

O BRINCAR EM DOIS ATOS: O LÚDICO E A CRIAÇÃO

Laura Nicele Kreutz¹, Livia Benedetti Pereira², Mariani da Silva³, Melissa Schneider Scherer⁴,
Patrícia Dickel⁵ e Maria Elisabete Bersch⁶

RESUMO: O artigo tem como objetivo apresentar o projeto “Sala Azul: organizando um espaço lúdico para a aprendizagem”, desenvolvido em uma escola de educação básica do município de Lajeado/RS, como ação do Programa Institucional de Bolsistas de Iniciação a Docência (PIBID). É voltado para a importância do brincar no desenvolvimento integral da criança, fazendo uma ponte para apropriação da alfabetização na primeira etapa da educação. O projeto tem como objetivo potencializar o ambiente lúdico existente na escola, ampliando o acervo de recursos com jogos e brinquedos confeccionados com o auxílio de alunos do educandário. Espera-se, desta forma, oportunizar às crianças envolvidas situações diferenciadas de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento da criatividade, responsabilidade e cidadania.

PALAVRAS-CHAVE: Criança. Brincar. Ambiente lúdico. Aprendizagem.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como foco o brincar como uma ferramenta lúdica para a aprendizagem. A partir deste tema, foi elaborado um projeto que tem como norte a alfabetização por meio da ludicidade e que vem sendo desenvolvido em uma escola ciclada do município de Lajeado/RS, pelos bolsistas do Programa Institucional de Bolsistas de Iniciação à Docência (PIBID)⁷, subprojeto de Pedagogia, levado a efeito por meio do Centro Universitário Univates.

O projeto decorre de um processo de estudos que compreendeu as seguintes etapas: análise do Projeto Político Pedagógico e do Regimento da escola parceira; visitas para conhecer a realidade escolar e conversa com a professora supervisora do PIBID na escola e com a equipe diretiva; aprofundamento teórico referente aos temas alfabetização e a importância do brincar para a aprendizagem e elaboração da proposta de ação.

Considerando as observações realizadas na escola bem como as manifestações dos profissionais que nela atuam, foi identificada a necessidade de um trabalho efetivo na “Sala Azul”, um ambiente lúdico utilizado pelas crianças para as aulas de educação física. Este ambiente pode

1 Estudante do curso de Pedagogia, bolsista do PIBID-Univates. laurakreutz@gmail.com

2 Estudante do curso de Pedagogia, bolsista do PIBID-Univates. liviabenedetti@hotmail.com

3 Estudante do curso de Pedagogia, bolsista do PIBID-Univates. iannidasilva@gmail.com

4 Estudante do curso de Pedagogia, bolsista do PIBID-Univates. melissas@universo.univates.br

5 Estudante do curso de Pedagogia, bolsista do PIBID-Univates. patriciadickel1@yahoo.com.br

6 Professora do Curso de Pedagogia do Centro Universitário UNIVATES. Mestre em Educação. Orientadora do Subprojeto de Pedagogia e deste artigo. bete@univates.br

7 Programa oferecido pela CAPES, tendo como objetivo a qualificação da formação de professores mediante a concessão de bolsas de iniciação à docência para estudantes de cursos de licenciatura.

ser potencializado, para que favoreça o desenvolvimento integral da criança, propicie interações espontâneas e contribua com o processo de alfabetização, levando em conta o jogo simbólico e a ludicidade.

O projeto envolve alunos do 1º e 2º ciclo, que corresponde à infância (6 a 9 anos) e pré-adolescência (faixa etária de 9 a 12 anos), na confecção de jogos e brinquedos para o ambiente. Paralelamente são realizados momentos de atividades dirigidas para exploração destes recursos.

No primeiro semestre de 2011 deu-se início à primeira fase do projeto, que consistiu na seleção, confecção e aplicação de recursos pedagógicos, e posterior organização, em conjunto com alunos da escola, do espaço lúdico.

