

BRINQUEDOTECA COMO INCUBADORA SOCIAL¹

Maria Cristina Simeoni²

RESUMO

O artigo descreve a análise do projeto: Criatividade e Ludicidade – O Direito de Brincar e a Brinquedoteca, elaborado com a intenção de participar do Programa de Extensão Universitária - Universidade Sem Fronteiras da Secretaria de Estado da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior do Estado do Paraná - Subprograma: Incubadora dos Direitos Sociais. Entende-se por Incubadora um local ou até mesmo um grupo de pessoas habilitadas para tal, que auxiliam na criação de uma empresa ou instituição, organizando os processos iniciais para que seu desenvolvimento ocorra como esperado. Para este estudo apresenta-se o conceito de Incubadora Social, ou seja, empreendimento destinado a dar assistência e amparar o estágio inicial de empreendimentos da comunidade. Justifica-se pela relevância da construção e manutenção de uma Brinquedoteca no local onde está estabelecido, em Jacarezinho, o Programa de Erradicação do Trabalho Infantil – PETI, desenvolvido pelo Governo Federal, através do Ministério da Cidadania. Os objetivos foram: destacar a importância das Incubadoras Sociais; analisar a relevância e viabilidade da implementação do referido projeto e colaborar com sua efetivação. Foi adaptada e utilizada a Metodologia de Análises das Tecnologias Sociais com abordagem qualitativa, tendo auxílio da análise de conteúdo. Os resultados apontaram afirmativamente para relevância e viabilidade do projeto.

Palavras-chave: Tecnologia; Incubadora Social; Metodologia; Brinquedoteca; PETI

INTRODUÇÃO

De acordo com o expresso no 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 vir a nascer e sobreviver.

Para Galante e Cassin (2001, p. 13), na área tecnológica é preciso alguns critérios para implantar uma Incubadora. Ao seguir tais critérios evita-se possíveis fracassos em relação à implementação e continuidade do trabalho. Destacam-se entre eles: “Associabilidade, [...] que dá sustentação e legitimidade; originalidade [...]; interatividade, para quebrar o modelo linear

¹ Projeto de Extensão

² Doutora em Educação pela *Universidad SEK-Chile*. Professora no Curso de Graduação em Educação Física-Licenciatura da Universidade Estadual do Norte do Paraná (UENP), mcsimeoni@uenp.edu.br

de inovação [...]; sustentabilidade [...]; humildade, [...]; imaginação, para propor novos caminhos a percorrer”.

Dentre as formas de incubação, para este estudo apresenta-se o conceito de Incubadora Social, ou seja, empreendimento destinado a dar assistência e amparar o estágio inicial de empreendimentos econômicos solidários, sobretudo aquelas ligadas às universidades. (GAIVIZZO, 2006 *apud* MARQUES, 2011, p. 282). Essas 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.

A Superintendência Geral de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior (SETI), por via da Fundação Araucária de Apoio ao Desenvolvimento Científico e Tecnológico do Paraná, vem consolidando atividades voltadas para o apoio à realização de estudos e pesquisas em diferentes áreas do conhecimento técnico-científico e cultural, formação de recursos humanos e disseminação dos avanços da pesquisa científica necessários para a elevação social, econômica e tecnológica, segundo os eixos norteadores da política estadual de C&T, aprovada pelo Conselho Paranaense de Ciência e Tecnologia (CCT-Paraná).

Os recursos devem proporcionar resultados de melhoria da qualidade de vida das populações, agregação de valor, sem perder de vista a produção de conhecimento pela pesquisa. São projetos de ação governamental de pesquisa aplicada, transferência e difusão de conhecimento e melhoria de indicadores sociais, econômicos e ambientais. Devem sustentar com um conceito de “arranjos produtivos técnico-científicos”, em que se exigem, a inserção de vários agentes, dentre eles, de forma imprescindível, as Universidades ou Instituições de Pesquisa (PARANÁ, 2022a).

O Programa de Extensão “Universidade Sem Fronteiras”, em novembro de 2010, tornou-se uma Política Pública de Estado de acordo com a lei 16.643/10, que objetivou 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.

