



RESGATE DA MEMÓRIA HISTÓRICA ACERCA DOS BRINQUEDOS DE MADEIRA: a primeira A.C.E.U. a gente nunca esquece.

Carlos Alberto Oliveira de Matos – UNESP, carlos.matos@unesp.br

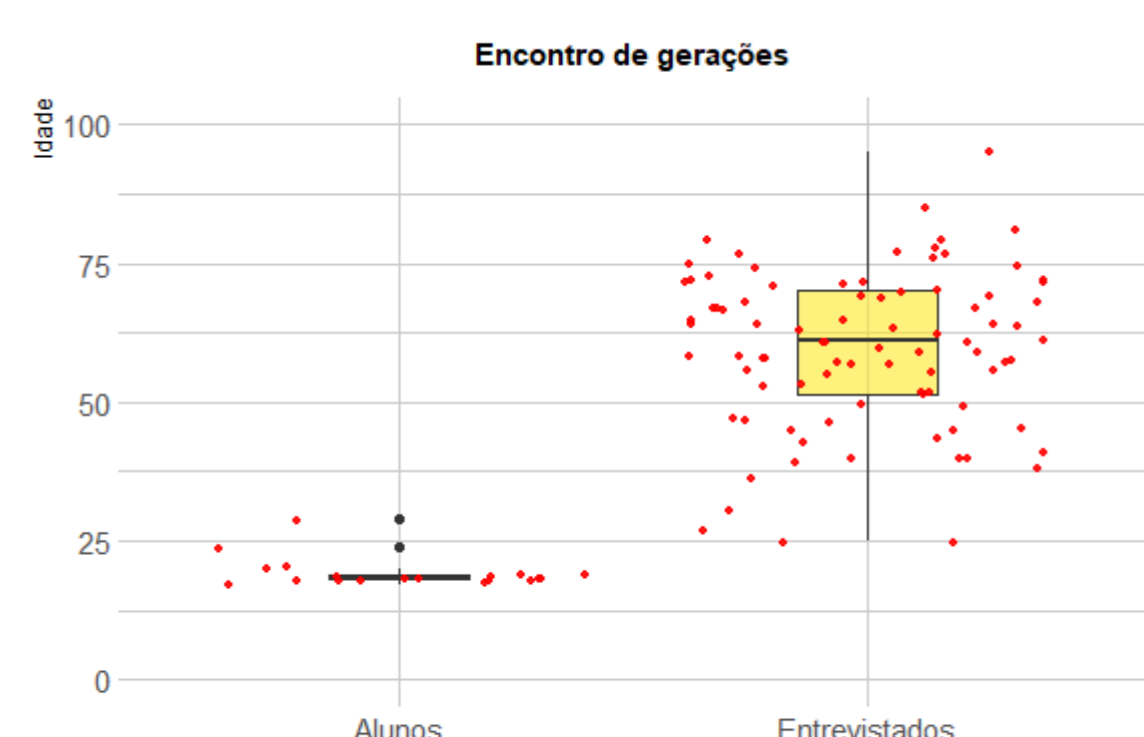
Integração extensão-ensino

brinquedos; madeira; trabalho infantil

Introdução e objetivos:

