

**INCUBADORA SOCIAL E O PROJETO “CRIATIVIDADE
E LUDICIDADE: O DIREITO DE BRINCAR E A
BRINQUEDOTECA”**

Maria Cristina Simeoni*

RESUMO

O artigo analisa o projeto “Criatividade e Ludicidade: o direito de brincar e a brinquedoteca”, elaborado pelo Grupo de Pesquisa Criatividade e Ludicidade, com a intenção de participar do Programa de Extensão “Universidade Sem Fronteiras”. Justificou-se pela relevância da construção e manutenção de uma brinquedoteca no Programa de Erradicação do Trabalho Infantil (PETI), em Jacarezinho, PR. Os objetivos são destacar a importância das Incubadoras Sociais, analisar a relevância e a viabilidade de sua implementação e colaborar para a efetivação. Utilizando-se a metodologia de Análises das Tecnologias Sociais, com abordagem qualitativa, e tendo como auxílio a análise de conteúdo, os resultados apontam afirmativamente para ambas, relevância e viabilidade.

Palavras-chave: Incubadora social. Metodologia. Brinquedoteca. PETI.

ABSTRACT

The article analyzes the project, "Creativity and playfulness: the right to play and the toy library," prepared by the Research Group Creativity and Playfulness, with the intention of participating in the Extension Program "University Without Borders." The justification is the relevance of the construction and maintenance of a toy library in the Program for the Eradication of Child Labor (PETI), in Jacarezinho, PR. The objectives are to highlight the importance of Social Incubators, analyze the relevance and feasibility of its implementation and contribute to it. Using the methodology of analysis of Social Technologies, with qualitative approach, and with the aid of content analysis, the results are affirmative to both relevance and viability.

Key words: Social incubator. Methodology. Toy library. PETI.

*Mestra em Educação (UEL, 2008), doutoranda em Educação (Universidade Internacional SEK, Chile), professora na Faculdade do Norte Pioneiro (Fantorpi) e na Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP).

INCUBADORA SOCIAL E O PROJETO “CRIATIVIDADE E LUDICIDADE: O DIREITO DE BRINCAR E A BRINQUEDOTECA”

Maria Cristina Simeoni

Sumário: Introdução. 1 Incubadoras sociais. 2 Programa de Extensão "Universidade Sem Fronteira". 3 O projeto "Criatividade e ludicidade". 3.1 Brinquedoteca. 3.2 Criatividade. 3.3 Ludicidade. 4 Metodologia: análises, discussões e aplicação. 4.1 Organização e sistematização. 4.2 Participação, cidadania e democracia. 4.3 Dimensão educativa. 4.4 Transformação social, eficácia e sustentabilidade. 5 Considerações finais.

INTRODUÇÃO

Acredita-se que a infância deve ser vivida em sua plenitude. Sua característica principal é a brincadeira, a atividade lúdica, o jogo pelo jogo. É um elemento cultural primordial para um desenvolvimento afirmativo do ser humano.

As crianças que frequentam o Programa de Erradicação do Trabalho Infantil (Peti) são sujeitos, muitas vezes, privados de viverem plenamente a sua infância e se encontram em situações de risco. Assim, no período em contraturno escolar, frequentam o programa.

O [Peti] reconhece a criança e o adolescente como sujeito de direito, protege-as contra formas de exploração do trabalho e contribui para o desenvolvimento integral. Com isso, oportuniza o acesso à escola formal, saúde, alimentação, esporte, lazer, cultura e profissionalização, bem como, convivência familiar e comunitária (BRASIL, 2011a).

O Estatuto da Criança e do Adolescente, no item IV, artigo 16, Capítulo II: Do direito à liberdade, ao respeito e à dignidade, declara que o direito à liberdade compreende, entre outros, os aspectos brincar, praticar esportes e divertir-se (BRASIL, 2011b).

Desta forma, acredita-se na importância desta proposta como colaboradora no fortalecimento das atividades lúdicas, com crianças em estado de risco, que frequentam o Peti.

Os objetivos foram destacar a importância das Incubadoras Sociais, analisar a relevância e viabilidade da implementação do referido projeto e colaborar para sua efetivação.

1 INCUBADORAS SOCIAIS

De acordo com o Dicionário Aurélio [da Língua Portuguesa], o verbo *incubar* vem do latim *incubo* e

significa “estar deitado sobre”. A palavra incubadora refere-se ao aparelho que se destina a manter uma criança nascida prematura em ambiente de temperatura, oxigenação e umidade apropriadas. O termo remonta ao ato de manter-se algo criado em incubadora por um tempo determinado e com certas condições adequadas, para que possa haver o seu devido desenvolvimento. Dar a devida assistência para que algo possa [...] sobreviver [e crescer. Na área da ciência e tecnologia,] incubadora é a denominação utilizada para definir o espaço institucional destinado a apoiar a transformação de empresários potenciais em empresas crescentes e lucrativas¹. As incubadoras promovem oportunidades para o desenvolvimento tecnológico do processo produtivo e oferecem aos novos empreendedores, além de espaço físico e os serviços de escritório, o apoio administrativo, aconselhamento e consultoria gerencial e de marketing. (MARQUES, 2011, p. 282).

