



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

ANA PAULA MONTOLEZI BARBOSA

LUDOTECA: UM ESPAÇO LÚDICO

LONDRINA
2010

ANA PAULA MONTOLEZI BARBOSA

LUDOTECA UM ESPAÇO LÚDICO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Educação do Centro de Comunicação, Educação e Artes, da Universidade Estadual de Londrina.

Orientador: Prof. Ms. Andreia M. C. Lugle

LONDRINA
2010

ANA PAULA MONTOLEZI BARBOSA

LUDOTECA: UM ESPAÇO LÚDICO

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Departamento de Educação
do Centro de Comunicação, Educação e
Artes, da Universidade Estadual de
Londrina.

COMISSÃO EXAMINADORA

Profa. Orientadora Ms. Andreia M. C. Lugle
Universidade Estadual de Londrina

Prof. Sandra R. M. Leite
Universidade Estadual de Londrina

Prof. Anilde T. T. da Silva
Universidade Estadual de Londrina

Londrina, ____ de _____ de ____.

A DEUS, por ter me guiado e mostrado o caminho, por me sustentar nos momentos difíceis.

AGRADECIMENTO

Agradeço a minha orientadora não só pela constante orientação neste trabalho, mas sobretudo pela paciência e interesse em ajudar.

A minha família que se dispôs e incentivou para a conclusão deste trabalho.

Gostaria de agradecer a algumas pessoas como meu noivo e as amigas que me incentivaram e deram muita força, nos momentos em que estive desanimada, agradeço em especial a minha amiga Carla que me deu um presente que me ajudou a terminar meu TCC.

Aos colegas que se dispuseram a ouvir as lamentações e aflições durante a elaboração do meu trabalho.

BARBOSA, Ana Paula Montolezi. **Ludoteca: um espaço lúdico**. 2010. 39fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2010.

RESUMO

Esta pesquisa aborda um breve estudo sobre a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento humano, trazendo como recorte um espaço específico que o programa de extensão da Universidade Estadual de Londrina cujo tema é a ludoteca. A partir dela discutimos como o lúdico pode ser trabalho neste local e quais as contribuições apresenta para a aprendizagem das crianças. Tendo em vista esse objetivo abordamos um referencial teórico referente a ludicidade abordando autores como Brougere (1998), Chateau (1987), Friedmann (1992), dentre outros. Realizamos observações in locus e aplicamos atividades com as crianças que participam da ludoteca. Analisando a importância da ludoteca para a aprendizagem das crianças constatamos que esse espaço é essencial para o desenvolvimento delas e que o programa possui uma finalidade importante em seu contexto lúdico.

Palavras-chave: Ludicidade. Ludoteca. Aprendizagem Infantil.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	10
2.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO LÚDICA: UM BREVE RELATO.....	10
2.2 OS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO E NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	12
2.3 FASES DO DESENVOLVIMENTO DA LUDICIDADE	17
3 BRINQUEDOTECA / LUDOTECA	21
3.1 BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO PARA BRINCAR.....	21
3.2 PROGRAMA LUDOTECA: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA.....	25
3.3 CARACTERIZAÇÃO DO ESPAÇO LUDOTECA – UEL.....	21
4 OBSERVAÇÃO DAS ATIVIDADES DA LUDOTECA	29
4.1 OBSERVAÇÃO REALIZADA DIA 10/12/09.....	29
4.2 OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DE ATIVIDADE REALIZADA DIA 14/12/09.....	30
4.3 OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DE ATIVIDADE REALIZADA DIA 15/12/09.....	31
4.4 OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DE ATIVIDADE REALIZADA DIA 17/12/09.....	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37

1 INTRODUÇÃO

É indiscutível que a ludicidade está presente em diferentes contextos, na escola, em casa, em qualquer lugar em que as crianças possam estar. Para elas, o brincar é algo mais que natural.

É por esse motivo que não podemos deixar de falar de crianças sem relacioná-las com o lúdico. O lúdico auxilia no desenvolvimento da criança, através dele ela consegue aprender com mais facilidade, com os jogos e brincadeiras, pois além de uma prática de atividade física, promove também, um estímulo intelectual e social.

A ludicidade pode ocorrer em qualquer contexto educacional, mas existe também um lugar específico para a prática lúdica das crianças que é a brinquedoteca ou ludoteca, lugar ao qual esta pesquisa se dispõe a estudar.

