

O LÚDICO CONTRIBUINDO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL E DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Rosa Oliveira Marins Azevedo

Cristiane Neves

Escola Superior Batista do Amazonas

RESUMO: Neste trabalho apresentamos o relato de uma experiência centrada no lúdico como ciência, que pretende contribuir para a formação de professores, considerando a brinquedoteca como espaço propiciador de ludicidade. As atividades desenvolvidas estão divididas em duas partes: na primeira, apresentamos os fundamentos teóricos para a atividade lúdica como ciência; na segunda parte, relatamos a experiência vivenciada e sua contribuição à formação de professores. O trabalho desenvolvido assenta-se no princípio de que o ser humano é essencialmente lúdico em todas as fases do seu desenvolvimento. Os resultados mostraram que o trabalho centrado no lúdico, através da brinquedoteca, pode se constituir como espaço de investigação científica contribuindo como um parceiro importante na educação das crianças e constituindo-se como meio de apropriação efetiva dos conhecimentos das teorias estudadas pelos acadêmicos, futuros professores, assim como de construção de novos conhecimentos, particularmente quando se pretende trabalhar o lúdico como ciência na formação de professores.

PALAVRAS-CHAVE: Formação de professores; Ludicidade; Ciência.

1. INTRODUÇÃO

A *Brinquedoteca Itinerante* da ESBAM é um espaço de atividades lúdicas, planejado e organizado com materiais variados, com a presença de acadêmicos para incentivar brincadeiras. A organização do espaço é feita por cantos temáticos, em que os brinquedos e demais materiais são dispostos de modo a estimular a expressão livre da criança, permitindo a representação do imaginário e a aproximação do real, o desenvolvimento da linguagem e a interação social.

Além disso, o espaço da brinquedoteca, ao mesmo tempo em que divulga o trabalho lúdico, prazeroso e significativo possível de realizar no dia-a-dia escolar, cria espaços para a vivência do curso de Pedagogia da ESBAM, onde se ensina e se aprende que a aprendizagem deve acontecer de forma lúdica; favorece a criação de parcerias com as escolas da comunidade; divulga as idéias, práticas e propostas de trabalho do curso de Pedagogia da ESBAM; contribui para fortalecer o

debate e promover pesquisas sobre a importância do brincar, ao mesmo tempo em que oferece às crianças a oportunidade de exercer esse direito que, muitas vezes, a família e a própria escola lhes vêm negando.

Neste trabalho, propomo-nos a apresentar uma experiência centrada no lúdico como ciência, realizado com o intuito de contribuir para a formação de professores, considerando a brinquedoteca como espaço lúdico, por excelência. As atividades desenvolvidas estão divididas em duas partes: na primeira, apresentamos os fundamentos teóricos para a atividade lúdica como ciência, buscando dialogar com autores como Santos (2001), Almeida e Carvalho (2005), Negrine (2005), Vygotsky (1984), Winnicott (1975), entre outros. Na segunda parte, relatamos a experiência vivenciada, desde 2006, na Escola Superior Batista do Amazonas – ESBAM, e sua contribuição à formação inicial de professores da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Esperamos que nossa experiência provoque discussões e outros estudos que pesquisem o lúdico enquanto espaço de investigação científica que pode contribuir na educação das crianças, podendo também se constituir em meio de apropriação efetiva, pelos professores em formação, dos conhecimentos das teorias estudadas, assim como possibilitador de construção de novos conhecimentos

2 O RECONHECIMENTO DA IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Para Santos (2001, p. 14) “o lúdico é uma ciência nova que precisa ser estudada e vivenciada”. Por ser ainda uma ciência nova, como diz a autora, pouco se tem como elemento de análise e compreensão dessa ciência como fator de desenvolvimento humano. Sendo assim, pensar a educação pela via da ludicidade pressupõe novas concepções de educação, distantes daquelas centradas na memorização, na instrução, ou seja, na racionalidade técnica, ainda tão presente na prática pedagógica dos professores.