Este artigo está organizado em três seções: a primeira apresenta o referencial teórico que sustenta a proposta; na segunda, apresenta-se o projeto, e na terceira, são tecidas algumas reflexões sobre os resultados parciais do presente estudo.

2 O BRINCAR E A APRENDIZAGEM

Como já dizia Toquinho:
"É bom ser criança...
Só brincar, brincar, brincar...
Bem que isso podia nunca mais ter fim..."

Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e prazerosa, acessível a todo ser humano de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica. Não é mais concebido como um mero passatempo, como em tempos atrás. Diferentes autores consideram que o brincar é comunicação e expressão que associa pensamento e ação; um ato instintivo, voluntário; uma atividade exploratória que proporciona desenvolvimento físico, mental, emocional e social da criança; é um meio de aprender a viver.

De acordo com alguns pensadores, o ato de brincar realizado pelas crianças permite que elas se desenvolvam, favorecendo a aquisição e/ou o aprimoramento de habilidades como a linguagem oral e escrita, a motricidade, a atenção e o raciocínio lógico. Um dos papéis da escola no mundo contemporâneo é ser potencializadora destas habilidades, fazendo uso do ato de brincar como facilitador da aprendizagem, promovendo, desta forma, a qualificação da educação em nosso país e redução da evasão escolar.

Conforme Campos (2001), o jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos enriquecedores dos processos de ensino e de aprendizagem.

O ato de brincar, ao caracterizar-se como atividade lúdica que não incide em um determinado produto final decorrente, favorece a criatividade e a exploração de múltiplas possibilidades para o alcance dos objetivos aos quais os sujeitos envolvidos se propõem. Como destaca Riley (apud BONAMIGO; KUDE, 1991, p. 17):

Brincar, antes de mais nada, é um processo e não um produto e talvez seja esta diferença fundamental entre brinquedo e trabalho. Brincar não é um fim de uma atividade ou o resultado de uma experiência; é a própria atividade e experiência e envolve a participação total do indivíduo no processo.

De acordo com Piaget (1994), a atividade lúdica é todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer desde sua execução, ou seja, divertir o praticante, e é por meio de

atividades interessantes que se desperta a curiosidade e o prazer em construir conhecimentos a partir da interação com o meio físico e social.

Para Erickson (1950), o brincar é atividade básica, em que a criança está fazendo um pouco de tudo, encontrando alegria em investir e conquistar o ambiente. É necessário oportunizar tempo para ela expressar ludicamente pensamentos e emoções de forma espontânea. Neste sentido, cabe ressaltar que a expressão e organização do pensamento e o desenvolvimento da linguagem oral, oportunizados no ato de brincar, são imprescindíveis para a aquisição da linguagem escrita. Além disso, ao explorar de forma concreta o ambiente em que vivem, as crianças procedem a leitura do mundo e da imagem, estabelecendo os fundamentos para o pensamento abstrato.

O ato de brincar pode ocorrer das mais diversas formas: individual ou, coletivamente, dirigida ou livre. Todas elas trazem algum benefício para as crianças. Ao interagirem com o outro ou com um brinquedo, os pequenos desenvolvem, por exemplo, a socialização, compreendendo que no mundo há mais pessoas, além daquelas do seu convívio familiar, aprendendo a arte do relacionamento interpessoal. Essas experiências são fundamentais para eles, pois brincando são desenvolvidas muitas habilidades e competências necessárias para a vida adulta e para a convivência do ser humano na sociedade.

Para Papalia, Olds e Feldman (2006), a teoria sociocultural⁸ proposta por Vygostky trata do envolvimento ativo das crianças com seu ambiente e observa um crescimento cooperativo, em que a aprendizagem ocorre por meio da interação social. As crianças desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais e sociais relacionadas a um modo de vida. Desenvolvem a linguagem, que gradativamente passa a ser compreendida em suas funções de representar o mundo e as relações sociais e sobre eles agir, como mecanismo de expressão e comunicação intra e interpessoal. Dessa maneira, a atividade lúdica fornece às crianças um melhor desenvolvimento, seja ele cognitivo, motor, social ou afetivo. Além disso, ao brincar, as crianças estão estimulando a criatividade, a autoconfiança, a autonomia e a própria curiosidade pelas brincadeiras e jogos, garantindo o desenvolvimento de novos conhecimentos.