Para Galante e Cassin, são precisos alguns critérios para implantar uma incubadora. Desse modo, evita-se possíveis fracassos em relação à implementação e continuidade do trabalho. São eles:

Associabilidade, para evitar o isolamento e dissipação de esforços individuais, que dá sustentação e legitimidade;

Originalidade, para impedir a cópia de experiências longe de nossa realidade;

Interactividade, para quebrar o modelo linear de inovação, integrando o conhecimento e as necessidades dos diversos agentes envolvidos, especialmente o estado, empresas e “sociedade civil”;

Sustentabilidade, para criar novas estruturas que possuem a experiência de gestão para os atores que podem proporcionar-lhes recursos reais;

Humildade, para reconhecer as condições com as quais iniciamos;

Imaginação, para propor novos caminhos a percorrer. (GALANTE; CASSIN, 2001, p. 13)

Entende-se por incubadora um local ou até mesmo um grupo de pessoas habilitadas, que auxiliam na criação de uma empresa ou instituição, organizando os processos iniciais para que seu desenvolvimento ocorra como desejado.

Para este estudo, apresenta-se o conceito de Incubadora Social, entidade destinada a dar assistência e amparar o estágio inicial de empreendimentos econômicos solidários, sobretudo aqueles ligados a universidades. Começa como projeto, programa ou órgão das instituições,

com a finalidade de dar suporte à formação e ao desenvolvimento de cooperativas populares criadas por iniciativa de grupos de trabalhadores

¹ LALKAKA, 2003.

desempregados ou que vivenciam situações de precarização das condições e das relações de trabalho (GAIVIZZO, 2006, apud MARQUES, 2011, p. 283).

Uma das finalidades da incubadora social é o fortalecimento de comunidades, municípios e cidades, por meio da formação de empreendedores e da geração de empreendimentos, com uso de tecnologia social. Tal empreendimento favorece a criação de um ambiente empreendedor que beneficia toda a comunidade em diversos aspectos, principalmente na elevação da qualidade de vida, cidadania e visão de mundo.

Quando relacionada às universidades, estas transferem o conhecimento para a sociedade e, desta forma, a incubadora social cumpre seu principal objetivo, que é gerar o desenvolvimento social, econômico e humano.

É importante que a universidade retome a responsabilidade de capacitação de profissionais com relação aos outros níveis de ensino, como também realizar a transferência de conhecimentos produzidos, de tal forma que seja partícipe do esforço social de melhoria da qualidade de vida das populações.

2 PROGRAMA “UNIVERSIDADE SEM FRONTEIRA”

O governo do estado do Paraná tem buscado a aproximação entre o setor produtivo e as instituições de Ensino Superior e de Ciência e Tecnologia para desenvolvimento de projetos estratégicos.

O Programa de Extensão “Universidade Sem Fronteira” teve início em 2007 e é composto por equipes multidisciplinares com a finalidade de apoiar o desenvolvimento de áreas com baixo índice de desenvolvimento humano (IDH) no Estado do Paraná. Em novembro de 2010, o programa tornou-se Política Pública de Estado para a execução de uma política de extensão universitária nas instituições públicas ou privadas sem fins lucrativos, que praticam a disseminação do conhecimento por meio de projetos de extensão, priorizando o financiamento de áreas estratégicas para o desenvolvimento social de populações vulneráveis.

Entendendo que as políticas públicas, quando realizadas de forma integrada, aumentam seu impacto e alcance, as propostas e ações dos projetos em andamento foram divididas em subprogramas, sendo um deles a Incubadora dos Direitos Sociais. Esse subprograma destina-se a financiar projetos de equipes multidisciplinares, orientados pelo princípio da indissociabilidade entre ensino, pesquisa e extensão.

Com base no princípio de que as instituições de ensino públicas e privadas sem fins lucrativos devem contribuir para a efetivação de políticas públicas direcionadas para o estabelecimento de redes sociais de proteção aos setores marginalizados da população

– especialmente crianças e adolescentes em situação de extrema vulnerabilidade social – cumpre fomentar projetos de extensão orientados para, entre outras ações, colaborar com os programas municipais, estaduais e federais existentes na área de repressão às práticas de utilização do trabalho infantil, sobretudo interagindo com as ações vinculadas ao Programa de Erradicação do Trabalho Infantil (Peti) (PARANÁ, 2011).

3 O PROJETO “CRIATIVIDADE E LUDICIDADE

Há uma interação natural entre as brincadeiras infantis, a criatividade das crianças e o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo. As atividades lúdicas contribuem de maneira efetiva para facilitar o processo ensino-aprendizagem e para a formação de um adulto responsável, com iniciativa e maturidade. Estes os objetivos ambiciosos do projeto “Criatividade e ludicidade: o direito de brincar e a brinquedoteca”, cujos componentes, para efeito didático, serão analisadas individualmente.

