



Vivências lúdicas em espaços educativos: brinquedos de tradição histórico-social e cultural

Sandra Rogéria de Oliveira*

O jogo na história da humanidade sempre teve um lugar relevante e assim é notado desde a antiguidade, segundo KISHIMOTO (1993), pelos filósofos Platão e Aristóteles, que defendiam-no no contexto da educação.

Entre os inúmeros estudos a respeito de brinquedos e brincadeiras, encontramos os denominados jogos tradicionais infantis, ou aqui por nós chamados de jogos de tradição histórica e cultural. Estes são elementos folclóricos que possuem características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade. Por não conhecermos seus criadores, não sabemos de suas origens. No entanto, são visíveis nas pinturas, esculturas, poesias, mitos e rituais religiosos, considerados como parte da cultura popular, passada de geração para geração pela oralidade. Dessa forma, retratam histórias dos tempos, contendo seus hábitos, maneiras de viver, de ser e de estar dos povos.

A teoria sócio-interacionista de VYGOTSKY (1991) mostra-nos a importância dos jogos para a construção das relações sociais na infância. Ela aponta que a criança, através da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. As regras e a imaginação que possibilitam os jogos favorecem à criança comportamentos além dos habituais e, neles, as crianças reproduzem muitas das situações vividas em seu cotidiano, as quais são re-elaboradas criativamente. A representação do cotidiano se dá através da combinação entre experiências passadas e as novas possibilidades de interpretação e representação do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Assim, a ludicidade e aprendizagem devem ser consideradas de forma conjunta e não como ações com objetivos que as distinguem uma da outra, uma vez que o jogo e a brincadeira são situações de aprendizagem.

* Mestre em Educação, Especialista em Recreação e Lazer; Coordenadora do Projeto Vivências Lúdicas em Espaços Educativos; Professora dos cursos de licenciatura em: Artes, Pedagogia e Educação Física da Universidade do Oeste de Santa Catarina – Unoesc, Campus Xanxerê. E-mail: sandrarogeria@unoescxxe.edu.br

Considerando que o espaço do brincar deve ser um lugar prazeroso para a criança que brinca, e que a escola, ao inseri-lo no seu contexto pedagógico, participa do movimento de fortalecimento dessa cultura, mesmo quando seus objetivos primeiros sejam implantar os jogos para auxiliar no desenvolvimento infantil, e, concordando com as reflexões de MALUF (2003) a respeito da formação de um profissional nesta área – que precisa ser embasada, com conhecimentos que vivenciem experiências lúdicas, atuando como estímulos para aplicar suas habilidades, a fim de desabrocharem naturalmente em uma variedade de maneiras de explorar a si próprio e ao ambiente em que se encontram –, é que se criou o *Projeto Vivências Lúdicas em Espaços Educativos, integrante do Programa de Alfabetização Regional da Universidade do Oeste de Santa Catarina* – UNOESC.

No Campus UNOESC-Xanxerê, o Projeto foi concebido para ser desenvolvido num conjunto de ações que envolvem ensino, pesquisa e extensão. Constitui-se como ensino por fazer parte dos conhecimentos que se integram aos dos cursos de licenciaturas e que contribuem na formação continuada dos acadêmicos participantes, possibilitando contato com o ensino e a aprendizagem da docência nas escolas de educação básica em que se concretizam as atividades. Como pesquisa, fundamenta-se na busca das informações já sistematizadas e das histórias orais sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras vividos na infância de diversas faixas etárias, para serem confrontadas e transformadas em materiais a serem divulgados nos espaços destinados a publicações de cunho científico. Por fim, a extensão acontece no momento em que os jogos e brinquedos investigados e construídos nos encontros com as acadêmicas voltam à comunidade, ora para as escolas de educação básica, ora em mostras e exposições que possibilitem à comunidade experimentá-los.

O *Projeto Vivências Lúdicas em Espaços Educativos* tem como objetivos: investigar jogos e brincadeiras de tradição histórico-social e cultural, observando suas transformações nos diferentes tempos históricos; promover a reflexão do brinquedo como ferramenta de trabalho que contribui amplamente no processo de ensino e aprendizagem, como também nas dificuldades de aprendizagem que aparecem no cotidiano escolar; buscar, nas memórias de sujeitos, os jogos e brincadeiras que viveram ou vivem na infância em diferentes épocas.

1 A história do processo

Vinte e cinco acadêmicos se inscreveram e participam do Projeto, sendo apenas um do sexo masculino. Esses são alunos dos cursos de licenciatura em Pedagogia, Pedagogia – Educação Especial e Letras, residentes nos municípios de Abelardo Luz, Entre Rios e

Xanxerê. Após os primeiros contatos, quando foi apresentada a proposta do Projeto, iniciamos os estudos com os conteúdos sistematizados sobre a importância do jogo, do brinquedo e das brincadeiras no cotidiano escolar. Os materiais foram lidos e discutidos em pequenos grupos, e também no coletivo, ora com técnicas de estudo dirigido, ora com apresentação de seminários.