A importância social do ato de brincar também é enfatizada por De Gáspari (apud BARBOSA; CAMPAGNA, 2009, p 149-150), ao afirmar que:

Brincar, um direito legalmente assegurado ao ser humano, é o caminho para edificação de uma sociedade autônoma, justa, cooperativa, solidária, humana, igualitária, por ser uma manifestação de liberdade individual e uma possibilidade de tornar livre toda uma geração. É pelo fato de todo o ser humano precisar brincar para humanizar-se que a brincadeira existe.

É no ato de brincar que as crianças entendem o mundo e aos poucos internalizam o sentido do mundo real; é com ele que potencializam as suas emoções, sentimentos, interesses.

O direito e a necessidade de brincar das crianças não são anuais e tampouco mensais. Como a maioria das atividades realizadas pelos adultos, na vida não existe somente o trabalho, mas também momentos de lazer e de diversão. De acordo com Lopes (2005, p. 35), “o jogo para a criança é o raciocínio, é a preparação para vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades”.

Na atual organização social, a escola é um dos locais mais frequentados pelas crianças, que passam, muitas vezes, mais tempo com os professores do que com os próprios pais. Sendo assim, a

8 Essa teoria trata da relação do desenvolvimento cognitivo com a interação social do indivíduo. O conhecimento se dá através das interações dos sujeitos com o meio e com os outros indivíduos.

escola precisa estar atenta à necessidade da criança de brincar, trazendo, cada vez mais, o mundo infantil para dentro da sala de aula.

Quando ingressam nos anos iniciais ou no primeiro ciclo⁹ do ensino fundamental, fase em que o processo de alfabetização é trabalhado de forma mais sistematizada, algumas crianças sofrem um grande impacto, pois, em muitos contextos educacionais, chegou a “hora de estudar”, permanecendo o brincar em segundo plano. Antes, na educação infantil a prioridade era brincar, brincar muito de várias maneiras e do jeito que a criança quisesse. Agora à escrita e ao registro são dados maior importância. Nem sempre o espaço para o ato de brincar nesta fase escolar é mantido. É imprescindível que, na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, o ato de brincar seja mantido, possibilitando que o processo de alfabetização e de construção de conhecimento nas diferentes áreas ocorra num ambiente rico em recursos e estratégias que oportunizem a exploração e o aprimoramento da linguagem.

Concorda-se com Maluf (2003), quando salienta que o lúdico precisa estar ao lado do professor, acompanhando-o no desenvolvimento das aulas em virtude dos muitos benefícios que traz para a aprendizagem, possibilitando um ambiente mais contextualizado e englobando todas as percepções infantis no processo de aprendizagem.

Na medida em que o brincar oportuniza a construção de conhecimento, promovendo aprendizagem significativa, também é fundamental para o desenvolvimento da linguagem e o aprendizado da língua escrita, no processo de alfabetização.

3 AS PRIMEIRAS AÇÕES DO PROJETO “SALA AZUL: ORGANIZANDO UM ESPAÇO LÚDICO PARA A APRENDIZAGEM”

O projeto “Sala Azul: organizando um espaço lúdico para a aprendizagem” foi elaborado a partir da análise contextual de uma escola pública do município de Lajeado/RS. A primeira aproximação da realidade do educandário foi realizada por meio da análise do Projeto Político Pedagógico e do Regimento do educandário. Este estudo requereu uma imersão na teoria, com o objetivo de compreender melhor a proposta educacional da escola. Paralelamente, foram realizadas algumas visitas à instituição parceira, oportunizando conhecer melhor a realidade local mediante a observação do cotidiano e de entrevistas com profissionais e alunos que integram a comunidade escolar.