3.1 Brinquedoteca

Em nome da educação formal, nossa sociedade tem monopolizado cada vez mais cedo as crianças para as atividades dirigidas; sempre vigiadas e guiadas por objetivos que visam a atingir os resultados determinados pelos adultos. Resgatar o espaço, meio e tempo para crianças brincarem espontaneamente é, sem dúvida, um dos nossos maiores compromissos e desafios atuais.

Entretanto, na operacionalização desse resgate deve-se considerar que os espaços livres, [que] antes as crianças usavam para brincar, estão sendo ocupados por fábricas, edifícios, postos de gasolina, carros. Antes, a rua era o principal lugar de encontros sociais, tanto da população adulta, como da infantil. Na rua, a criança pobre ou rica tinha seu universo e o utilizava à vontade (CAIUBY, 1989, apud MAGALHÃES; PONTES, 2002, p. 235).

Em síntese, a ocupação do espaço e uma supervalorização da escolarização, para responder às exigências mercadológicas da industrialização, propiciaram a saturação do tempo da criança, com deveres e afazeres, restando muito pouco para atividades lúdico-criativas espontâneas. Entende-se que tais formas de lidar com a criança e seu mundo, diminuem suas possibilidades de a criança fazer descobertas à sua própria maneira, desenvolver relações e construir sua afetividade por meio do brincar. Sabe-se, entretanto, que o brincar até a velhice é uma das características que define e distingue a espécie humana das outras espécies sendo, então, bem provável que ela tenha uma função na sua constituição (BURGHARDT, 1998; SMITH, 1982; SMITH; COWIE; BLADES, 1998, apud MAGALHÃES; PONTES, 2002, p. 235-236).

Objetivando o resgate do brincar espontâneo como

elemento essencial para o desenvolvimento integral da criança, de sua criatividade, aprendizagem e socialização é que surgem as brinquedotecas (ludotecas). Apesar da sua difusão, poucos estudos são encontrados na literatura relatando os aspectos essenciais para criação e manutenção de uma brinquedoteca. Na grande maioria dos casos, todas as brinquedotecas criadas e mantidas, nascem da atividade espontânea de seus criadores, e pouco de sistemático existe escrito sobre tais experiências. (MAGALHÃES; PONTES, 2002, p. 236)

No geral, considera-se que um ambiente de brinquedoteca deve incentivar a criança a brincar e a explorar. Assim, é indispensável dar atenção especial ao uso de cores, à decoração das paredes e ambientes, à arrumação dos brinquedos, ao tamanho das estantes e até à mudança temporária nessa arrumação. (MAGALHÃES; PONTES, 2002, p. 239)

Aconselha-se observar as crianças e ouvir suas opiniões sobre o espaço, de modo a saber o que pode ser acrescentado de brinquedos, que espaços preferem, o que mais gostam de fazer. A consideração desses aspectos e o olhar atento dos membros da equipe ajudarão em possíveis redimensionamentos na organização do espaço. (MAGALHÃES; PONTES, 2002, p. 240)

No planejamento da utilização temporal, deve-se sempre reservar um horário para a formação continuada, avaliação e planejamento do próximo período.

A dinâmica de uma brinquedoteca não permite que seu planejamento seja de longo prazo. É claro que algumas datas mais típicas podem ser semestralmente planejadas, no entanto, dificilmente o mesmo pode ser feito com as atividades específicas. A brinquedoteca deve sempre estar em sintonia com a dinâmica de desenvolvimento das crianças. Por exemplo: caso se avalie que determinadas crianças estão com problemas de sociabilização na sala de aula, deve-se promover atividades que propiciem o desenvolvimento da interação, no contexto da brinquedoteca. É evidente que, para manter um espaço como este, são necessárias fontes financiadoras. Devido à intensa manipulação sempre há um grande número de brinquedos quebrados que precisam ser substituídos. Em poucos casos o conserto é viável.

Acredita-se (a partir destas experiências) que, algumas vezes, é mais fácil criar uma brinquedoteca do que mantê-la. Este é um fator crítico que pode influenciar no seu tempo de vida útil. Mais crítico se torna este fator quando se lida com instituições governamentais, pois estas dificilmente dispõem de recursos para reposição de materiais em uma brinquedoteca. Uma alternativa para garantir a manutenção e financiamento é o oferecimento de oficinas variadas (costura, fabricação de brinquedos e jogos de materiais diversos) e campanhas periódicas de doações de brinquedos (MAGALHÃES; PONTES, 2002, p. 240-241).

3.2 Criatividade

A partir de algumas observações, encontra-se no tema criatividade uma amplitude de ideias. Algumas delas estão sistematizadas e fundamentadas neste trabalho, possibilitando entendimento a respeito da importância da criatividade para o bom desenvolvimento humano.

Durante as leituras de Torre (2008), entende-se de maneira sintética, que criatividade é quando encontramos um ser inventivo, aquele que cria, modifica, explica, analisa, transforma e realiza. Quando o sujeito faz de sua opinião a solução dos problemas. Não se intimida com os questionamentos e age mostrando sua flexibilidade em todos os temas que lhe são apresentados.