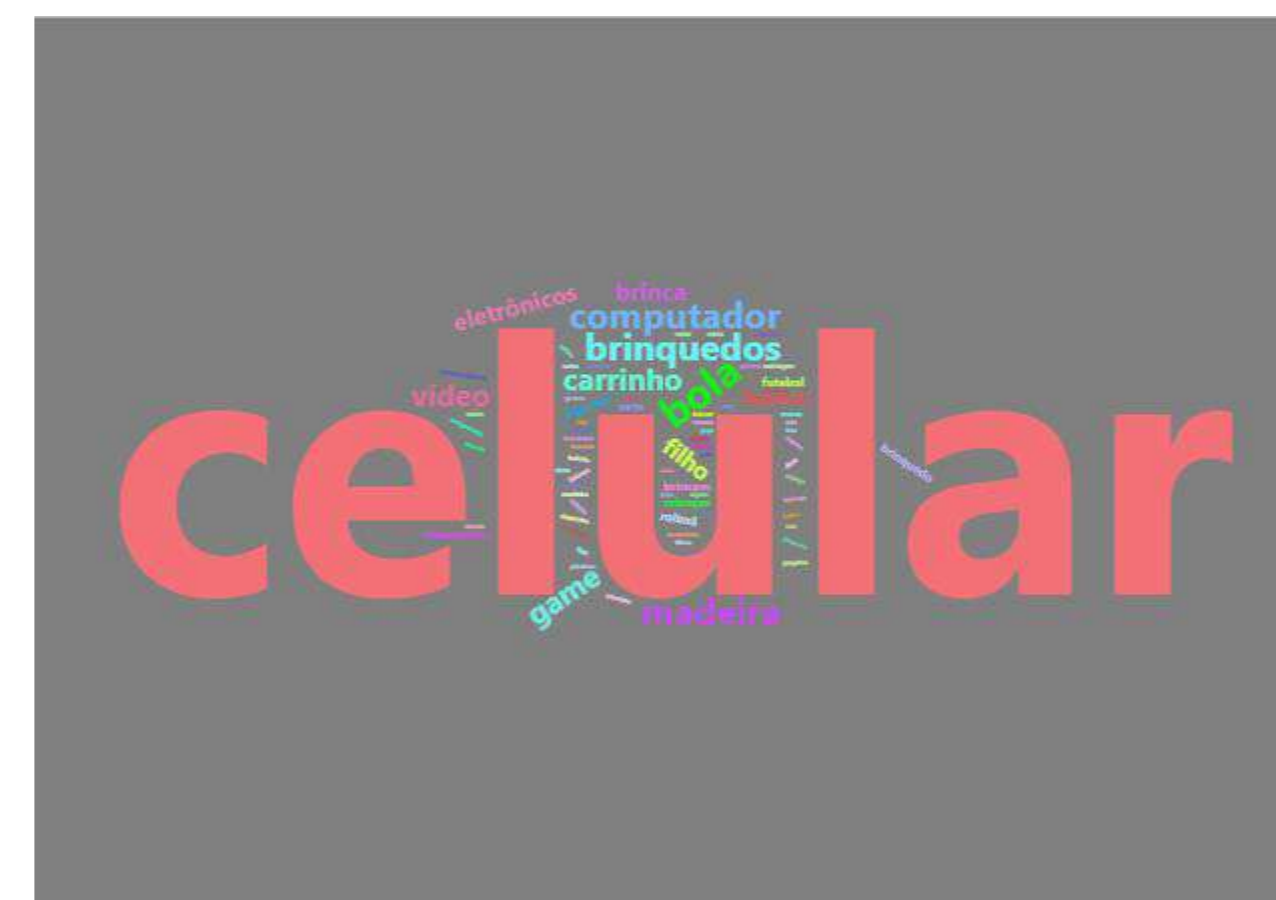
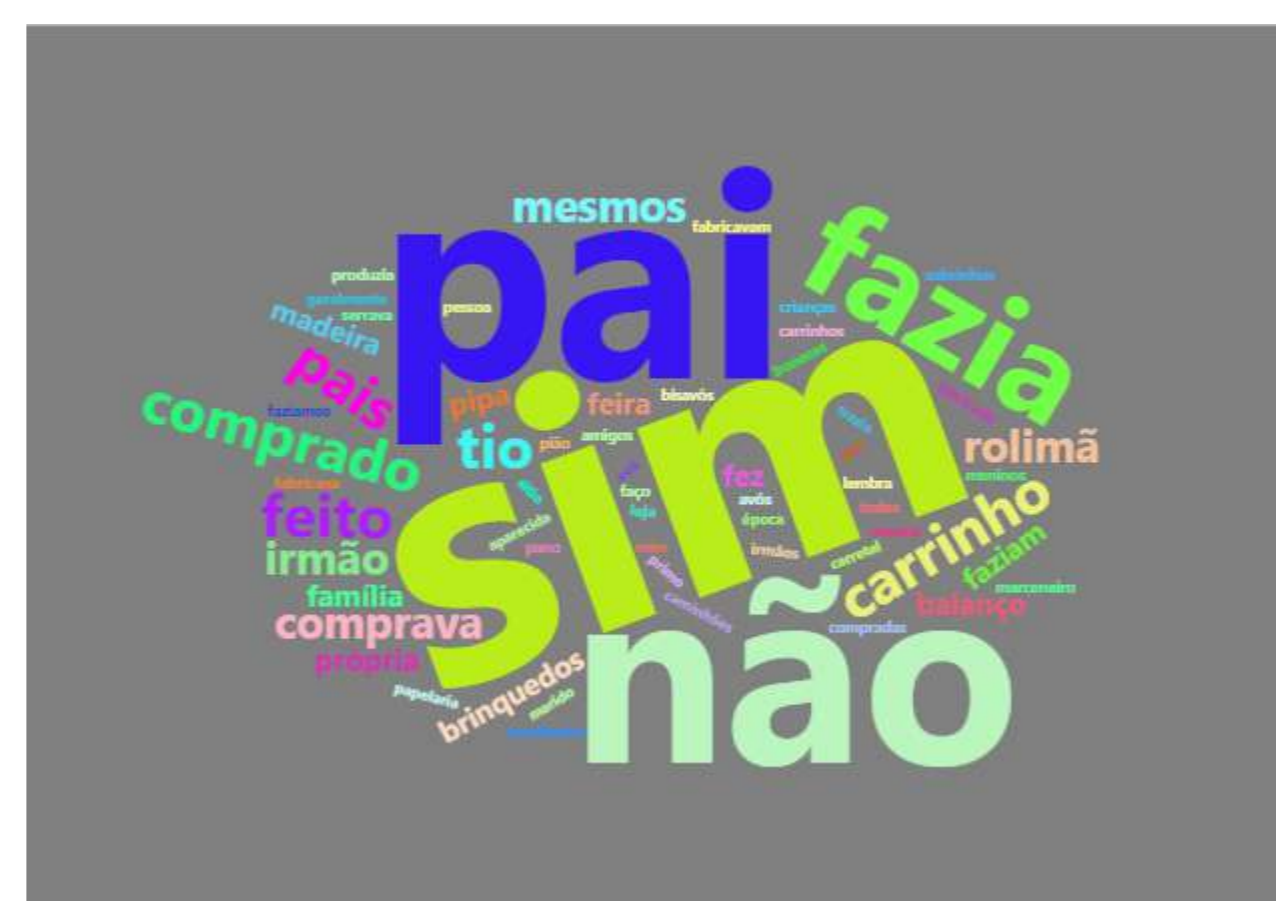
Relatar pontos positivos e problemas de implementação desta ACEU (6h) desenvolvida na disciplina do 1º semestre Introdução à Engenharia Industrial - Madeira (30h) – UNESP que objetivava:

- desenvolver competências técnicas na metodologia de pesquisa de opinião e competências empreendedoras nas parcerias para operacionalizar a atividade
- possibilitar o contato e a reflexão; embasados de empatia, com uma geração que viveu realidades diferentes de infância.



Metodologia de estudo e forma de análise de resultados:

- levantamento de produtos de madeira existentes no supermercado;
- pesquisa sobre processos de fabricação de produtos de madeira;
- elaboração de painéis sobre fabricação de brinquedos e seus aspectos históricos e pedagógicos;
- elaboração de questionário pelos alunos;
- exposição dos painéis, brinquedos de madeira produzidos ao longo dos anos na disciplina e brinquedos emprestados por familiares e amigos na feira livre;
- realização da enquete;
- avaliação da atividade: questionário para embasar uma discussão informal na aula e a elaboração de um relatório individual.



Resultados e Discussão:

O resultado da mineração de texto da enquete foi sumarizado nas nuvens de palavras ao lado. Mais que dados resumem memórias de inestimado valor intangível. O processo apresentou inúmeros problemas que requerem levantamento detalhado e solução: a síntese dialética entre excesso e ausência de informações, a excessiva burocratização que resultou num processo para a aprovação da ACEU com 16 etapas, o intercâmbio de informação deficiente entre SISPROEC e SISGRAG resultante do diálogo tardio entre as Pró-Reitorias de Extensão e Graduação, o fornecimento de recursos insuficiente e irregular, a inexistência de seguros para as atividades externas dos alunos, etc.

Conclusões:

O processo mais do que a “geração e o compartilhamento de conhecimentos científicos e tecnológicos” possibilitou a “imersão real do graduando na sociedade”. O choque de realidade na constatação de que, numa região agrícola, muitas pessoas não brincaram na infância foi o mais importante dentre muitos resultados positivos para uma geração que vive imersa (talvez asfixiada) em realidades virtuais.

Referências Bibliográficas:

- SILVA, Alberto Nidio Barbosa de Araújo. Jogos, brinquedos e brincadeiras: trajectos intergeracionais. 2011.
LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. Brinquedo: história, cultura, indústria e educação. *Atos de pesquisa em educação*, v. 4, n. 3, p. 507-525, 2009.