Para a elaboração dos instrumentos para a coleta das histórias orais, organizamos dois questionários, dirigidos para os professores das escolas básicas envolvidas e para as próprias acadêmicas vinculadas ao Projeto, e um roteiro para duas entrevistas, direcionadas aos alunos e pais das escolas acolhidas pelas acadêmicas participantes. Nesse momento, preocupamo-nos em testar os instrumentos para viabilizá-los para a coleta de dados, que ocorreu durante o ano de 2007 com os professores e acadêmicas. A seguir, iniciamos a análise e interpretação de dados, utilizando a técnica de análise de conteúdo de BARDIN (1977).

Outro momento significativo para o Projeto é a vivência da construção dos brinquedos, que foram redimensionados com materiais de sucatas, viabilizando a possibilidade de construção nas escolas. Foram construídos jogos tais como: cinco marias (construídas com retalhos de tecido e pedrinhas); bilboquês (confeccionados com garrafas PET); bolas de meia e bolitas de vidro; petecas (reconstruídas com meias velhas, retalhos de tecido e canudinhos de refrigerante); carrinhos (com garrafas PET); bonecas de pano; piorras (feitas com pontas de lápis e jornal); pé-de-lata; e saquinhos para a organização do jogo de bolita, bola-de-gude, buti ou ossinhos. Nesse contexto, surgiu a oportunidade de socializarmos o que já havíamos construído, de forma que participamos do I Congresso Regional de Educação Básica, ocorrido em novembro de 2007, em Xanxerê/SC, no qual realizamos apresentações orais e organizamos a I Mostra de Vivências Lúdicas. Pessoas de várias idades visitaram a Mostra e se interessaram em conhecer a exposição.

2 A falas dos sujeitos que participam da construção do Projeto

Para os acadêmicos envolvidos, participar do Projeto Vivências Lúdicas em Espaços Educativos significa, primeiramente, buscar dentro das experiências pessoais as memórias do prazer de brincar, regatando não somente brinquedos e brincadeiras que estão guardadas na memória cultural, mas emoções positivas e a revitalização de valores socialmente construídos, como a solidariedade. Tais questões são visíveis na fala de Kátia Bizol (Unoesc, 2007):¹

¹ Os sujeitos participantes deste estudo são identificados pela letra 'u' e número [u1] seguido por 'Comentário: Relato verbal'. A coleta de dados pertence ao Projeto Vivências Lúdicas em Espaços Educativos da

“Significa resgatar brincadeiras antigas, já esquecidas por muitos de nós e algumas nem conhecidas e poder construí-la”. Também ficam evidentes nos relatos de Adriana Aparecida Bullé (Unoesc, 2007), “A parte mais prazerosa no Projeto foi a participação nas aulas práticas nas quais alguns brinquedos vivenciei em minha infância. Porque brincar é bom, é gostoso e dá felicidade, e ser feliz é estar mais predisposto a ser bondoso, a amar o próximo e a partilhar fraternalmente”, e de Vânia Fernandes de Oliveira (Unoesc, 2007), “Pessoalmente, traz muitas recordações, lembranças do dia em que minha família se reunia e brincávamos juntos. Foram muitos momentos maravilhosos. Eram sempre acompanhados com pipoca, bolo, sucos e refrigerantes. Lembro-me também quando eu, meus amigos e irmãos íamos brincar de pular-corda, esconde-esconde, mamãe-cola, ciranda-cirandinha, roda-cotia, o barquinho virou... Brincadeiras essas que hoje estão esquecidas. Nas escolas não há mais aquela motivação para brincadeiras, que envolvam o lúdico, o que demonstra a necessidade de mudanças no contexto educacional. Sendo assim, o professor torna-se um dos principais, senão o mais importante protagonista dessas mudanças”.

Outro fato importante a destacar é a consciência da necessidade de investigar e pesquisar para a construção do conhecimento científico do lúdico, sem deixar de vivê-lo intensamente, buscando na prática e nas experiências pessoais inspiração para a construção do saber sistematizado. Assim algumas acadêmicas se manifestam, como Luciana P. da Silva (Unoesc, 2007), “O Projeto Vivências Lúdicas é importante para a construção do meu saber científico e pedagógico. É um espaço que posso deixar transparecer a criança que tem dentro de mim”, e Natali da Silva (Unoesc, 2007), “Um dos momentos importantes do Projeto foi a pesquisa a respeito da origem dos brinquedos que serão utilizados em sala. Cada acadêmica do Projeto ficou responsável por um dos brinquedos. Por meio da pesquisa, percebi que muitas vezes o brincar da criança está ligado ao mundo do adulto, porque a criança faz relações entre o que acontece no mundo à sua volta e no mundo que ela constrói, utilizando-se da criatividade”.

Percebemos as possibilidades de inter-relações dos conteúdos desenvolvidos no Projeto com os componentes curriculares dos cursos que os acadêmicos participantes freqüentam, transformando-se em contribuições no processo de formação do futuro docente quando a acadêmica Vancléia Abati (Unoesc, 2007) diz que “Algumas relações são visíveis perceber enquanto curso e Projeto. Por exemplo, se fala e discute que se deve partir da realidade dos alunos, e partir do que ele tem ou sabe e o Projeto, quando trabalha com a

reciclagem de materiais, desenvolve o que dá e tem significação para o educando. Nada mais interessante do que aprender brincando. A importância de estar participando do Projeto é que nos faz crescer enquanto pessoa e nos identifica à concepção sócio-interacionista. A interação nos faz identificarmo-nos como sujeitos construtores de nosso processo de independência”.