A brinquedoteca é um espaço que proporciona às crianças atividades prazerosas, divertidas, mágicas, repleta de jogos, brinquedos e brincadeiras que, possibilitam o desenvolvimento educacional e social das crianças por meio de atividades lúdicas. As crianças podem escolher o que querem fazer na brinquedoteca ou participar de propostas planejadas antecipadamente. O importante é estimular o ato de brincar.

São muitas as atividades que podem ser desenvolvidas na brinquedoteca/ludoteca, e como diz Santos (1997), este ambiente criado para criança tem como objetivo desenvolver as habilidades criativas da criança e possibilitar a construção do conhecimento.

O pedagogo, dentro desse espaço lúdico, pode desempenhar papel importante para o resgate de atividades lúdicas para as crianças, proporcionando atividades que estimulam o desenvolvimento intelectual e social das crianças. Uma vez que muitas crianças são privadas do direito de brincar, às vezes por terem que trabalhar para ajudar no sustento da família, outras vezes, são privadas das brincadeiras nas ruas, por medo da violência, por diminuição dos espaços de lazer ao ar livre, pelo aumento dos jogos eletrônicos, pela maturação precoce acelerada, dentre outras possibilidades.

O pedagogo pode agir de maneira inovadora criando sempre novas situações/atividades que sejam imbuídas do lúdico.

Na tentativa de contribuir com essas atividades e para que esse espaço seja bem planejado e divulgado, esta pesquisa investigou a importância das atividades desenvolvidas na Ludoteca/UEL para o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Sabendo da importância dessas atividades no desenvolvimento da criança, elaboramos como situação problema desta pesquisa: Quais as atividades são desenvolvidas na ludoteca (UEL)? Quais as contribuições deste espaço para a aprendizagem das crianças?

A ludoteca dependendo das suas atividades pode estimular nas crianças o gosto pela cultura, pelo lúdico, pelas brincadeiras, pela leitura. Desperta nas mesmas o sentido de responsabilidade e respeito pelo que não é seu, além da socialização que acontece enquanto interage com outras crianças e com o ambiente.

Este deve ser um ambiente acolhedor, instigante, interessante, convidativo, ser preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de jogos, brinquedos, atividades lúdicas e brincadeiras.

Neste sentido, o pedagogo pode ser um profissional capacitado para este trabalho, possibilitando atividades lúdicas que contribuam para o desenvolvimento das crianças, além da formação superior, o pedagogo pode e deve estar sempre se atualizando sobre a ludicidade e aprendendo novas estratégias pedagógicas.

É primordial resgatar o lúdico em cada criança. A principal função da brinquedoteca/ludoteca é de valorizar o lúdico e respeitar as necessidades da criança. Além de resgatar o direito à infância, a brinquedoteca tenta estimular a criatividade e a espontaneidade da criança tão ameaça muitas vezes pela tecnologia educacional de massa.

Cabe a nós educadores mostrar-lhe tudo aquilo que ela é capaz e pode fazer. Proporcionar um espaço em que as crianças possam brincar enquanto desejarem, desenvolver a criatividade, inteligência, enriquecer a socialização, desenvolver suas potencialidades. Levando-a à um mundo lúdico, imaginário, através de recursos como: canto da leitura, canto da fantasia/faz-de-conta, canto do teatro e dos fantoches, hora da roda de conversa ou música.

Desta forma, elaboramos como objetivo geral caracterizar as atividades desenvolvidas na ludoteca (UEL), e analisar as contribuições deste espaço para a construção da aprendizagem das crianças.

Dentre os objetivos específicos, destacamos: conhecer a rotina do programa ludoteca UEL; verificar quais atividades são desenvolvidas na ludoteca; caracterizar como o lúdico pode ser trabalhado em uma ludoteca.

A metodologia desenvolvida, nesse contexto, foi de cunho qualitativo, uma vez que acompanhamos a rotina das crianças na ludoteca por uma semana. Após esse período, planejamos algumas atividades e aplicamos com as crianças nesse espaço, sempre dialogando com elas a fim de compreender quais as contribuições destas atividades para o desenvolvimento da aprendizagem.

Nesta pesquisa, inicialmente abordamos teoricamente a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, no capítulo seguinte contextualizamos um espaço lúdico, a Brinquedoteca/ludoteca e em seguida analisamos nossa experiência na Ludoteca da Universidade Estadual de Londrina.