Entende-se 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 com pontos de conexão entre si, sendo um deles, o da Incubadora dos Direitos Sociais. Assim, o trabalho e a renda, a educação e a efetividades dos direitos sociais são

trabalhadas de forma integrada, provocando mudanças tanto no interior das Instituições participantes quanto nas respectivas localidades de trabalho dos projetos (PARANÁ, 2022a).

O subprograma Incubadora dos Direitos Sociais 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 Superior (IES) que atuam na área, devem contribuir para a efetivação de Políticas Públicas direcionadas para o estabelecimento de Redes Sociais de Proteção aos setores marginalizados da população, 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, 2022).

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.

As formas, hoje, de lidar com a criança e seu mundo, diminuem suas possibilidades de 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. 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). Essas devem 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.

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.

O movimento de uma Brinquedoteca não permite que seu planejamento seja de longo prazo, ele deve sempre estar em sintonia com a dinâmica de desenvolvimento das crianças. É evidente que, para manter um espaço como este, são necessárias fontes financiadoras. Devido à intensa manipulação sempre há muitos brinquedos quebrados que precisam ser substituídos. Em poucos casos o conserto é viável.

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

Para fundamentar tais questões, apresentam-se as ideias do filósofo holandês, Huizinga. Uma de suas produções foi o livro *Homo Ludens*, cuja primeira edição é datada no ano de 1938. O autor 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.

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, respeitam-se regra que os proíbe morderem ou, pelo menos, com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante em tudo isto, experimentam imenso prazer e divertimento (HUIZINGA, 2000, p. 3).

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

Outro elemento importante do referido projeto é a criatividade e sua amplitude de ideias. Algumas delas estão sistematizadas e fundamentadas neste trabalho, possibilitando o entendimento a respeito da importância da criatividade para o bom desenvolvimento humano.

Nas 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. Compreende-se, 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), 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, tornando crianças em adultos ativos na sociedade.

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

Também é possível ampliar a criatividade na educação escolar. Essa certeza foi exposta nos estudos de Vinha (2010, p. 313), quando concluiu que se pode desenvolver a criatividade, ela é universal, não é um dom de poucos ou de alguns gênios. A autora destaca, ainda, algumas novidades trazidas pela sua pesquisa. Aqui, apresentam-se duas delas.

A primeira é que as ações criativas são ligadas “aos aspectos organizacionais”. De início, a autora acreditava que o trabalho criativo estava relacionado ao caos, verificou o contrário e ficou surpresa. Ela constatou que os aspectos criativos estão ligados “a integração entre ideias e partes, a ordem, a concisão, a clareza, o empenho na busca do conhecimento [...] e a disciplina em finalizar o trabalho”.

Na segunda novidade está expresso que não é necessário ser gênio para ter atributos da criatividade. Para Vinha (2010, p. 314), as pessoas ditas como normais, também são contempladas com esses atributos. Em sua pesquisa, a autora destacou os seguintes atributos: “originalidade de ideias e apresentação delas, de senso de humor, de imaginação, de fantasia, de abstração, de empatia, de emoção e de fluência, [...]”.

Compreendendo esses elementos que rodeiam a ação criadora, é possível estabelecer atividades criativas a partir de variadas brincadeiras. Cabe ao professor estimular sua explicitação num trabalho ativo, para não minimizar o ato criativo do aluno.

Criatividade e ludicidade são qualidades inerente aos seres humanos, mas necessitam ter toda a atenção para serem desenvolvidas, não podendo ficar esquecidas nos indivíduos, por obter valores significativos em toda sua vida. As crianças que frequentam o Peti são, muitas vezes, privadas de viverem plenamente sua infância e encontram-se em situações de risco.

Assim, no período em contraturno escolar, frequentam tal programa. A infância deve ser vivida em sua plenitude e sua característica principal é a brincadeira, a atividade lúdica, o jogo pelo jogo. Esse elemento é cultural e primordial para um desenvolvimento afirmativo do ser humano.

