

Os sistemas de classificação de brinquedos, jogos e brincadeiras na Formação de Professores e Educadores em uma Brinquedoteca Universitária

O projeto tem como objetivo geral analisar os sistemas de classificação de brinquedos, jogos e brincadeiras que se propõem a organizar o material lúdico das brinquedotecas universitárias. A Associação Brasileira de Brinquedotecas ABBri define a brinquedoteca como o “[...] espaço concebido, organizado e gerido por um brinquedista para favorecer o brincar espontâneo e criativo das crianças e atender necessidades lúdicas de pessoas de qualquer idade”. Dessa forma, o livre brincar tem centralidade neste espaço que é de formação mais ampla não só para as crianças, mas também para os estudantes. Para o Curso de Pedagogia e de Licenciaturas a brinquedoteca é o laboratório de interação da cultura do lúdico como uma das dimensões humanas e de formação e pretende congregar em si dimensões múltiplas, dentre essas a de gestão de objetos lúdicos que compõem o acervo. Assim é altamente recomendável que os profissionais brinquedistas tenham subsídios para fazer a gestão do espaço e do acervo apoiados em critérios técnicos utilizando os sistemas estruturados de classificação de jogos, brinquedos e brincadeiras em sua formação para o exercício profissional. A pesquisa é de abordagem qualitativa e os dados coletados a partir dos sistemas de classificação de jogos, brinquedos e brincadeiras serão analisados frente ao referencial teórico da Análise de Conteúdo, tal qual é prescrita por Bardin. Nas práticas de gestão de espaços e acervos do brincar se faz central o exercício do direito à cidadania, ao lúdico como qualidade de vida, metas desejáveis inscritas na Agenda ESG nos pilares da promoção da qualidade de vida e dos direitos humanos, bem como na Agenda 2030 da ONU. A pesquisa proposta se insere nas Áreas de Tecnologias Prioritárias do Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC) especificamente em Tecnologias para Qualidade de Vida, pois que se trata de fomentar melhor qualidade de vida com oportunidades de formação profissional e pessoal tendo como base os aspectos do lúdico como dimensão humana, bem como o direito ao exercício da profissão com competência e ética. Investigar tal campo de estudos fortalece as ações de ensino, pesquisa e extensão que vêm sendo empreendidas nos cursos de formação de professores em nível superior e médio bem como no âmbito da Brinquedoteca o que consolida a construção e produção de novos conhecimentos em diálogos multi/inter/transdisciplinares.

Palavras-chave: Brinquedoteca; Sistemas de Classificação de Brinquedos; Brinquedista; Cultura Lúdica; Formação de Professores.