Esta pesquisa contribuiu para conhecermos mais sobre a ludicidade, em especial em um espaço próprio – Ludoteca Uel, e sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Foi possível também demonstrar a valorização do lúdico.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Sabemos que a ludicidade é muito importante na vida da criança. Brincar de boneca, de carrinho, de faz-de-conta, de mamãe, de super herói é para a criança um momento de refletir sobre as suas concepções de mundo. De acordo com os estudos de vários autores como Brougere (1998), Chateau (1987), Almeida (2003), dentre outros, o lúdico é inerente ao ser humano e por esse motivo hoje, em muitos contextos escolares há acentuada referência da ludicidade como um elemento motivador de aprendizagem.

Desta forma, apresentaremos nesta seção um breve relato da história da educação lúdica ressaltando a importância do brincar no desenvolvimento da criança.

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA EDUCAÇÃO LÚDICA: UM BREVE RELATO

Segundo Brougere (1998), todas as pessoas têm uma cultura lúdica, que é um conjunto de significações sobre o lúdico. A cultura lúdica é produzida pelos indivíduos, se constrói a todo tempo, se constrói brincando, começa desde o início com as brincadeiras do bebê com a mãe. Está ligada a cultura geral, pois é produto de interação social e se constrói em qualquer ambiente, em casa, na escola, na rua. Muitas vezes, sofre influências da mídia e do consumismo e também modificações de meios sociais, sexo, idade.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da vida da criança. Almeida (2003) retrata que a concepção da cultura lúdica é uma noção historicamente construída ao longo do tempo e conseqüentemente foi mudando conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades e épocas.

O lúdico é inerente ao ser humano e se expressa desde os primitivos nas atividades de dança, caça, pesca, lutas. Segundo Almeida (2003) na Grécia antiga, Platão afirmava que os primeiros anos de vida da criança deveriam ser

ocupados por jogos. Com o cristianismo os jogos vão sendo deixados de lado, considerados profanos, sem significação.

Percebemos que a concepção de jogos e brincadeiras nesse período, partiu de uma valorização na Grécia antiga para algo insignificante com o cristianismo. Isso nos remete a afirmar as palavras de Almeida (2003) que “a cultura lúdica é historicamente construída.”

A partir do século XVI, os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança. (ALMEIDA, 2003).

Outros teóricos, ainda no século XVI também ressaltaram a importância do lúdico na educação das crianças. “Ensina-lhes por meio de jogos”, proclamava Rabelais (apud ALMEIDA, 2003, p.21).

Muitos estudiosos da educação também se preocuparam com tal temática. Para o pensador norte-americano Dewey (1859-1952), o jogo pode filiar-se à vida, ser seu ambiente natural, onde ela aprende a viver. “O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança.” (apud ALMEIDA, 2003, p. 24).

Partindo do pressuposto de que a verdadeira educação é aquela que satisfaz as múltiplas necessidades da criança, a educação não tem outro caminho senão o de organizar seus conhecimentos a partir dos interesses das crianças.

CLAPARÈDE (apud ALMEIDA, 2003, p.24) em suas análises, demonstra que o jogo, espécie de interesse, implica esforço e estabelece relação com o trabalho. “Não é, pois, nada absurdo pensar que o jogo possa ser uma etapa indispensável para a aquisição do trabalho”. Para o autor, o jogo é uma etapa para o trabalho pois a criança coloca nele o mesmo entusiasmo e seriedade que os adultos colocam no trabalho.

Jean Piaget (apud ALMEIDA, 2003, p.25) “retrata que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.”

Para Celestine Freinet “o lúdico se define por *trabalho-jogo*, [...] para ele, a criança deve dedicar-se ao trabalho como se ele fosse um jogo, (satisfação, prazer), mas nunca ao jogo em si, tomando o lugar do trabalho, simplesmente pelo fato de jogar”. (apud ALMEIDA, 2003, p.27).

Paulo Freire aborda implicitamente em seus estudos o conceito de trabalho-jogo “o ato de buscar, de apropriar-se, dos conhecimentos, de problematizar, de estudar é, realmente, um trabalho penoso, difícil, que exige disciplina intelectual e que se ganha somente praticando.” (apud ALMEIDA, 2003, p.31).

De acordo com vários autores torna-se evidente que a atividade lúdica é obrigatória nas atividades intelectuais e sociais, portanto indispensável a prática educativa.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos e contextos e forma hoje uma vasta rede de conhecimento no campo da educação.

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade. (ALMEIDA, 2003, p. 31-32).

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, ou da cultura lúdica no ambiente escolar só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma.

2.2 OS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO E NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

O brincar faz parte da infância, e é uma aprendizagem necessária a vida adulta, como retrata Chateau, pois é pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência. E ainda mais, “uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987, p. 14).