Hoje já não se pensa na ludicidade⁵ como especificidade da educação escolar, ela está presente em todos os setores da sociedade, sendo entendida não mais como uma particularidade da infância, mas direcionada a todas as fases do ser humano. A ludicidade é tão presente na experiência humana que se pode afirmar que aqueles que não a possuem tem uma vida “inacreditavelmente triste. O homem não é apenas *homo economicus*, mas também *homo mythologicus*. Vivemos de mitologia, sonhos, imaginário”. (ALMEIDA; CARVALHO, 2005, p. 92). Exemplo disso pode ser verificado nos filmes lançados para o público infantil, mas que fazem sucesso maior entre o público adulto.

Tal é a relevância do lúdico em nossa vida que podemos afirmar que aquilo que nos tornamos, ou seja, o tipo de pessoa que somos hoje está intimamente relacionado, à ludicidade vivida ao longo de nossa trajetória existencial. Esse olhar novo para a ludicidade, tem mobilizado estudiosos do cérebro para pesquisas que busquem revelar as implicações da ludicidade para uma vida mais plena e consciente.

Segundo Santos (2001) no estudo do mapeamento do cérebro foi constatado que o brincar está localizado no quadrante superior do hemisfério direito do cérebro. Portanto,

[...] ser lúdico significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto, dar uma nova dimensão à existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o auto-conhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É por isso que as descobertas científicas foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência. (SANTOS, 2001, p. 13).

Esta descoberta justifica porque por longo tempo a ludicidade foi considerada uma discussão menor, quase nunca considerada nas academias, como interesse de pesquisa, dado que a racionalidade, norte dos estudos positivista, que dominaram e ainda dominam o cenário científico, é considerada, basicamente como localização do hemisfério esquerdo do cérebro, como claramente mostra o quadro:

⁵ Para Luckesi (1998) o que caracteriza a ludicidade é a experiência plena que ela possibilita quando a vivenciamos. Desse modo, vivenciar uma atividade lúdica é entrega-se a experiência por inteiro, sem restrições, de qualquer tipo.

Hemisfério esquerdo	Hemisfério direito
Verbal: usa palavras para nomear, descrever e definir;	Não-verbal: percepção das coisas com uma relação mínima com palavras;
Analítico: decifra as coisas de maneira seqüencial e por partes;	Sintético: unir coisas para formar totalidades;
Abstrato: extrai uma porção pequena de informação e a utiliza para representar a totalidade do assunto;	Analógico: encontra similaridade entre diferentes ordens; compreensão das relações metafóricas;
Temporal: mantém uma noção de tempo, uma seqüência dos fatos. Fazer uma coisa e logo outra, etc.;	Atemporal: sem sentido de tempo;
Racional: extrai conclusões baseadas na razão e nos dados;	Não-racional: não requer uma base de informações e fatos reais; aceita a suspensão do juízo;
Digital: utiliza números;	Espacial: ver as coisas relacionadas a outras e como as partes se unem para formar um todo;
Lógico: extrai conclusões baseadas na ordem lógica.	Intuitivo: realiza saltos de reconhecimento, em geral sob padrões incompletos, intuições, sentimentos e imagens visuais;
Linear: pensar em termos vinculados a idéias, um pensamento que segue o outro e que em geral convergem em uma conclusão.	Holístico: perceber concebendo padrões gerais e as estruturas que muitas vezes levam a conclusões divergentes.

Quadro 1: Comparação das características de cada hemisfério.

Fonte: <http://www.ced.ufsc.br/hemisferios.html>.

Quanto às descobertas relacionadas ao hemisfério direito do cérebro, Santos (2001) ao analisar os trabalhos de Herrmann (s/d), diz ter percebido que

[...] quando o homem potencializa o hemisfério direito no trabalho, ele demonstra ser mais financista, tem mais facilidade para trabalhos técnicos, para administrar, gerenciar, organizar e implementar. No processo criativo ele demonstra ser crítico, mais investigador e quando está aprendendo algo usa a lógica, racionaliza, organiza dados, estrutura as partes do todo, avalia, julga e pratica. Essas características determinam o predomínio da razão. Ao contrário, quando o homem potencializa o hemisfério esquerdo no trabalho, ele inova. Integra, tem facilidade para estabelecer conceitos, interessa-se por novas tecnologias, compartilha e expressa-se. No processo criativo ele brinca, experimenta, intui, vê o todo, interage com as pessoas, aciona o cinestésico, o espiritual e o tátil. Quando está aprendendo ele explora, vivencia, descobre, qualifica, elabora conceitos, aciona o emocional, sente internaliza e compartilha.

