (1988), Wajskop (1995), Freire (1979, 1984, 1988), entre outros.

Também se realizou o levantamento de documentos da brinquedoteca pesquisada, além do levantamento de informações bibliográficas contidas em monografias, artigos e livros, que contribuíram tanto para o aprofundamento teórico dos pesquisadores envolvidos neste estudo, quanto para a apropriação de conhecimentos acerca da temática dos acadêmicos vinculadas a este por meio de pesquisa de iniciação científica, relacionada à pesquisa em questão.

Adotou-se a pesquisa participante, uma vez que propiciou a vivência na brinquedoteca, no lócus onde os fenômenos ocorrem, compartilhando-se da experiência dos sujeitos pesquisados e participando-se de forma sistemática e permanente, ao longo da pesquisa de campo, das atividades planejadas pelo coordenador, efetivadas pelos brinquedistas, além das ações praticadas pelas crianças.

A observação participante proporcionou o acompanhamento das atividades lúdicas planejadas e desenvolvidas pelos brinquedistas com as crianças, observando-se os procedimentos adotados e executados pelos brinquedistas. Nessas ocasiões buscou-se também identificar os procedimentos metodológicos e técnicos empreendidos pelos brinquedistas, correlacionando-os tanto ao planejamento anteriormente elaborado quanto às reações expressas pelas crianças mediante aos jogos lúdicos praticados.

Essas observações permitiram aos acadêmicos que as vivenciaram uma experiência rica de descobertas, proporcionando-lhes a apreensão de conhecimentos teóricos e práticos, experimentados no grupo e com o grupo. Orientou-se também na observação do trabalho realizado a fim de mediá-lo teórico-filosoficamente com a práxis declinada no projeto de constituição da brinquedoteca estudada, objetivando-se a análise do processo.

Esses procedimentos, pautados na observação e fundamentados na concepção teórico-filosófica do grupo de pesquisa em questão, visaram proporcionar aos pesquisadores e acadêmicos envolvidos na pesquisa condições para proceder à análise da realidade examinada. A análise do material coletado foi efetivada por intermédio de descrições das

atividades desenvolvidas na brinquedoteca em questão. A fim de se proceder as descrições supracitadas, os acadêmicos bolsistas permaneceram em interação com o grupo em todas as situações, acompanhando-as e observando as manifestações dos sujeitos envolvidos no processo.

Como técnicas foram adotadas, além da observação, o registro descritivo em um diário de campo, assim como se utilizam de registro fotográfico das atividades lúdicas praticadas, o qual foi utilizado para auxiliar o exame e análise do contexto pesquisado. Importa assinalar que os registros fotográficos, devido a questões éticas presentes no termo de consentimento livre e esclarecido, não foram apresentados no relatório final desta pesquisa, tampouco serão divulgados ou disponibilizados em qualquer outro meio de divulgação desta pesquisa.

Utilizam-se também como instrumentos operacionais de coleta de dados a documentação, anteriormente identificada, relacionada aos dados documentais, registrados e sistematizados da brinquedoteca e o material didático-pedagógico utilizado, além de um questionário e entrevista, os quais tiveram por finalidade auxiliar o exame da realidade pesquisada.

Assim, captou-se a práxis realizada pelos brinquedistas nas atividades desenvolvidas no espaço investigado, com o fito de verificar se propiciou a formação integral das crianças como sujeitos sociais e identificar se o processo de aprendizagem, empreendido por meio do lúdico às crianças de 8 a 10 anos de idade, correspondeu à formação na perspectiva da práxis.

Posteriormente à coleta de dados, estes foram transcritos e cruzados, a fim de relatá-los e divulgá-los de forma fidedigna, e, ao final do processo desta pesquisa, socializá-los entre estudiosos pesquisadores e demais interessados no assunto.

4 CONCLUSÃO

No decorrer da observação participante detectou-se que os brinquedistas não planejavam as atividades, haja vista que as próprias crianças coordenavam suas brincadeiras, independente do tempo de permanência na brinquedoteca. Portanto, em função do não planejamento das atividades lúdicas, os brinquedistas não estimularam brincadeiras cooperativas entre todas as crianças deficientes e não deficientes. Verificou-se nas atividades executadas, a prática de um brincar descomprometido, dissociado de uma formação educativa

omnilateral, e como consequência detectou-se que as atividades implementadas não foram capazes de incluir efetivamente as crianças deficientes envolvidas no processo.

