

OFICINAS DO BRINCAR: UM RESGATE A INFÂNCIA POR MEIO DE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS. (relato de experiência)

Alexandre Cruz Junkes JUNIOR¹
Ana Paula CASTRO¹
Arlete Rojane GUTS¹
Bruna Caroline FERREIRA¹
Cristiane SOUTIS¹
Deila Regina K. DAHLKE¹
Elisangela Tavares KUCHINSKI¹
Giane Angelina BORCHARDT¹
Jessica Luana KANNENBERG¹
Kamila da Silva TELES¹
Kathleen Tainara MONTAGNA¹
Luciana de Cassia de A. GONÇALVES¹
Maria Leuda B. M. BUENO¹
Mayara Cristina dos S. BRILHANTE¹
Mayara Cristina FUJII¹
Nuzivania Maria da C. FRANCO¹
Raquel Amorim MACHADO¹
Sara Christina G. CHAGAS¹
Simone Alves RIBEIRO¹
Soeli Terezinha D. KLEISCHMIDT¹
Bruna Heloisa Silva RAIOL²

RESUMO

A brincadeira e jogo são construções sociais e, portanto culturais. A criança ao nascer está impregnada de práticas estabelecidas nas relações com outros sujeitos, adultos e outras crianças que possibilitam o acesso aos códigos sociais estabelecidos na forma de aprendizagem social. É na brincadeira, na fantasia e posteriormente no jogo com a elaboração de regras mais complexas que a criança se apropria da organização social na qual está inserida. Como processo cultural, o acesso a brincadeira e ao jogo se dá fundamentalmente na relação com outro e com as condições de espaço, materiais e possibilidades de exploração desses elementos. Considerando a importância da brincadeira e do jogo em proposições criativas, de descobertas, elaborações e reelaborações, estamos realizando um projeto de pesquisa denominado “Oficinas do brincar: um resgate a infância por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras”, desen-

¹Estudantes do curso de licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal Catarinense *campus* Blumenau

²Professora do curso de licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal Catarinense *campus* Blumenau

volvido com os acadêmicos da quarta fase do curso de Licenciatura em Pedagogia, do Instituto Federal Catarinense – campi Blumenau (SC), com a perspectiva de propiciar espaço de relacionamento significativo com a brincadeira, o jogo, o brinquedo e práticas corporais expressivas como elementos de acesso a cultura lúdica e, portanto de inserção num contexto social humanizador. A dinâmica do projeto compreende atividades sequenciais com os discentes, semanalmente, nos quais são utilizadas as dependências da própria instituição, que disponibiliza o espaço físico e conta com a colaboração dos estudantes ao trazerem os recursos - como brinquedos, jogos e materiais para práticas corporais e expressivas. O projeto está em fase inicial de desenvolvimento, mas vem confirmando a relevância de seus propósitos, haja visto que parte do princípio de propiciar resgate e vivências da infância, do brincar, através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, tematizando discussões em torno da ludicidade, como processo histórico e social, capaz de proporcionar reflexão e colaborar com a formação humana pelo acesso e interação com essas formas de manifestação da cultura. Dessa forma, objetiva-se com esta oficina, propiciar espaço e oportunidades de autoconhecimento, vivências inclusivas, melhora da auto-estima, desenvolver habilidades de comunicação, expressão e interação social dos acadêmicos envolvidos no projeto com os sujeitos participantes, colaborando com a formação acadêmica dos alunos mediadores do projeto tanto no que se refere à prática pedagógica exercida sob a perspectiva de professor, intelectual-pesquisador, bem como para a comunidade envolvida, no sentido de poder recordar os jogos, brinquedos e brincadeiras de suas infâncias por meio de cantos temáticos (num estande ou sala de aula), contendo: mostra do acervo de brinquedos que fizeram parte da infância da turma; produção artesanal de brinquedos sustentáveis com matérias recicláveis; espaço do faz de conta, com oficinas desenvolvendo atividades recreacionistas para o público visitante.

Palavras-chave: Brincar. Infância. Jogo. Brinquedos. Brincadeiras.