Ao contrário do que se pode imaginar com as características apresentadas para a ludicidade, o comportamento lúdico não é herdado, ele é construído em nossa trajetória existencial, furto de vivências no decorrer de nosso processo de desenvolvimento e aprendizagem (NEGRINE, 2001).

Sendo o comportamento lúdico, como apresentado, fator importante para o desenvolvimento integral do indivíduo, consideramos sua contribuição como fator preponderante no equilíbrio entre razão e emoção, que julgamos primordial para a vida nesta nova sociedade, comumente referida como sociedade da informação e comunicação. Nesse sentido, indagamos: por que então o comportamento lúdico, especificamente o brincar, é comumente esquecido no espaço escolar⁶, embora pareça óbvio que exista um vínculo de qualidade entre a atividade lúdica e a aprendizagem?

Entre inúmeros motivos que poderíamos citar, a exemplo dos próprios currículos elaborados pelas escolas, que não oferecem espaço para a inclusão de atividades lúdicas na sala de aula, situamos a problemática na formação de professores. Entendemos que é necessário que os professores reconheçam o real significado do lúdico para este faça parte de sua postura profissional, estabelecendo relações entre a atividade lúdica e o aprendizado dos estudantes, compreendendo que é possível aprender por meio do brincar.

De acordo com Vygotsky (1984), ao brincar a criança participa da realidade que a envolve e, ao mesmo tempo, impulsiona aquilo que ela possui ainda como potencialidade. Isso porque quando brinca, a criança exercita, no plano imaginário, capacidades cognitivas e sociais, e nessa interação, ocorre o seu desenvolvimento e a sua aprendizagem. De modo que podemos considerar que a própria brincadeira em si conduz aos relacionamentos grupais, possibilitando o fluir da liberdade de criação dos seres humanos. (WINNICOTT, 1975).

Tais questões justificam a ludicidade, enquanto brincadeira, no contexto escolar. Sendo necessário, para tanto, o entendimento que “brincar em ambientes educacionais deveria ter conseqüências de *aprendizagem* [grifo do autor]”. (MOYLES, 2006: p. 14).

Com bases nesses entendimentos e, particularmente, por entender que o lúdico pode ser possibilitador de aprendizagem no espaço escolar, a Escola Superior Batista do Amazonas - ESBAM criou um espaço propiciador para o estudo, a discussão e vivência de atividades lúdicas pelos futuros professores, por meio a criação da brinquedoteca itinerante.

⁶ Todos que voltam o seu olhar para a questão do lúdico na Educação Infantil e o Ensino Fundamental, sabem que naquela ele ainda é considerado relevante para o desenvolvimento infantil, enquanto neste é praticamente abolido do currículo escolar.

3. O QUE É A BRINQUEDOTECA?

No Brasil, a criação de brinquedotecas teve origem nos anos 70, quando a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de São Paulo realizou uma exposição de brinquedos pedagógicos. No entanto, só a partir do Congresso Internacional de Pediatria, realizado em 1974, esse espaço começou a ser reconhecido.

Segundo Cunha (1998, p.42), presidente da Associação Brasileira de Brinquedotecas, no Brasil,

[...] a palavra brinquedoteca surgiu para denominar um tipo de ludoteca, caracterizado como centro de lazer infantil. A brinquedoteca é um tipo de atendimento novo no Brasil, mas bastante comum na Europa. Em alguns países, é chamado de ludoteca, em outros de biblioteca de brinquedos.

De acordo com essa autora (1994), a criação de brinquedotecas é uma prova do reconhecimento da importância do brinquedo para o desenvolvimento infantil, uma vez que a brinquedoteca contribui para a construção de um mundo baseado numa relação humana mais sensível e verdadeira.

A brinquedoteca é um espaço planejado e organizado que se destina à ludicidade, ao prazer, às vivências corporais, estando vinculada ao desenvolvimento da imaginação, criatividade, auto-estima, sensibilidade e à construção do conhecimento, de modo a proporcionar à criança experiências que virão a favorecer o seu crescimento e desenvolvimento saudável (MUSTER, 1998).