O Projeto Vivências Lúdicas em Espaços Educativos proporciona também a compreensão da aplicabilidade do que se aprende nas experiências vividas como uma das ferramentas de trabalho do futuro docente. Dessa forma, torna-se significativo para os acadêmicos participantes, como transparece nas falas de Fabiana Titon Bevilaqua (Unoesc, 2007), “Acredito que outros brinquedos também possam ser utilizados em sala de aula mesmo por professores de língua estrangeira ou língua portuguesa; afinal, é importante que um professor também possa saber propor momentos lúdicos em sala de aula, para que ensinar não seja apenas um processo mecanicista, simplesmente voltado para o repasse de conteúdos, sem despertar a curiosidade e a criatividade em conhecer o mundo que nos cerca. Neste sentido, o Projeto de vivências lúdicas não apenas proporciona uma bolsa de estudos que auxilia financeiramente diversos alunos de licenciatura, mas também proporciona o aperfeiçoamento dos futuros professores, que irão possuir bases mais sólidas e diferenciadas em suas práticas de ensino”, de Natali R. da Silva (Unoesc, 2007), “Participar do Projeto me fez entender que o uso do lúdico interfere no desenvolvimento do educando. Então, o profissional da educação deverá promover um ambiente de liberdade e autonomia, proporcionando atividades que venham despertar os espíritos criativos e críticos, além de desenvolver a auto-estima”, e de Jandira V. da Silva (Unoesc, 2007), “Considerando que a brincadeira deve ocupar um espaço central na educação, entendo que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo material e partilhando das brincadeiras”.

Assim, o Projeto vem se manifestando como um elemento catalisador das experiências de conhecimentos práticos e teóricos de cada participante, sejam os professores da universidade, que coordenam o processo, sejam os acadêmicos das licenciaturas que aceitaram o desafio da construção, sejam as escolas que nos acolheram para vivenciar conosco esses conhecimentos. Na medida em que tais conhecimentos forem divulgados e vivenciados, acreditamos que oportunizarão as crianças diferentes possibilidades de desenvolvimento, enriquecendo as comunidades, escolas e as famílias.

3 A história continua

Todos os jogos construídos serão vividos no ano de 2008 pelos alunos dos seguintes

municípios: em Abelardo Luz/SC, quatro escolas: Escola de Educação Básica Municipal 25 de Maio, Escola de Educação Básica Municipal Romildo Menegatti, APAE e Escola de Educação Básica Municipal Agnaldo Antonio Panisson; no município de Xanxerê/SC, são: Escola de Educação Básica Municipal Pequeno Trabalhador, Escola de Educação Básica Estadual Aparício Julio Farrapo e Escola de Educação Básica Estadual João Winckler; e no município de Entre Rios/SC, a Escola Isolada Santa Lúcia. Tais estabelecimentos de ensino foram escolhidos pelas acadêmicas participantes, uma vez que residem nos municípios em que as escolas se localizam ou trabalham nas instituições citadas.

Os jogos chegarão às escolas dentro de baús confeccionados pelas acadêmicas, contendo junto deles suas regras, variações e material para montar um livro de registro das experiências dos alunos envolvidos. Para chegar ao baú, os alunos receberão um mapa de tesouro, e, sob orientação dos acadêmicos que aplicam o Projeto, deverão procurá-lo. Ao encontrá-lo, o baú será aberto. Lidas as informações que relatam a existência de outros baús, contendo diferentes brinquedos, poderão brincar e construir outros brinquedos semelhantes. Após, farão o registro de suas experiências, escrevendo e desenhando suas opiniões e sugestões. Os registros serão unidos em um documento, a partir do qual organizaremos um livro de registros escrito pelas crianças participantes do Projeto. Assim, o processo histórico das Vivências Lúdicas em Espaços Educativos será construído em cada ação coletiva, que se transformará e será transformada em movimentos contínuos de senso crítico, criação e recriação, num misto de ensino, extensão e contínua pesquisa. Por fim, num clima lúdico prazeroso para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem, na escola básica ou na universidade.

Referências

BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1977.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. *Brincar: prazer e aprendizado*. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

VYGOTSKY, L. S. Interação entre aprendizado e desenvolvimento. In: _____. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Fontes Primárias

ABATI, Vancléia. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 22.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.

BEVILAQUA, Fabiana Titon. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 22.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.

BIZOL, Kátia. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 23.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.

BULLÉ, Adriana Aparecida. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 23.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.

OLIVEIRA, Vânia Fernandes de. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 24.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.

SILVA, Jandira Verginaci da. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 23.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.

SILVA, Luciana Pereira da. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 24.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.

SILVA, Natali Regina da. *Vivências Lúdicas em Espaços Educativos*. UNOESC-Xanxerê: 24.11.2007. Arquivo transcrito de entrevista semi estruturada.