Através do brincar a criança expressa sua cultura, o diálogo com suas experiências, os costumes e convívio social. Expressa através de suas brincadeiras sua personalidade, seus medos, suas crenças, seus desejos, libera seu

mais íntimo e se transporta para um outro universo, o seu universo irreal, mas leva para ele aspectos que lhes são muito importantes, de sua vida, e de sua cultura.

Uma criança que no seu cotidiano vai para o trabalho com a mãe que é faxineira, nas brincadeiras vai expressar o trabalho de sua mãe; um menino que tem um pai caminhoneiro, em suas brincadeiras trará essa experiência, do mesmo modo uma criança que tem pais muito severos em suas brincadeiras agirá como os mesmos.

Segundo Lima:

brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria, porque na brincadeira, a criança se reequilibra, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade (2004, p. 2).

Nas brincadeiras as crianças desenvolvem habilidades físicas, motoras e constrói sua personalidade, aprendem que existem regras e que temos que cumpri-las, aprendem a perder e lidar com frustrações.

“Tudo isso desenvolve atenção, concentração e muitas outras habilidades, além de muito, muito prazer em viver e, para isso, a criança não precisa estar ‘*brincando direito*’” (LIMA, 2004, p. 2). Para a criança brincar direito é explorar os ambientes, os objetos e as habilidades, é estar livre, se divertir.

Para a maioria dos adultos o brincar é visto como uma atividade inútil, sem importância, uma perda de tempo, também como uma bagunça, às vezes os gritos que são inevitáveis se tornam um motivo para acabar com a brincadeira. Para muitos adultos brincar direito é não fazer barulho, não correr, não se sujar. E para as crianças isso faz parte das brincadeiras.

Com as brincadeiras as crianças começam a compreender o mundo e por isso não existe certo ou errado, mas tentativas de compreensão. O adulto que não compreende isso acaba prejudicando a evolução da criança a partir da brincadeira. O brincar é inerente à criança, e por isso, deve ser levado a sério.

Lima alerta que:

Se observarmos uma criança enquanto brinca, certamente a entenderemos melhor, entraremos em sua realidade, pois o brinquedo é o momento da verdade da criança. O campo nos ensina que a dificuldade para brincar é o índice mais evidente das características psicóticas presentes numa criança seriamente

perturbada [..]. A liberdade interna oferecida pelo equilíbrio ótimo entre a fantasia e a realidade, suas possibilidades criativas e, portanto, respiratórias, enriquecem-na [criança] permanentemente, permitindo-lhe aprender da experiência. (2004 , p. 2).

É na brincadeira que a criança aprende, pois como coloca Piaget o brincar é uma atividade intelectual, a aprendizagem para elas não se separa do brincar. Quando brinca a criança mostra quem ela é, o que sente, o que gostaria de ser, e mostra o que lhe incomoda e o que lhe faz bem. Os adultos devem ser estimuladores do aprendizado, mas não devem interromper e ensiná-los, na brincadeira a criança deve aprender por suas experiências e não seguindo modelos.

Desta forma concordamos com Bustamante (2004) que enfatiza que o lúdico pode ser um elemento fundamental para a efetiva construção do conhecimento. Através do jogo a criança tem a possibilidade de pensar, de falar e “talvez de ser verdadeiramente ela mesma” – como comenta Brougere (1998).

Muitos pedagogos e psicólogos estão de comum acordo de que o jogo infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, ou melhor, dizendo, integrado ao seu desenvolvimento. Independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem (KISHIMOTO, 1999 apud ZACHARIAS, 2006, p. 1).

Pelo jogo as crianças exploram os objetos, desenvolvem pensamento, expressam seus desejos, desenvolve comportamento de grupo. Elas aprendem a se conhecer e conhecer tudo que os rodeia. A criança necessita da ludicidade para se desenvolver, pois a partir dela cria seus laços com o mundo.

Vygotsky (1987) afirma que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (apud ZACHARIAS, 2006, p. 1).

Quando a criança brinca, ela se transporta para um mundo imaginário, irreal, um mundo dela. E a partir desse mundo elas vivem realidades que ainda não são delas.

Para Zacharias (2006, p. 2):

Também a auto-estima, uma das condições de desenvolvimento normal, tem sua gênese da infância em processos de interação social – na família ou na escola – que são amplamente proporcionados pelo brincar. É de grande importância que os professores compreendam e utilizem o jogo como um recurso privilegiado de sua intervenção educativa.

Os professores e educadores devem aproveitar esse momento do jogo para observar o comportamento de suas crianças, conhecendo-as mais e sabendo identificar dificuldades caso apareça, deve-se ter uma atitude ativa sobre elas.