Organização da brinquedoteca se dá através dos diversos cantos temáticos disponibilizados para o atendimento as crianças, a saber:

- Canto da fantasia: roupas, chapéus, adereços, bijuterias, maquiagem, fantasias, sapatos, xales, gravatas, enfim, todo material de “faz-de-conta”.
- Canto da leitura ou hora do conto: tapetes e almofadas para acolher as crianças, livros, gibis, figuras e revistas.
- Canto do teatrinho: palco, bonecos, fantoches variados, etc.

- Canto dos brinquedos: brinquedos apropriados serem manuseados livremente, sugerindo diferentes formas de brincar.
- Canto dos jogos: jogos variados, quebra-cabeças, etc.
- Canto das artes: materiais de desenho, pintura, modelagem, escultura, etc.
- Canto de estudo, pesquisa e planejamento (destinado aos acadêmicos e professores): literatura da área, materiais de consultas, materiais pedagógicos, indicativos de utilização dos materiais e listagem do acervo da brinquedoteca.

Esses cantinhos, com exceção do último, que se mantém em espaço próprio na ESBAM, são organizados a cada escola-aplicação⁷ pela brinquedoteca itinerante, em um processo dinâmico que contribui tanto para o processo de ensino-aprendizagem das crianças, estudantes das escolas-aplicação, quanto para a formação do futuro professor.

4. A BRINQUEDOTECA COMO ESPAÇO LÚDICO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

A criação da brinquedoteca itinerante visa a oferecer espaço para o brincar como fonte de ensino, pesquisa e extensão com vistas a proporcionar uma maior integração dos acadêmicos do curso de Pedagogia com a comunidade escolar, contribuindo para a qualidade da formação profissional e o desenvolvimento sadio da criança, a partir de objetivos específicos voltados para o ensino, pesquisa e extensão.

Quanto ao ensino busca ampliar a área de estágio curricular e atividades complementares do curso de Pedagogia, oportunizando aos acadêmicos atividades de planejamento e de intervenção em relação ao trabalho com a Educação Infantil e os anos iniciais do Ensino Fundamental.

⁷ Denominamos *escola-aplicação*, as escolas que recebem a visita da brinquedoteca itinerante para a realização de atividades lúdicas com os estudantes, a partir da organização dos diversos cantos temáticos.

Em relação à pesquisa procura fomentar estudos e investigação sobre a importância do lúdico na formação humana, proporcionando aos acadêmicos a observação do comportamento da criança ao brincar e vivências lúdicas.

No que diz respeito à extensão busca estabelecer parcerias entre as escolas da comunidade e a ESBAM, oferecendo um espaço de vivências lúdicas, além de promover cursos e palestras acerca de temas relacionados ao brincar.

5. EXPERIÊNCIAS LÚDICAS VIVENCIADAS NA BRINQUEDOTECA

Desde o seu início em 2006, A *Brinquedoteca Itinerante* da ESBAM, já atendeu a mais de novecentas crianças e já formou quarenta e cinco brinquedistas acadêmicos do curso de pedagogia.

Quanto ao trabalho com os acadêmicos na ESBAM, são desenvolvidos estudos sobre o lúdico no desenvolvimento humano. Além disso, os acadêmicos participam de atividades formativas relacionadas a cada canto temático da brinquedoteca, como apresentamos acima. Também participam da elaboração de materiais referentes a cada canto, além de planejar atividades para cada momento em que vivenciam as atividades da brinquedoteca nas escolas que fazem o convite.

Quanto vivência lúdica propriamente dita, ao chegar à escola que solicitou as atividades da brinquedoteca itinerante, cujo agendamento é feito com antecedência de pelo menos quinze dias na própria ESBAM, o grupo de brinquedistas, geralmente doze acadêmicos do curso de Pedagogia da ESBAM, organiza o espaço disponibilizado para o trabalho nos seis cantinhos temáticos, conforme apresentado acima.

