



BRINQUEDOTECA TUPÂNÁRIKÉ da UENF: vivências de aprendizagens por meio do lúdico

Adriana Silva Pinheiro Ferreira, Maria Clareth Gonçalves Reis.

O projeto de pesquisa “BRINQUEDOTECA TUPÂNÁRIKÉ da UENF: vivências de aprendizagens por meio do lúdico” surge com a proposta de inserir atividades a serem desenvolvidas dentro do projeto de pesquisa “Brinquedoteca TUPÂNÁRIKÉ: análise da importância do lúdico para a formação da criança”, de autoria da professora Maria Clareth Gonçalves Reis. Pretendemos fazer um levantamento do quantitativo de estudantes do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Uenf que cursaram a disciplina “A criança, o brinquedo e a educação” oferecida na brinquedoteca pela profa. Maria Clareth Gonçalves Reis, no período de 2017 até 2019, sendo que, em 2017 participei como aluna e 2019 como bolsista de iniciação científica, para saber os efeitos causados à formação destes estudantes após terem cursado a disciplina. Como objetivos específicos, buscamos conhecer melhor a brinquedoteca, como espaço que atende a educação infantil, um meio essencial à construção da aprendizagem das crianças; saber o quantitativo de estudantes do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Uenf que cursaram a disciplina “A criança, o brinquedo e a educação” (entre 2017-2019); analisar os efeitos causados à formação dos estudantes após terem cursado a disciplina. Além do mais, a Brinquedoteca Tupânâriké promove o lúdico e nos faz rever estigmas pré-existentes no nosso cotidiano, nos fazendo repensar o uso de determinadas palavras e atitudes. O espaço da brinquedoteca Tupânâriké, criado para favorecer o estímulo e a manifestação da expressão e da criatividade das crianças no quesito ludicidade, é exemplo de estrutura que permite a prática do brincar. Kishimoto (1997) concebe às brinquedotecas um espaço de animação sociocultural que se encarrega da construção da cultura infantil, bem como com o desenvolvimento da socialização e da construção das representações infantis. A brincadeira vai surgindo de forma gradativa na vida da criança, sendo ela muito importante para o seu desenvolvimento. Nesta pesquisa, optamos pelo uso da abordagem qualitativa (BOGDAN & BIKLEN, 1991), além da dicotomia quantitativo-qualitativo (André, 1995). Como instrumentos metodológicos, partindo para a finalização da pesquisa, iniciei a coleta de dados (via Whatsapp) dos alunos selecionados, sempre recorrendo ao diário de campo e os documentos, para finalização da construção do artigo.

Palavras-chave: Lúdico, Brinquedo e Brinquedoteca.

Instituição do Programa de IC, IT ou PG:

XIII Congresso Fluminense de Iniciação Científica e Tecnológica

26° Encontro de Iniciação Científica da UENF
18° Circuito de Iniciação Científica do IFFluminense
14° Jornada de Iniciação Científica da UFF



UI Congresso Fluminense de Pós-Graduação

21° Mostra de Pós-Graduação da UENF
6ª Mostra de Pós-Graduação do IFFluminense
6ª Mostra de Pós-Graduação da UFF

Desafios da Ciência no Pós-Pandemia

*Fomento da bolsa (quando aplicável): **CNPq***



UENF

Universidade Estadual do Norte Fluminense Darcy Ribeiro



Universidade Federal Fluminense