O educador tem fundamental influência no processo de desenvolvimento da criança, pois deve criar situações, estimulando o desenvolvimento físico, motor, intelectual e emocional da criança. Seu papel é o de mediador ativo para perceber as evoluções e poder criar novos desafios.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. É uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. (ZACHARIAS, 2006, p. 2).

Com o brinquedo a criança experimenta, descobre, inventa, ele estimula a curiosidade e desenvolve o pensamento e a linguagem, a criança interage com o brinquedo e este lhe proporciona muitas aprendizagens. O brinquedo deve ser o suporte da brincadeira, só adquire o status de brinquedo quando assume a função lúdica.

Através do brinquedo a criança aprende utilizando objetos que lhe é interessante, as aprendizagens são muito importantes porém não são possíveis de serem quantificadas após cada brincadeira.

O brinquedo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. (SOUZA, 2009, p. 1).

Quando a criança brinca, ela aprende a conviver com os outros, aprende a respeitar, aprende a obedecer as regras, aprende a defender sua vontade ou direito, portanto subjetivamente aprende a conviver em sociedade.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. (SOUZA, 2009, p.1).

Na brincadeira as crianças aprendem a lidar com frustrações, nas dramatizações compreende melhor as relações humanas, as interações lúdicas possibilitam um amadurecimento intelectual saudável.

Brincando a criança desenvolve aspectos que lhes serão muito úteis na vida adulta, se seu desenvolvimento for saudável, quando adulta terá uma estabilidade emocional perfeita, saberá respeitar regras, será uma pessoa motivada em seus objetivos, terá conhecimento acerca da personalidade das outras pessoas saberá ser tolerante às diferenças.

A criança deve brincar com gosto, deve engajar-se por vontade própria e deve ser respeitada sua vontade no brincar, pois sendo impostos jogos e brincadeiras, por motivos em que a satisfação da criança não esteja em primeiro lugar, como para que a criança se ocupe e permaneça quieta e não incomode, ou no pensamento de que quanto mais atividades a criança tiver, mais inteligente ou “melhor” será. O jogo e ou a brincadeira pode tornar-se algo repreensível pela criança.

Quando ela mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. O interesse provoca o fenômeno; reúnem-se potencialidades num exercício mágico e prazeroso. E quanto mais a criança mergulhar mais estará exercitando sua capacidade de concentrar a atenção, de descobrir, de criar e especialmente, de permanecer em atividade. Permeando tudo isto está a aprendizagem do fazer pelo sentir e não para obter um determinado resultado, para possuir alguma coisa. (CUNHA, 2009, p. 1).

O adulto pode e deve criar situações para que as crianças desenvolvam seu potencial, mas não interferir no processo, pois as crianças precisam construir seu conhecimento, superar seus desafios. Brincando ela confere

suas habilidades, experimenta potencialidades, supera seus medos, vai se desenvolvendo naturalmente.

Pela sua condição de ser em desenvolvimento, toda criança tem direito a viver sua infância como a infância deve ser vivida, com respeito a seu próprio ritmo de desenvolvimento e às suas necessidades lúdicas e afetivas. O adulto que se preocupa com seu próprio futuro deverá zelar pela qualidade de vida que está sendo oferecida às crianças, pois não sabemos que pessoa poderá vir a ser as crianças a quem a infância foi roubada, seja por miséria, seja pelo stress provocado por exigências ambiciosas. (CUNHA, 2009, p. 3).

Sabemos que a criança para ter uma vida saudável, física psicológica, afetiva e intelectual, precisa ser respeitada em seu processo de desenvolvimento e sempre estimulada a evoluções, precisa ter uma infância tranqüila e natural, pois é uma fase muito importante para a vida adulta.

Finalizando, a inteligência se desenvolve através de situações problema. São os desafios encontrados na vivência das diferentes experiências que vão provocar a construção do conhecimento da criança. Sentindo, percebendo, pensando a criança descobre o mundo e pode ser atraída pelos seus encantos e mistérios. Para encontrar sua verdadeira vocação, precisa saber do que gosta para então, com o interesse de um cientista, com a paixão de um artista, poder descobrir, aprender e atuar. (CUNHA, 2009, p. 3).

A partir das brincadeiras e das experiências lúdicas a criança vai se conhecendo e descobrindo o que gosta e o que lhe faz bem, isso é muito importante na formação da personalidade, e do caráter.