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA – em seu “Capítulo II: Do Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade” [...] Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: [...] IV - brincar, praticar esportes e divertir-se [...]” (BRASIL, 2022, s/p).

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

Como objetivos, foram elencados: destacar a importância das Incubadoras Sociais; analisar a relevância e viabilidade da implementação do referido projeto e colaborar com sua efetivação.

METODOLOGIA

Este trabalho teve abordagem qualitativa para exame das categorias selecionadas com base na “Metodologia de Análises das Tecnologias Sociais”, a qual [...] “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” (GARCIA, 2008, p. 383).

Portanto e com as devidas adaptações, utilizou-se as quatro dimensões das tecnologias sociais e seus doze indicadores de promoção social, elaborados por Garcia, como categorias de análises, expressas no quadro abaixo:

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

	8º Diálogo entre saberes 9 Apropriação/Empoderamento
4 Relevância Social	10 Eficácia 11 Sustentabilidade 12 Transformação social

Quadro 1 Dimensões e Características Correspondentes de TS (GARCIA, 2008, p. 4-5)

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

Em síntese, foi analisado o projeto Criatividade e Ludicidade: A Brinquedoteca e o Direito de Brincar com base nas categorias (indicadores) citadas no quadro acima.

Conhecimento, Ciência, Tecnologia e Inovação

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

1 Objetiva Solucionar Demanda Social

Durante os trabalhos do Grupo de Pesquisa CRILU: Criatividade e Ludicidade, observou-se que crianças e adolescentes que frequentam o Peti, têm dificuldades para expressar suas imaginações e fantasia, ou até mesmo não conseguem 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 (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.

2 Organização e Sistematização

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 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.

3 Grau de Inovação

Conforme exposto por Galante (2011), 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 e 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 Dicionário Priberam (2022). Desta maneira é possível compreender um pequeno grau de inovação quando a proposta enfoca a organização de um Brinquedoteca no Peti, num sentido de renovação dos seus benefícios.

Estudos apontam (HUIZINGA, 2000, 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 se encontra um grau de inovação para este projeto.

Participação, Cidadania e Democracia

De acordo com Garcia (2008, p. 390-391), 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”.

4 Democracia e Cidadania

Como está expresso no ECA (BRASIL, 2022), todas as crianças e adolescente tem seus direitos assegurados, entre eles o 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. A TS deve ser reconhecida como um direito humano: da participação do sujeito e de sua formação para viver na “*res publica*” (GARCIA, 2008, p. 9).

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

5 Metodologia Participativa

“A participação, provavelmente seja o principal componente da democracia e da cidadania” (PATEMAN, 1991 *apud* GARCIA, 2008, p. 392). 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 se coaduna com as características elencadas por Garcia (2008, p. 392), 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”.

6 Difusão

A Tecnologia Social “busca expandir, disseminar, multiplicar, fazer com que, criada, possa atingir um número maior de pessoas. Isto é, procura fazer partícipes desse bem, outras pessoas” (GARCIA, 2008, p. 392).

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

Educação

De acordo com Garcia (2008, p. 392), 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.

7 Processo Pedagógico

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, acadêmica ou não, no sentido da valorização das atividades criativas e brincantes para o bom desenvolvimento das crianças e dos adolescentes e, principalmente para aquelas e aqueles que frequentam o Peti. Nesse sentido, foram desenvolvidos, desde agosto de 2009, estudos e discussões entre os participantes do Grupo de Pesquisa CRILU; Seminário CRILU *Homo Ludens* (HUIZINGA, 2000); orientações e apresentações de trabalhos de conclusão de cursos de Educação Física e Pedagogia (2009; 2010; 2011; 2012 – em andamento); Oficina da Criatividade e Ludicidade no X Congresso de Educação do Norte Pioneiro – UENP – Maio/2010; Seminário CRILU Criatividade (OSTROWER, 2008; TORRE, 2008); Oficina Criar e Brincar: um entrelace prazeroso na XX Semana Educacional – Pedagogia – UENP 2011.