Os sujeitos criativos são pessoas que criam e agem em seu meio. Compreendemos assim que criatividade não é um dom de poucos e sim de todos os sujeitos estimulados em todo seu processo de formação, propiciando atitudes para ser desenvolvida com grande eficácia. “Todos nós podemos ser criativos dentro das nossas cabeças na maneira de interpretar o que recebemos” (MOYLES, 2002, p. 83).

Segundo Torre (2008, p. 20), a criatividade influencia a formulação de um sistema educativo de melhor eficácia, propiciando que todos obtenham os seus direitos sem nenhuma distinção. Proporciona a capacitação dos indivíduos integralmente, em seu desenvolvimento, social, cultural político, formando crianças em adultos ativos na sociedade.

O autor se preocupa pela busca melhores métodos de desenvolver os trabalhos focando no pensar, no criar e atuar da criança. Com a criatividade bem desenvolvida no meio acadêmico, confirmaremos que estará diretamente ligada na educação, formação dos indivíduos integralmente, materializando ações e propiciando melhores conceitos para viver em sociedade.

A respeito desse assunto, Torre (2008, p. 21), lembra que, no passado o potencial criador era concedido a simplificados grupos de pessoas. Atualmente esse conceito foi ampliado a todos. O potencial criador já nasce nos seres humanos e necessita ser estimulado no ambiente escolar para não enfraquecer quando adulto. Allen² (apud TORRE, 2008, p. 21) complementa a ideia acima citando “A criatividade é uma qualidade que todas as pessoas têm”.

Criatividade é uma qualidade inerente nos seres humanos, mas necessita ter toda a atenção para ser desenvolvida, não podendo ficar esquecida nos indivíduos, por obter valores significativos em toda sua vida.

Nas palavras de Alexander³ (apud TORRE, 2008, p. 21)

“a criatividade está latente em quase todas as pessoas em maior grau do que geralmente se acredita”. Compreendemos que por mais oculta que a criatividade se encontre na qualidade da pessoa, todos a tem. Cabe ao professor estimular sua explicitação num trabalho ativo, para não minimizar o ato criativo do aluno.

3.3 Ludicidade

Acredita-se que a atividade lúdica proporciona à criança e ao adolescente desenvolvimento cognitivo, das habilidades psicomotoras, interação social, afetividade recíproca e digestão de medos e angústias. Tais atividades possibilitam que os sujeitos pesquisem e explorem o mundo ao seu redor, proporcionando a vivência de uma série de experiências que irão contribuir para o seu desenvolvimento, inclusive aqueles relacionados com o processo de ensino e de aprendizagem.

Para fundamentar tais questões, apresentam-se as idéias do filósofo holandês Huizinga (2000). Uma de suas produções foi *Homo Ludens*. O livro tem sua primeira edição datada no ano de 1938, no qual argumenta que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (*Homo Sapiens*) e a fabricação de objetos (*Homo Faber*). A denominação *Homo Ludens* quer dizer que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da humanidade. Assim é no jogo e pelo jogo que a civilização humana surge e se desenvolve.

Destaca algumas características da atividade lúdica, entre elas: a ação voluntária, a delimitação de um espaço e um tempo, organização de regras livremente consentidas, “sentimento de tensão e alegria” e fuga da realidade (HUIZINGA, 2000, p. 5).

Uma das afirmações do mesmo autor é a de que o jogo foi uma das ocorrências mais antigas dentro da história cultural da humanidade, visto que os animais assim como os homens também brincavam. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante ritual de atitudes e gestos, respeitando regra que os proíbe morderem, ou, pelo menos, agir com violência na orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 2000, p. 3).

Desta forma, acredita-se que a ludicidade – e suas características – é um aspecto fundamental a ser aguçado na criança, para que tenha um desenvolvimento adequado.

4 METODOLOGIA: ANÁLISES, DISCUSSÕES E APLICAÇÃO

Para este trabalho foi utilizada a abordagem qualitativa das categorias selecionadas com base na “Metodologia de Análises das Tecnologias Sociais”, que a seu turno e vez “[...] surgiu da necessidade de estabelecer indicadores para responder a

problemas com os quais nos encontramos quotidianamente nas atividades com instituições que trabalham com tecnologias sociais”, segundo Garcia (2008, p. 21).

Desta forma e com as devidas adaptações, como categorias de análises, utilizou-se as quatro dimensões das tecnologias sociais e seus doze indicadores de promoção social, apresentados no Quadro 1:

Dimensões	Indicadores
1 Conhecimento, Ciência, Tecnologia e Inovação	1. Objetiva solucionar demanda social 2. Organização e sistematização 3. Grau de inovação
2 Participação, Cidadania e Democracia	4 Democracia e Cidadania 5 Metodologia participativa 6. Difusão
3 Educação	7 Processo pedagógico 8 Diálogo entre saberes 9 Apropriação/Empoderamento
4 Relevância Social	10 Eficácia 11. Sustentabilidade 12. Transformação social

Quadro 1 – Dimensões e características correspondentes de TS
Fonte: GARCIA, 2011, p. 4-5.