2.3 FASES DO DESENVOLVIMENTO DA LUDICIDADE

De acordo com Paulo Nunes de Almeida (2003), tomando por base a psicologia genética caracterizamos a natureza do jogo em cada fase do desenvolvimento do ser humano.

A primeira fase é a sensório-motora (1 a 2 anos aproximadamente); fase em que ocorre o desenvolvimento dos sentidos, dos movimentos dos músculos, a criança brinca com o próprio corpo.

Neste contexto, o jogo é a assimilação do real (estender e recolher os músculos, emitir sons), ao brincar incorporam ao cérebro os sentidos, ouvir, sugar, pegar, ver. Tudo depende do estímulo que a criança recebe, ela depende do adulto por inteiro.

Crianças sem estímulo, nesta fase, são prejudicadas física e intelectualmente, tendem a apresentar perturbações sociais futuramente. Os jogos de exercício parecem apenas repetição, mas para os bebês caracterizam efeitos esperados agem para ver no que vai dar. Nessa fase tudo depende do estímulo, o meio ambiente deve estimular tanto o mental quanto o emocional.

É preciso estimular a conversa, o contato com os livros, correr, pular, brincar, comer, estimular a criança para que crie hábitos saudáveis, até os hábitos alimentares devem começar por essa idade, pois se não forem estimulados a comerem verduras, frutas e legumes nessa fase não acostumarão depois.

Nessa fase a presença do adulto é muito importante, pois eles estão conhecendo o mundo e o adulto é quem vai ensiná-lo, portanto deve participar das brincadeiras até que a criança saiba fazer sozinho e deve continuar na brincadeira para que a criança tenha esse modelo.

Na fase simbólica (2 a 4 anos aproximadamente) a criança exercita movimentos motores mais precisos, como rasgar, pegar coisas, encaixar, montar e desmontar.

Interioriza-se tudo o que vê e expressa na brincadeira, brincar de casinha, motorista, cavalo, cabeleireira, dança. É a fase do faz-de-conta imita-se tudo e todos. Quanto mais informações recebem mais registros tem em seu cérebro. É uma das fases mais importantes para a vida adulta.

Gostam de imitar para conhecerem o mundo, brincam com qualquer objeto e se interessam muito quando o adulto participa, imitam as atividades presenciadas do cotidiano, e já participam de jogos simbólicos como: fingir dormir ou comer.

A próxima fase é denominada intuitiva (4 a 6/7 anos aproximadamente). Os jogos têm um sentido funcional e utilitário. Os mais vistos são os de movimento e que ajudam no desenvolvimento natural e saudável, desenvolvem os músculos e coordenação motora fina.

É a fase onde imitam tudo e querem saber tudo, fases do desenvolvimento físico e mental gostam de relatar suas experiências e ser ouvida, a

linguagem começa a representar seu mundo, adora movimentar-se, Gostam de brincadeiras em grupos como brincadeiras de roda e musicas imitativas, se interessam por brincadeiras dirigidas.

A fase da operação concreta (6/8 a 11/12 anos aproximadamente) é a fase escolar, a criança começa a incorporar conhecimentos sistematizados, toma consciência de seus atos e começa a discernir o certo do errado.

Os exercícios físicos, as brincadeiras são expressos nas práticas esportivas, que além de exercitarem o corpo exercita a mente. As crianças nessa idade, começam a se liberar do egocentrismo gostam de brincar junto a outras crianças e de jogos de cooperação.

A partir dos jogos escolhidos por essa idade que são os jogos de raciocínio eles desenvolverão condições para a interiorização de conhecimentos sistematizados (operações matemáticas e domínio do código escrito), desenvolvem a memória, o raciocínio concreto e a criatividade.

Gostam de serem encarregados de responsabilidades em família, ajudar nos afazeres domésticos e em pequenas tarefas na escola e entre amigos nas organizações esportivas. A presença do adulto é muito importante pois ele deve ser um dinamizador, um guia, um estimulador das faculdades.

Segundo Almeida (2003, p. 54):

A escola representa agora, a essência de sua formação. Nela o aluno se educa e incorpora conhecimentos novos. Os jogos, nessa pratica educativa, tornam-se atividades sérias (trabalho) que auxiliam, enriquecem a incorporação desses conhecimentos sem fazê-lo perder a satisfação ou o prazer de realizar e buscar.

Devemos brincar juntos, todas as crianças gostam de brincar com seus familiares e com pessoas que gostam como os professores. A presença do adulto é fundamental, pois a criança precisa ser desafiada a novas aprendizagens como também precisa ser prestigiada em suas evoluções.