Ao longo deste processo inicial, foi identificada a necessidade e o desejo da escola em potencializar um ambiente escolar como espaço lúdico de aprendizagem, favorecendo a organização de atividades que valorizem o brincar no processo de aprendizagem e, especialmente, na alfabetização. O espaço sugerido pelo educandário consiste numa sala anexa ao ginásio desportivo da escola, atualmente utilizada, em alguns momentos, para a prática de educação física, apelidada pelos alunos, de Sala Azul.

A escola encontra-se organizada em regime de ciclos. As turmas são divididas conforme as fases: infância, pré-adolescência e adolescência, sendo que o primeiro ciclo corresponde à infância (5 anos e 7 meses a 9 anos), o segundo se refere à pré-adolescência (9 a 12 anos), e o último à adolescência (12 a 15 anos). A opção da escola pelo regime ciclado encontra-se amparada pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional - LDB nº 9394/96, cujo art. 23 regulamenta que as escolas têm a liberdade de escolher a forma de organização.

Como apresentado anteriormente, observando a necessidade das crianças em brincar, bem como o desejo manifestado pela comunidade escolar, sugeriu-se a revitalização da “Sala Azul”,

9 Conforme organização de cada educandário - organização curricular por série/ano ou por ciclos.

com o objetivo de criar um espaço lúdico de convivência que propicie interações espontâneas, e contribuir com o processo de alfabetização, levando em conta o jogo simbólico e a ludicidade. O projeto prevê as seguintes fases: confecção de materiais pedagógicos diversos, exploração dos mesmos e organização do espaço oportunizando a construção de conhecimento. Todas as fases foram planejadas para envolver ativamente alunos do educandário.

Durante a primeira fase, atualmente em desenvolvimento, alunos do segundo ciclo, no turno oposto ao da aula regular, auxiliados pelos bolsistas do PIBID-Univates, reúnem-se periodicamente para confeccionar jogos e brinquedos que comporão o acervo da Azuldoteca - como passou a ser chamada carinhosamente a sala após o início do projeto. Como o número de crianças interessadas em participar do projeto foi grande, as mesmas foram organizadas em três grupos que se alternam em períodos quinzenais: dois pela tarde e um pela manhã.

As atividades de confecção de materiais pedagógicos diversos iniciaram-se no mês de março de 2011, com a realização de um levantamento com o grupo sobre brinquedos e jogos pedagógicos que gostariam de criar e da apresentação de sugestões por parte dos bolsistas. Da mesma forma, as regras de cada jogo estão sendo organizadas pelos participantes. Buscando, ainda, promover a consciência ambiental, é dada preferência para a reutilização ou reciclagem de sucatas recolhidas pela própria comunidade escolar. As imagens abaixo apresentam alguns jogos e brinquedos desenvolvidos no projeto.

FIGURA 1 - Imagens de brinquedos e jogos confeccionados no projeto.



Fonte: Arquivos do projeto.

Como pode ser conferido no QUADRO 1, todo o processo, desde a seleção até a criação dos jogos e brinquedos, envolve a participação ativa dos alunos envolvidos no projeto. Esta é também a orientação para a fase seguinte, atendendo a uma proposta de ação colaborativa entre o PIBID-Univates e a escola.

QUADRO 1: Detalhamento do cronograma da primeira fase do projeto

Etapas	Outubro 2010	Novembro 2010	Dezembro 2010	Janeiro 2011	Fevereiro 2011	Março 2011	Abril 2011	Mai 2011	Junho 2011	Julho 2011
Observação na escola	x	x								
Elaboração do projeto		x								
Pesquisa bibliográfica		x	x							
Pesquisa com os alunos e professores da escola			x							
Escolha de brinquedos e jogos que deverão ser elaborados			x	x	x					
Definir com a escola os jogos e brinquedos a serem produzidos					x					
Elaboração dos brinquedos e jogos junto com as crianças						x	x	x		
Organização da sala									x	
Inauguração do ambiente										x
Avaliação das atividades desenvolvidas							x	x	x	x
Planejamento da segunda fase									x	x