Para além dessas características educativas e segundo Garcia (2008, p. 393) 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 [e] tanto nos seus procedimentos de trabalho, como, obviamente, nos cursos, seminários e palestras, seja possível encontrar alta densidade [de] processos de ensino-aprendizagem” (GARCIA, 2008, p. 393).

8 Diálogo entre saberes

“Outra característica muito assídua e diligente nas tecnologias sociais é a valorização dos conhecimentos populares” (GARCIA)³. 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” (Idem) 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.

9 Apropriação/Empoderamento

A busca da autonomia do funcionamento da Brinquedoteca é o objetivo final que se persegue “e consiste em que a população possa se apropriar ou empoderar” 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).

³ GARCIA, Jesus Carlos Delgado. Op. cit. 2008, p.392.

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 se torne independente e que outras Brinquedotecas sejam criadas, no município de Jacarezinho e de toda região.

Relevância Social

“A relevância social enquanto característica das tecnologias sociais nos remete à consideração dos seus resultados, como aquilo que caberia delas esperar” (GARCIA, 2008, 393).

10 Eficácia

Segundo o mesmo autor, a “mais importante qualidade radicar-se-á na sua eficácia, isto é, na sua capacidade causal de solucionar bem a necessidade, problema ou demanda social que se propôs a resolver” (GARCIA)⁴.

Como já exposto na introdução deste texto, ao observar-se uma carência de aspectos criativos e lúdicos entre as crianças e adolescentes que frequentam o Peti, de imediato entendeu-se que ali existia uma demanda social. A partir dessa percepção ficou claro que o projeto, para 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 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 autoestima da população [...]” (GARCIA, 2011, p. 11).

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, que dialogarão, em diversas ocasiões, sobre as possíveis semelhanças e diferenças no modo de brincar das duas gerações.

11 Sustentabilidade

⁴ GARCIA, Jesus Carlos Delgado. Op. cit. 2008, p.393.

“Existe uma preocupação e uma sensibilidade muito fortes nas tecnologias sociais com a sustentabilidade, seja esta ambiental, social ou econômica” (GARCIA)⁵. Acredita-se que os três eixos apresentados 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 autossustentável.

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.

Também está planejado entre as ações, a Oficina de Brinquedos para desenvolver a criatividade ludicamente e, de certa forma, ensinar um ofício que é a fabricação de brinquedos. Ofício que futuramente pode desencadear renda para a família.

12 Transformação Social

As transformações sociais esperadas são aquelas próximas ao projeto. É preciso ter a consciência de 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 delimitou-se as transformações no nível das possibilidades do trabalho com a Brinquedoteca. Ou seja, concorda-se com Garcia⁶, 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. Tais aspectos são essenciais à formação do sujeito autônomo, democrático e cidadão. “Assim sendo, pode-se dizer que as TS, frequentemente, não pecam de ingenuidade, nem podem ser acusadas de opacidade ou de visão curta. Por esse motivo, elas estimulam e promovem a participação cidadã [...] (GARCIA)⁷.

⁵ GARCIA, Jesus Carlos Delgado. Op. cit. 2008, p.393.

⁶ GARCIA, Jesus Carlos Delgado. Op. cit.,p 2008, p.393.

⁷ GARCIA, Jesus Carlos Delgado. Op. cit.,p 2008, p.393.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

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 – situado no município de Jacarezinho, Estado do Paraná, Brasil.

Nasceu...Mas precisa de uma incubadora para vingar e, para tanto, pleiteia uma vaga no Programa Universidade Sem Fronteiras, subprograma Incubadora dos Direitos Sociais, da Secretaria de Estado de Ciência, Tecnologia e Ensino Superior – SETI/PR/BR.

Assim sendo, para analisar sua relevância e viabilidade foi utilizada e adaptada a Metodologia de Análises das Tecnologias Sociais (GARCIA, 2008, p. 383). Tal análise destacou que, para o indicador Conhecimento, Ciência, Tecnologia e Inovação, os resultados apontaram que existe uma demanda social composta pelos sujeitos que frequentam o Peti e que essa demanda possivelmente será solucionada, por meio da organização e sistematização respaldadas pelo CRILU. A criança e o adolescente ao criarem e brincarem estão desenvolvendo aspectos necessários para a formação de um adulto criativo e inovador.