Observou-se também que a brinquedoteca conta com um acervo reduzido de materiais didáticos pedagógicos que auxiliam o trabalho realizado com as crianças cegas. Associado a isso, percebeu-se o pouco interesse das brinquedistas em aprofundar seus conhecimentos pedagógicos, assim como em buscar apoio epistemológico, teórico-filosófico para fundamentar o trabalho e mesmo a prática realizada com crianças cegas.

No que concerne à práxis dos brinquedistas, conclui-se que não havia essa preocupação, pois se consideravam como acompanhantes, como meros observadores das brincadeiras realizadas pelas crianças. Sua função básica era observar e cuidar das mesmas, motivo pelo qual não se encontrou planejamentos elaborados, apesar de ter-se encontrado no acervo bibliográfico alguns projetos do início do trabalho na referida brinquedoteca.

A partir do cruzamento das informações e das análises procedidas constatou-se que a brinquedoteca investigada não possui uma prática comprometida com a educação crítica política e como consequência não promove a formação omnilateral das crianças envolvidas no processo, haja vista que os brinquedistas, na referida brinquedoteca, não implementaram a práxis lúdica como orientação da formação e da qualificação de tais sujeitos, tampouco da sua própria, de modo a se tornarem e aos demais sujeitos críticos, criativos, autocriativos.

Nesse contexto, percebeu-se que o lúdico praticado no locus investigado não é valorizado como atividade capaz de promover a formação supracitada das crianças, uma vez que os brinquedistas não o compreendem como atividade pedagógica, fato este que denota a precarização da formação dos mesmos para o exercício da função de brinquedistas.

A brinquedoteca, nesta perspectiva, não promove a inclusão dos indivíduos envolvidos no processo ensino-aprendizagem, mediante atividades didático-pedagógicas lúdicas e cooperativas, visto que os brinquedistas entendem esse espaço apenas como ambiente de convivência, socialização, divertimento e de lazer, portanto, não visam à educação crítico-criativa do sujeito social.

Ficou claro, com esta pesquisa, que o trabalho desenvolvido em uma brinquedoteca pode assumir a real função proposta pela práxis social de brincar, considerada como forma especialmente humana do ser do homem, como atividade livre, universal, criadora e autocriadora, por meio da qual o homem constrói e transforma seu mundo humano, histórico e a si mesmo (SÁNCHEZ VÁZQUEZ, 2007, p. 394). Entretanto, a educação na perspectiva do capital é marcada pelo individualismo e competitividade, características estas geradoras dialeticamente de exclusão em massa e inclusão seletiva, processo de formação/educação que

se refletetanto na educação das crianças,quanto na dos brinquedistasatuantes na brinquedoteca, os quais reproduzem as ideologias e os interesses de classe do sistema.

A práxis lúdica deve ser valorizada e compreendida como estratégiacontra-ideológicapaz de transformar essa realidade social, o que não se verificou na brinquedoteca investigada, pois a mesma não objetiva a educação omnilateral do sujeito social. O brincar não incitou as crianças investigadas a se apropriarem de um conhecimento reflexivo, crítico criativo, construtor de uma nova realidade para a transformação, tampouco foi capaz de incitar a cooperação de modo a promover a inclusão.

Nesse contexto, entende-se, parafraseando Snyders (1988), que a cultura, associada ao trabalho lúdico e à conscientização social, é capaz de demolir, recusar e arruinar, renegar e reconstruir, pois é a partir do saber constituído que se consegue superar e transformar a realidade das crianças, tornando-as indivíduos responsáveis por sua participação na vida coletiva e social.

REFERÊNCIAS

- BOTTOMORE, T. **Dicionário do pensamento marxista**. Rio de Janeiro: Zahar, 1988.
- DIAS, M. C. M. **Metáfora e Pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para educação pré-escolar**. In: KISHIMOTO T. M. **Jogo, Brinquedoteca, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.
- FREIRE, P. **Ação Cultural para a liberdade e outros escritos**. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- KISHIMOTO T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.
- MUNIZ, M. C. S. **A brinquedoteca no contexto escolar da educação infantil**. In: SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, R.J: Vozes, 2000.
- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, A. **Filosofia da práxis**. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales – CLACSO; São Paulo: Expressão Popular, Brasil, 2007.
- SANTOS, S. M. P. (Coord.) **Aludicidade como ciência**. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 2007.
- SNYDERS, G. **A alegria na escola**. São Paulo: Manole, 1988.
- _____. **Alunos Felizes: reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.
- SOLER, R. **Brincando e aprendendo com os jogos cooperativos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Sprinter, 2008.
- WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1995.