Após a arrumação dos cantinhos, os brinquedistas se caracterizam utilizando diferentes personagens conhecidos das crianças (bruxa, fada, príncipe, princesa, etc). Estando o espaço organizado e os brinquedistas caracterizados, inicia-se o atendimento às crianças: um dos brinquedistas, convida uma das turmas da escola e sua professora, para se dirigir ao espaço organizado (brinquedoteca). Ao chegarem, os estudantes e a professora são acolhidos pela equipe de brinquedistas que mostram o ambiente, os jogos, os brinquedos, os materiais e os recursos disponíveis, e apresentam as orientações para a utilização do local.

Cada sessão de atendimento tem, em média, a duração de 50 a 60 minutos. Durante esse tempo, no primeiro momento, os estudantes podem brincar livremente, nos diversos cantinhos. Em seguida, após a reorganização do espaço, os brinquedistas apresentam atividades de dramatização, músicas e contam histórias da literatura infantil. Terminadas as atividades, a turma é encaminhada de volta à sua sala de aula. Uma nova turma é convidada, reiniciam-se as atividades, e assim sucessivamente, até que todas as turmas sejam atendidas.

Finalizadas as atividades com as turmas, procede-se à avaliação dos trabalhos desenvolvidos na brinquedoteca itinerante, que envolve situações diversas, como: avaliação dos brinquedistas, da coordenação da brinquedoteca, dos estudantes e professores da escola-aplicação sobre as atividades realizadas; auto-avaliação dos brinquedistas; produções escritas pelos brinquedistas, inicialmente em forma de relatório, sobre o trabalho realizado.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No trabalho desenvolvido com as atividades lúdicas, por meio da brinquedoteca itinerante, com acadêmicos do curso de Pedagogia da ESBAM, foi possível constatar os seguintes resultados:

- ampliação do acesso às crianças a brinquedos e ao espaço para brincar;
- interesse crescente das instituições atendidas em oferecer espaços de vivências lúdicas aos estudantes;
- relação interpessoal mais positiva entre as crianças e entre elas e os adultos;
- manifestação de comportamentos espontâneos, criativos e lúdicos tanto das crianças quanto das professoras das escolas-aplicação, quanto dos brinquedistas;
- fortalecimento das relações dos acadêmicos com a comunidade escolar envolvida.

Além desses resultados, ressaltamos o interesse crescente, por parte dos acadêmicos do curso de pedagogia, os brinquedistas, em estudos e pesquisa sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

Tais resultados mostram que o trabalho centrado no lúdico, no ensino superior, pode se constituir como espaço de investigação científica, contribuindo para a formação de professores, em que percebemos que o lúdico, através da brinquedoteca pode ser um parceiro importante na educação das crianças.

Sabemos que há muito por caminhar. A exemplo, podemos citar o aprendizado da documentação e do registro, que começou, mas ainda não se consolidou, considerando a totalidade dos acadêmicos envolvidos. Este, sem dúvida, é um desafio importante a ser perseguido na continuidade deste trabalho, pois entendemos que a documentação e o registro são estratégias essenciais na interlocução que os acadêmicos, futuros professores, podem estabelecer perante o seu próprio modo de aprender, e que constitui meio de apropriação efetiva dos conhecimentos das teorias estudadas, assim como de construção de novos conhecimentos, particularmente quando se pretende trabalhar o lúdico como ciência na formação de professores.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. C.; CARVALHO, E.A. *Educação e complexidade: os sete saberes e outros ensaios*. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedoteca: um mergulho no brincar*. São Paulo: Maltese, 1994.

_____. *Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedo*. Rio: Fae, 1998.

LUCKESI, C. C. *Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade*. Cadernos de Pesquisa, Núcleo de FAGED/UFBA, vol. 2, n.21, 1998, p. 9-25.

MOYLES, J.R. (Col.) *A excelência do brincar*. Porto Alegre: Artmed, 2006.

MUNSTER, M. A. Brincar e a realidade. In: *Encontro Nacional de Recreação e Lazer*. São Paulo, 1998.

NEGRINE, A. Ludicidade como ciência. In: SANTOS, S.M.P. *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2001.

Os hemisférios cerebrais. Disponível em: <<http://www.ced.ufsc.br/hemisferios.html>>. Acesso em: 14 jun. 2008.

SANTOS, S.M.P. *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2001.

VYGOTSKI, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: Vygotsky, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WINICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