Para completar o caminho percorrido, buscou-se auxílio de Severino (2002, p. 145). O autor identifica que a Análise do Conteúdo faz a compreensão da resposta produzida, conseqüentemente obtendo conjuntos de opiniões, com características da sua própria realidade e identificando também diferenciações de problemas possíveis.

4.1 Solucionar demanda social

Esta dimensão é central; por conceito ou princípio, toda tecnologia caracteriza-se por aplicar conhecimento, ciência, tecnologia e inovação para resolução de um problema.

Durante os trabalhos do Grupo de Pesquisa CRILU observou-se que crianças e adolescentes, frequentadores do Peti, apresentaram dificuldades para expressarem suas imaginações e fantasias ou até mesmo não conseguiam fantasiar e imaginar. Percebeu-se que a maioria não vivencia ou vivenciou a fase da infância.

Conforme estudos, os aspectos lúdicos da imaginação, fantasia, faz de conta, entre outros, são fundamentais para o desenvolvimento humano, no entender de Huizinga (2000, p. 5). Desta forma, entende-se que existe uma demanda social composta por essas crianças e adolescentes e acredita-se que por meio da implementação do projeto, foco deste estudo, essa demanda possivelmente será solucionada. Entende-se implementação como um trabalho que terá continuidade e acompanhamento.

Como o projeto é fruto de um grupo de pesquisa, no que

se refere à organização e sistematização do conhecimento, ciência e tecnologia pode-se afirmar que está a contento. O CRILU estuda e discute elementos da criatividade e da ludicidade desde sua formação, no segundo semestre do ano de 2009. Também, desde o início, tem como proposta a organização de uma brinquedoteca no local onde se realizam os projetos vinculados ao Peti. Assim, no que se refere à organização e sistematização dos conhecimentos, das ciências e das tecnologias este projeto está respaldado.

De acordo com o exposto por Galante (2011)⁴, considera-se inovação quando uma invenção entra no mercado e transforma-se em produto comercial. No caso deste projeto, não se tem a pretensão de transformá-lo em mercadoria, portanto não é uma invenção, pois a brinquedoteca é uma organização de atividades brincantes já existente. A inovação, neste contexto, fica por conta da definição da palavra, a qual significa “renovar, inventar, criar [...]”, entre outras expressas no Priberam (2011)⁵. Desta maneira é possível compreender um pequeno grau de inovação quando a proposta enfoca a organização de uma brinquedoteca no Peti, num sentido de renovação dos seus benefícios.

Estudos apontam (HUIZINGA, 2000, p. 13; TORRE, 2008, p. 34) que a criança e o adolescente, ao criarem e brincarem, estão desenvolvendo aspectos necessários para a formação de um adulto criativo e inovador. Nesta afirmação e de maneira complementar, também encontra-se um grau de inovação para este projeto.

4.2 Participação, cidadania e democracia

De acordo com Garcia (2008, p. 9) a Tecnologia Social (TS) “funciona de forma participativa e democrática, cidadã. As tecnologias sociais nascem, respiram e se desenvolvem em ambiente democrático e cidadão”. O autor ainda esclarece que: “A convicção profundamente motivadora das pessoas e instituições que produzem TS se assentam na visão da população como alguém que precisa de soluções [...]”. Dessa forma e no caso deste projeto a TS da Incubadora de Direitos Sociais busca “soluções em questões que tem a ver com os direitos humanos das pessoas a uma vida plena e feliz. Daí seu fundamento na cidadania, nos direitos humanos”, como ensina Garcia (2008, p. 9).

Como está expresso no ECA (BRASIL, 2011b), todas as crianças e adolescente tem seu direitos assegurados, entre eles o

⁴ GALANTE, Oscar. Gestão em Ciência e Tecnologia: aula proferida no programa de Mestrado e Doutorado em Políticas Universitárias do Mercosul, na Universidade Nacional de Lomas de Zamora (UNLZ), em janeiro de 2011 (informação verbal).

⁵ DICIONÁRIO Priberam da Língua Portuguesa. Disponível em: <<http://www.priberam.pt>>. Acesso em: 27 abr. 2011.

direito de brincar e de ter momentos de lazer. Sendo a brinquedoteca um espaço livre para as ações brincantes de maneira espontânea, por este fato ela é um espaço democrático.

Num espaço em que impera a democracia, a formação da cidadania também está presente. Deve ser reconhecida como um direito humano: da participação do sujeito e de sua formação para viver na “*res publica*”, na concepção de Garcia (2008, p. 9).

Nas questões relacionadas à democracia e cidadania e segundo discussões do mesmo autor, pode-se afirmar que este projeto contempla tais ações.