Nas questões relacionadas à Participação, Cidadania e Democracia, a Brinquedoteca é um espaço livre para as ações brincantes de maneira espontânea, por este fato ela é um espaço democrático. O projeto apresenta três metodologias participativas: das crianças e dos adolescentes, dos participantes do CRILU e da comunidade. O trabalho tem a intenção de se expandir para outras localidades, acreditando ser processo natural para uma TS, quando consegue sua 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 futuras ações do projeto (formação para a cidadania, oficina de brinquedos, entre outras). 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. A partir desses elementos objetiva-se que a Brinquedoteca do Peti se torne independente.

A Relevância Social é percebida com o desenvolvimento da autoestima das crianças e dos adolescentes. Também está planejado entre as ações, a Oficina de Brinquedos para desenvolver a criatividade ludicamente e, de certa forma, ensinar um ofício que é a restauração e a fabricação de brinquedos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Entende-se as limitações das ações transformadoras neste estudo. Assim, delimitou-se as transformações no nível das possibilidades do trabalho com a Brinquedoteca e do problema social detectado: a falta de imaginação, fantasia, criatividade e ludicidade nas crianças e adolescentes que frequentam o Peti. Tais aspectos são essenciais à formação do sujeito autônomo, democrático e cidadão.

Em síntese, os resultados desta análise apontam afirmativamente para relevância e viabilidade do projeto, como uma ação necessária ao desenvolvimento social da população envolvida com o Peti.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente** – ECA. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L8069.htm. Acesso em: 20 abr. 2022.

_____. **Programa de Erradicação do Trabalho Infantil** – PETI. Disponível em: <https://www.gov.br/cidadania/pt-br/acoes-e-programas/assistencia-social/servicos-e-programas-1/acao-estrategica-do-programa-de-erradicacao-do-trabalho-infantil>. Acesso em: 20 abr. 2022a.

GALANTE, Oscar; CASSIN, Esteban. **Parques Tecnológicos e Incubadoras de Empresas, Una Mirada Latinoamericana**. Artigo Eletrônico. 2001. p.10;13

GALANTE, Oscar. **Relaciones Universidad – Industria**. 5.ED. ANEXO I. RESEÑA GENERAL POR PAÍS. Módulo V: Experiencias latinoamericanas en gestión de la vinculación tecnológica Fundación CEDDET, 2009. p.34-35. Buenos Aires. Argentina.

GARCIA, Jesus Carlos Delgado. **Uma Metodologia de Análises das Tecnologias Sociais**. In: Seminário Latino Iberoamericano de Gestão Tecnológica - ALTEC, 21, 2007. Compilacion...Buenos Aires: ALTEC, 2008.

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

LALKAKA, Rustam. Business incubators in developing countries: characteristics and performance. **International Journal of Entrepreneurship and Innovation Management**, v. 3, n. 1-2, p. 31-55, 2003.

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. 2022.



MARQUES, Semadar Jardim. **Incubadoras Sociais.** Disponível em: https://editora.pucrs.br/anais/IVmostra/IV_MOSTRA_PDF/Ciencias_Sociais/70806-SEMADAR_JARDIM_MARQUES.pdf. Acesso em: 23 abr. 2022.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação.** 23. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

PARANÁ. **Incubadoras de Direitos Sociais.** Disponível em: www.seti.pr.gov.br/.../File/.../Edital_Incubadoras_Direitos_Sociais_2009.doc. Acesso em: 23 abr. 2022.

_____. **Política de Estado para Ciência e Tecnologia.** Disponível em: <http://www.seti.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=6>. Acesso em: 12 abr. 2022.

PRIBERAM. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa.** Disponível em: <http://www.priberam.pt/dlpo/Default.aspx>. Acesso em: 27 abr. 2022.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico.** 22. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

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