O lúdico acontece naturalmente, mas precisa ser ensinado e também ser preservado e garantido, se expressa nos grupos infantis nas ruas, nos parques, escolas, festas, etc.

Porém por conta das transformações que tem impedida as expressões naturais do lúdico como os afazeres colocados às crianças, ou a proibição de brincadeiras na rua por conta do medo da violência, ou até mesmo por

conta das novas formas de diversões criadas pela tecnologia e consumismo, se viu necessário criar um espaço específico para a estimulação da atividade lúdica: a brinquedoteca/ludoteca.

3 BRINQUEDOTECA / LUDOTECA

No primeiro momento do referencial teórico, refletimos sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da criança. Constatamos que a educação lúdica passou por várias concepções que variaram segundo o contexto histórico de cada época. Hoje, de acordo com muitos estudos destinados a esta temática, não se tem mais dúvida do quanto a ludicidade é essencial para o ambiente escolar.

Muitos são os espaços e as formas que a ludicidade pode aparecer no contexto escolar, e como recorte desta pesquisa, analisamos o espaço lúdico da brinquedoteca, em especial o projeto Ludoteca da Universidade Estadual de Londrina.

3.1 BRINQUEDOTECA: UM ESPAÇO PARA BRINCAR

A atividade lúdica faz parte de nossas vidas, principalmente da vida das crianças. Desde o princípio da humanidade, e por muitos séculos foi visto como atividade sem importância, e culturalmente somos muitas vezes conduzidos para não sermos lúdicos. A brinquedoteca tem como função também mudar este pensamento.

Segundo Santos (1997, p.13) "a brinquedoteca é o espaço criado com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente. Esse brincar sendo planejado, orientado, poderá auxiliar no desenvolvimento da criança, neste brincar deve acontecer uma interação educacional."

A primeira ideia de brinquedoteca surgiu em 1934, em Los Angeles, o objetivo principal era emprestar brinquedos às crianças carentes. Só se expandiu, a partir de 1960, em que surgiram as ludotecas, as toy libraries e as bibliotecas de brinquedos. (SANTOS, 1997).

Em 1981 foi criada a primeira brinquedoteca brasileira, na Escola Indianópolis, em São Paulo, esta priorizava o brincar em um determinado espaço destinado para tal objetivo. (SANTOS,1997).

De acordo com Santos (1997, p. 8-9):

Em 1984 foi criada a Associação Brasileira de Brinquedotecas, que fez crescer o movimento, e a partir daí, surgiram diferentes tipos de brinquedotecas, entre elas:

de bairro: montadas com a participação da comunidade e de associações, sendo freqüentadas pelas crianças da comunidade;

de hospitais ou clínicas: esse tipo colabora no tratamento de crianças com problemas, para amenizar traumas da internação ou terapia;

temporárias: são montadas em locais onde acontecem grandes eventos, para oferecer um espaço para a criança, enquanto os pais participam da programação;

de universidade: montados por profissionais da educação, com a finalidade principal de pesquisa e formação de recursos humanos.

A brinquedoteca tem sido reconhecida pela valorização da atividade lúdica para as crianças tendo como principais objetivos:

Proporcionar um espaço onde a criança possa brincar sossegada, sem cobranças e sem sentir que está atrapalhando ou perdendo tempo;

Estimular o desenvolvimento de uma vida interior rica e da capacidade de concentrar a atenção;

Estimular a operatividade das crianças;

Favorecer o equilíbrio emocional;

Desenvolver a inteligência, criatividade e sociabilidade;

Incentivar a valorização do brinquedo como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social;

Enriquecer o relacionamento entre as crianças e suas famílias. (SANTOS, 1997, p. 14).

A brinquedoteca tenta restituir os meios para que a criança possa brincar espontaneamente e sem cobranças, possa criar livremente e aprender através de suas brincadeiras, busca através do lúdico estimular as capacidades das crianças e ajudar no desenvolvimento pleno dos aspectos social, intelectual, psicológico, afetivo e emocional.

Dentre os objetivos da brinquedoteca um dos principais é despertar na criança a importância da ludicidade, pois até mesmo as crianças já estão se convencendo de que brincar às vezes é “perda de tempo”.

Surge também para trazer a criança a ludicidade “roubada”, pelo consumismo acelerado, possibilitando a estimulação da criatividade. Este espaço, brinquedoteca luta para resgatar o direito ao lúdico, para não deixar que todos esses entraves do cotidiano nos faça extinguir algo tão importante para nossas vidas e principalmente tenta mudar este pensamento que já está sendo inculcado nas crianças.