“A participação, provavelmente seja o principal componente da democracia e da cidadania” (PATEMAN⁶ apud GARCIA, 2008, p. 10). Ela possui dois momentos em sua aplicação: o de tomar as decisões políticas e o de executar os procedimentos.

Na sistematização deste projeto, apresentam-se três metodologias de participação. A primeira é a participação dos envolvidos diretamente com a brinquedoteca, que são as crianças e os adolescentes. A ideia principal é que todos discutam e opinem a respeito de quais brinquedos serão organizados e como serão as brincadeiras. Na segunda metodologia de participação aparece o trabalho elaborado pelos pesquisadores e bolsistas do projeto, os quais, de forma democrática estudam a respeito das temáticas que envolvem o projeto, planejam a estrutura e programam algumas atividades básicas para a brinquedoteca. Para a terceira, foi planejado uma oficina de brinquedos com participação aberta à comunidade. Num futuro próximo, esta metodologia de participação pode desencadear inventores e inovadores da área da construção de brinquedos. Assim, este projeto coaduna com as características elencadas por Garcia (2008, p. 10), quando o autor, dentre elas, estabelece que: “[...] a tecnologia social utiliza diversas metodologias participativas de trabalho e procura que a população possa participar das atividades [...] juntamente com os profissionais, especialistas ou acadêmicos”.

A TS “busca expandir, disseminar, multiplicar, fazer com que a tecnologia social criada possa atingir um número maior de pessoas. Isto é, procura fazer partícipes desse bem outras pessoas” (GARCIA, 2008, p. 10).

Vale destacar que em nosso município não existem brinquedotecas, nos moldes desta proposta. É possível encontrar pequenas salas de aula, em escolas, batizadas com o mesmo nome. Entende-se daí a importância deste projeto para iniciar essa abertura de participação da comunidade, de suas crianças e de seus adolescentes, para usufruírem de seus direitos humanos.

Este trabalho tem a intenção de se expandir para outras

⁶ PATEMAN, C. Participação e Teoria Democrática. São Paulo: Paz e Terra, 1991.

localidades, acreditando que este é um processo natural para uma TS, quando consegue sua autonomia.

4.3 Dimensão educativa

De acordo com Garcia (2008, p. 10-11), a dimensão educativa é uma constante nos estudos a respeito das TS. Desde a criação até os procedimentos de funcionamento, as questões pedagógicas são elementos fundamentais para a organização dessas tecnologias. Estão presentes em momentos de elaborações como também em seminários, palestras e outros eventos relativos ao trabalho.

Relacionados ao projeto “Criatividade e ludicidade – o direito de brincar e a brinquedoteca”, alguns processos pedagógicos já foram executados e outros estão programados. Todos com o objetivo de conscientizar a população para a valorização das atividades criativas e brincantes, visando o desenvolvimento positivo das crianças e dos adolescentes, principalmente daquelas que frequentam o Peti.

Nesse sentido, desde agosto de 2009, desenvolveram-se estudos e discussões entre os participantes do Grupo de Pesquisa CRILU e diversas atividades de divulgação do projeto. Foram realizados: Seminário CRILU *Homo Ludens*; orientações e apresentações de trabalhos de conclusão de cursos de Educação Física e Pedagogia (2009, 2010, 2011); Oficina da Criatividade e Ludicidade, no X Congresso de Educação do Norte Pioneiro, promovido pela UENP, em maio de 2010; Seminário CRILU Criatividade; e “Oficina criar e brincar: um entrelace prazeroso”, na XX Semana Educacional de Pedagogia, na UENP, em 2011.

Também aconteceram atividades pedagógicas e programas: 1ª Mostra CRILU de Brinquedos Antigos; Oficina Criar e Brincar, no XIX Congresso de Educação Física e Fisioterapia do Norte Pioneiro, na UENP, em 2011; Oficina Criar e Brincar, na Semana de Educação do curso de Pedagogia da Faculdade do Norte Pioneiro (FANORPI), em 2011.

Foram apresentadas comunicações: XI Congresso de Educação do Norte Pioneiro, na UENP, em maio de 2011; XIX Congresso de Educação Física e Fisioterapia do Norte Pioneiro, na UENP, em 2011; V Congresso Paranaense de Educação Física Escolar (CONPEF), na Universidade Estadual de Londrina, em 2011.

O CRILU mantém uma oficina de construção de brinquedos aberta à comunidade.

Para além dessas características educativas e segundo Garcia (2008, p. 11), os procedimentos próprios da Brinquedoteca também são processos pedagógicos, na medida em que o processo de ensinar e de aprender permeia as ações brincantes. Portanto, o projeto em questão atende ao duplo

processo educativo de ensinar e de aprender a respeito da criatividade e da ludicidade e de ensinar e aprender criando e brincando. Desta forma possui

um sentido pedagógico que gera diversos aprendizados na população [...] tanto nos seus procedimentos de trabalho, como, obviamente, nos cursos, seminários e palestras, seja possível encontrar alta densidade [de] processos de ensino-aprendizagem. [...]

Outra característica muito assídua e diligente nas tecnologias sociais é a valorização dos conhecimentos populares” (GARCIA, 2008, p. 11).