Fonte: Das autoras do projeto Sala Azul: organizando um espaço lúdico para a aprendizagem

Na medida em que os recursos didáticos estão sendo confeccionados constata-se a necessidade iniciar a sua exploração, buscando maior envolvimento da comunidade escolar. A proposta foi readequada, e os bolsistas começaram a organização de momentos que possibilitassem a utilização dos jogos, nas turmas do educandário. Até o momento, foi realizada uma sessão de aplicação destes jogos e brinquedos nas turmas da primeira e segunda etapa do segundo ciclo. Ao longo das atividades, foi possível perceber a importância desses jogos no processo de aprendizagem. Na turma da segunda etapa do primeiro ciclo, por exemplo, por meio dos jogos, foi possível identificar as fases da alfabetização em que cada criança se encontra. Esta intervenção possibilitou realizar uma avaliação dos jogos elaborados em relação às necessidades de aprendizagem dos alunos deste educandário. Na segunda fase do projeto, prevista para o segundo semestre de 2011, propõe-se que os alunos do segundo ciclo, que participaram da confecção dos brinquedos e da organização do espaço, orientados pelos bolsistas do projeto, promovam momentos de brincar com os alunos do primeiro ciclo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto encontra-se ainda em fase inicial. O primeiro contato com as crianças ocorreu a partir da sondagem realizada junto aos alunos, das preferências dos mesmos para a criação deste novo ambiente. A proposta foi bem acolhida pelos alunos do segundo ciclo, o que pode ser

constatado pelo número de crianças que se interessou em participar das atividades. O grupo tem colaborado para garantir o recolhimento de materiais que possam ser transformados em brinquedos e, até o momento, já foram confeccionados alguns como bonecos e bilboquês, jogos como trilhas e jogos de memória.

Além de promover a aquisição e/ou qualificação de habilidades necessárias para a criação de cada jogo ou brinquedo, os encontros configuram-se como momentos ricos de socialização, promovendo o desenvolvimento do senso crítico e de responsabilidade, do respeito mútuo, do trabalho colaborativo e do espírito de equipe, fundamentais para a promoção da cidadania responsável.

No decorrer de 2011, poderão ser visualizados os impactos do projeto para o processo de ensino e aprendizagem, tanto dos alunos envolvidos com a organização do espaço, quanto daqueles que estarão explorando, posteriormente, o novo ambiente lúdico.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Felipe Soligo; CAMPAGNA, Jossett. A animação sociocultural e o segmento idoso: reflexões e sugestões. In: Nelson Carvalho Marcellino (Org.). **Lazer e recreação**: repertório de atividades por fases da vida. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2009.

BONAMIGO, Euza Maria de R.; KUDE, Vera Maria M. **Brincar**: brincadeira ou coisa séria? Porto Alegre: Educação e Realidade, 1991.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acesso em: 09 set. 2010.

CAMPOS, Maria Célia Rabello Malta. **A importância do jogo na aprendizagem**. São Paulo: USP, 2001.

CHEMIN, Beatris F. **Manual da Univates para trabalhos acadêmicos**: planejamento, elaboração e apresentação. Lajeado: Univates, 2010. E-book. Disponível em: <www.univates.br>. Acesso em: 10 jan. 2011.

COORDENAÇÃO DE APERFEIÇOAMENTO DE PESSOAL DE NÍVEL SUPERIOR. **Projeto PIBID**. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid>>. Acesso em: 28 mar. 2011.

ERIKSON, Erik. **Infância e da sociedade**. New York: Norton, 1950.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura).

FREITAS, Luiz Carlos de. **Ciclos, seriação e avaliação**: confrontos de lógicas. São Paulo: Moderna, 2003.

LOPES, Maria da Gloria. **Jogos na educação**: criar, fazer jogos. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

MALUF, Ângela C. Munhoz. **Brincar**: prazer e aprendizado. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

PAPALIA, Diane E.; OLDS, Sally W.; FELDMAN, Ruth D. **Desenvolvimento humano**. Porto Alegre, Artmed, 2006.