No caso deste projeto tem-se o conhecimento a respeito das brincadeiras e dos brinquedos que circulam no meio popular, estabelecendo relações com o conhecimento científico dos meios acadêmicos e tecnológicos, relacionados à mesma temática. As TS “[...] não enfatizam a distância, o rompimento ou a contradição entre o saber popular e o saber técnico, tão comum nos meios acadêmicos ou tecnológicos.” (GARCIA, 2008, p. 11)

A TS referente a este estudo destaca a harmonia e reciprocidade entre o saber popular e o científico. Assim, as questões relacionadas ao criar e ao brincar são trabalhadas no sentido da interação entre tais saberes.

A busca da autonomia do funcionamento da brinquedoteca é o objetivo final que se persegue e “[...] consiste em que a população possa se apropriar [...] [de suas atividades,] a fim de diminuir a ‘dependência’ tecnológica e de induzir sua permanência e continuidade por meio de seu desenvolvimento endógeno.” (GARCIA, 2008, p. 11)

Este é o objetivo de todo projeto vinculado aos programas de incubação e com este não será diferente. Desta maneira, pretende-se que a Brinquedoteca do Peti torne-se independente e que outras brinquedotecas sejam criadas, nos municípios de Jacarezinho e de toda a região.

4.4 Transformação social, eficácia e sustentabilidade

“A relevância social enquanto característica das tecnologias sociais nos remete à consideração dos seus resultados, como aquilo que caberia delas esperar”, nos ensinamentos de Garcia (2008, p. 11).

Segundo o mesmo autor, a “[...] mais importante qualidade radica na sua eficácia, isto é, na sua capacidade causal de solucionar bem a necessidade, problema ou demanda social que se propôs a resolver” (GARCIA, 2008, p. 11).

Como já exposto na introdução, ao observar-se uma carência de aspectos criativos e lúdicos entre as crianças e adolescentes do Peti, de imediato entendeu-se que ali existia uma

demanda social. A partir dessa percepção ficou claro que o projeto de uma Incubadora Social deveria ser voltado para o desenvolvimento da criatividade e da ludicidade daquele grupo de sujeitos. Assim nasceu a ideia da organização de uma brinquedoteca.

O projeto em questão, como elemento de TS, na visão de Garcia (2008, p. 11) contribui “[...] para efeitos e impactos na área da inclusão social [favorecendo] a melhora da sobrevivência, das condições de vida ou da qualidade de vida, [...] a equidade e a auto-estima [sic] da população [...]”.

Contribuirá para o desenvolvimento da autoestima das crianças e dos adolescentes, na medida em que se percebam capazes de produzir experiências e objetos lúdicos que remetam à dimensão estética. Da mesma forma, os pais dessas crianças e adolescentes admirarão as experiências vivenciadas pelos seus filhos e dialogarão, em diversas ocasiões, sobre as possíveis semelhanças e diferenças no modo de brincar das duas gerações.

Esclareceu Garcia (2008, p. 11) que: “existe uma preocupação e uma sensibilidade muito fortes nas tecnologias sociais com a sustentabilidade, seja esta ambiental, social ou econômica”. Acredita-se que os três eixos acima serão cumpridos na medida em que grande parte do material de trabalho será fruto de materiais recicláveis, colaborando com as questões ambientais externas. O projeto pretende solucionar problemáticas sociais e econômicas sem criar outras, sendo autosustentável.

A formação para a autonomia e cidadania deverá alcançar as famílias, em algum grau, para que também se responsabilizem para com as atividades da brinquedoteca e compreendam a sua amplitude, bem como seus limites. Entende-se que a partir dessa compreensão será possível elevar a qualidade de vida social, provocando a interação entre os sujeitos participantes da proposta, sem maiores pretensões.

A Oficina de Brinquedos foi implantada para desenvolver a criatividade ludicamente e, de certa forma, ensinar um ofício que é a fabricação de brinquedos, ofício que futuramente pode trazer renda para a família.

As transformações sociais esperadas são aquelas próximas ao projeto. É preciso ter a consciência que existem problemas desencadeados por fatores sociais e econômicos amplos, dificilmente alcançados com este projeto.

Desta forma, entende-se as limitações das ações transformadoras e assim são elas delimitadas no nível das possibilidades do trabalho com a brinquedoteca. Ou seja, concorda-se com Garcia (2008, p. 12) quando afirma que “[...] as entidades produtoras de TS são cientes das limitações resultantes de se ater apenas restritas à solução apresentada para o problema social detectado”. No caso desta proposta, a falta de imaginação, fantasia, criatividade e ludicidade nas crianças e adolescentes que

frequentam o Peti, aspectos essenciais à formação do sujeito autônomo, democrático e cidadão.

Uma vez mais com Garcia (2008, p. 12), “[...] pode-se dizer que as TS, frequentemente, não pecam de [sic] ingenuidade, nem podem ser acusadas de opacidade ou de visão curta. Por esse motivo, elas estimulam e promovem a participação cidadã [...]”.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto “Criatividade e ludicidade – o direito de brincar e a brinquedoteca”, elaborado pelo Grupo de Pesquisa CRILU, nasceu para sanar alguns problemas sociais detectados no Programa de Erradicação do Trabalho Infantil (Peti), no município de Jacarezinho, PR.

Nasceu... mas precisa de uma incubadora para vingar e, para tanto, está pleiteando uma vaga no Programa Universidade Sem Fronteiras. Após analisar sua relevância e viabilidade utilizando a Metodologia de Análises das Tecnologias Sociais, concluiu-se que, para o indicador Conhecimento, Ciência, Tecnologia e Inovação, os resultados apontaram a existência de demanda social pelos sujeitos que frequentam o Peti, demanda que deverá ser solucionada pela Brinquedoteca, organizada e sistematizada com o respaldo do CRILU. Crianças e adolescentes, ao brincarem e criarem novas brincadeiras ou novos usos para os brinquedos existentes, estão desenvolvendo aspectos necessários para a formação de um adulto criativo e inovador.

A brinquedoteca é um espaço livre para as ações brincantes de maneira espontânea, favorecendo a participação democrática. O projeto apresenta três metodologias participativas: das crianças e dos adolescentes, dos participantes do CRILU e da comunidade. A intenção é de expandir para outras localidades, acreditando ser um processo natural para uma TS, quando consegue autonomia.

Quanto ao quesito Educação, o processo pedagógico emerge nas situações de estudos no CRILU (seminários, estudos de textos e filmes, entre outros) e nas ações do projeto (formação para a cidadania, oficina de brinquedos, etc.). Atende ao duplo processo educativo de ensinar e de aprender sobre a criatividade e a ludicidade e de ensinar e aprender criando e brincando.

A relevância social é notável com o desenvolvimento da autoestima das crianças e adolescentes. A própria oficina de brinquedos desenvolverá a criatividade ludicamente e possibilitará a aprendizagem de um ofício: a fabricação de brinquedos.

Contando com todos esses elementos, objetiva-se que a Brinquedoteca do Peti venha a funcionar de forma autônoma e independente.

Entendendo as limitações das ações transformadoras,

delimitou-se as mudanças no nível das possibilidades do trabalho com a brinquedoteca e do problema social detectado, no caso, a falta de imaginação, fantasia, criatividade e ludicidade nas crianças e adolescentes que frequentam o Peti. Tais aspectos são comprovadamente essenciais à formação do sujeito autônomo, democrático e cidadão. Em sínteses os resultados desta análise apontam afirmativamente para relevância e viabilidade do projeto, como ação necessária ao desenvolvimento social da população envolvida com o Peti.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério do Desenvolvimento Social. **Programa de Erradicação do Trabalho Infantil** - Peti. Disponível em: <<http://www.mds.gov.br/assistenciasocial/peti>>. Acesso em: 20 abr. 2011a.

_____. Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990. Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8069.htm>. Acesso em: 20 abr. 2011b.

GALANTE, Oscar; CASSIN, Esteban. Parques tecnológicos e incubadoras de empresas: una mirada latinoamericana. SEMINARIO IBEROAMERICANO PARA EL INTERCAMBIO Y LA ACTUALIZACIÓN EN GERENCIA EN CIENCIA Y TECNOLOGIA. 6. 2001. La Habana, Cuba. Artigo Eletrônico. 2001. p. 10-13.

GARCIA, Jesus Carlos Delgado. Uma Metodologia de Análises das Tecnologias Sociais. SEMINÁRIO LATINO IBEROAMERICANO DE GESTIÓN TECNOLÓGICA - ALTEC, 21, 2007, Buenos Aires. **Compilación...** Buenos Aires: ALTEC, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed.. São Paulo: Perspectiva, 2000.

MAGALHÃES, Celina Maria Colino; PONTES, Fernando Augusto Ramos. **Criação e manutenção de brinquedotecas**: reflexões acerca do desenvolvimento de parcerias. Disponível em: <www.scielo.br/pdf/prc/v15n1/a24v15n1.pdf>. Acesso em: 24 abr. de 2011.

MARQUES, Semadar Jardim. **Incubadoras Sociais**. Disponível em: <http://www.pucrs.br/edipucrs/IVmostra/IV_MOSTRA_PDF/Ciencias_Sociais/70806-SEMADAR_JARDIM_MARQUES.pdf>. Acesso em: 23 abr. 2011.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação**. 23. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

PARANÁ. SETI. **Edital n. 05/2009**. Programa Universidade Sem Fronteiras. Subprograma: Incubadoras de Direitos Sociais. Disponível em:
<http://www.seti.pr.gov.br//arquivos/File/UGF/anuncios/Edital_Incubadoras_Direitos_Sociais_2009.doc>. Acesso em: 23 abr. 2011.

TORRE, Saturnino de la. **Criatividade aplicada: recursos para uma formação criativa**. São Paulo: Madras. 2008.