Segundo Santos (1997, p.14) “além de resgatar o direito à infância, a brinquedoteca tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança tão ameaçada pela tecnologia educacional de massa.”

A brinquedoteca é uma instituição criada para garantir o direito da criança de brincar, é um ambiente alegre e convidativo, deve proporcionar aprendizagens lúdicas. A principal função da brinquedoteca é resgatar a infância e suas brincadeiras, este espaço deve possibilitar à criança o brincar livremente, mas também deve possibilitar nesse brincar aprendizagens significativas.

Este ambiente criado especialmente para as crianças tem como objetivo estimular a criatividade, desenvolver a imaginação, a comunicação e a expressão, incentivar a brincadeira do faz-de-conta, a dramatização, a construção, a solução de problemas, a socialização e a vontade de inventar, colocando ao alcance da criança uma variedade de atividades que além de possibilitar a ludicidade individual e coletiva, permite que ela construa o seu próprio conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 8).

Hoje o lúdico começa a ser visto como algo importante novamente, mas ainda existe muita resistência. As pessoas começam a perceber e dar mais valor ao lúdico em nossa vida. E, a partir disso foi necessário a criação de um espaço específico para a manifestação do lúdico, mas é preciso levar esse conceito de ludicidade para além da infância e pensá-la como um fio condutor em nossas vidas darmos um sentido mais alegre, buscando sua gênese na infância, resgatar a alegria, a afetividade, recuperar a sensibilidade.

Para Cely:

Hoje o tempo das crianças é habitualmente saturado por deveres e afazeres, restando muito pouco para as atividades lúdico-criativas. Assim, diminuem as possibilidades da criança descobrir sua própria maneira de ser, construir sua afetividade e fazer suas próprias descobertas por meio do brincar. Nessa perda de respeito pela infância e de seus verdadeiros interesses e necessidades somos,

finalmente quase obrigados a esquecer o que desejamos e o que deveria ser prioridade para as crianças. (apud SANTOS, 1997, p. 125).

As realidades infantis são muito distintas hoje em dia, mas a maioria com algo em comum; perderam muito das especificidades da infância, muitas crianças não brincam mais descalças nas ruas, não se sujam nas brincadeiras, não inventam e reinventam brincadeiras com qualquer objeto. A maturação precoce vem destruindo a magia da infância. Vemos hoje adultos miniaturas que só pensam em consumir, agem como se fossem sempre mais “adiantados” que a própria idade.

Refletindo acerca dessa realidade é que se vê a importância do resgate do lúdico na infância, dessa motivação surgem as brinquedotecas (ludotecas).

Falar sobre Brinquedoteca é, portanto, falar sobre os mais diferentes espaços que se destinam à ludicidade, ao prazer, às vivências corporais, ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da auto-estima, do autoconceito positivo, da resiliência, do desenvolvimento do pensamento, de ação, da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades. (SANTOS, 2000, p. 58).

A brinquedoteca busca o íntimo do ser humano, sua essência, sua emoção, busca equilibrar no ser suas características fundamentais trabalhando de acordo com a faixa etária, para que a criança desenvolva-se plenamente como deveria.

A brinquedoteca é o espaço certo da ludicidade, do prazer, do autoconhecimento, da afetividade, da empatia, a automotivação, da arte do relacionamento, da cooperação, da autonomia, do aprimoramento da comunicação, da criatividade, da imaginação, da sensibilidade e das vivências corporais. Portanto, a Brinquedoteca facilita o equilíbrio entre razão e emoção. (SANTOS, 2000, p. 61).

No mundo atual, em que a tecnologia tornou-se acessível a quase todas as classes sociais, e extremo consumismo infantil, a maturação precoce, a criança vem perdendo a riqueza de transportar-se para o mundo lúdico. A brinquedoteca tem como principal objetivo resgatar essa essência infantil que vem se perdendo.

Esta pesquisa se dispõe a conhecer o trabalho desenvolvido no Programa da Ludoteca da Universidade Estadual, localizada na cidade de Londrina, Estado do Paraná.

3.2 PROGRAMA LUDOTECA: UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA¹

A oficialização do programa de extensão "Ludoteca-UEL" justifica-se pela continuidade e ampliação das atividades já desenvolvidas junto às crianças, adolescentes, pré-adolescentes e instituições de ensino de Londrina e região, no âmbito do contexto lúdico, que proporcionam a essa população o acesso ao brincar/brincadeira.

Em funcionamento desde 1990, a ludoteca prima pela qualidade do seu atendimento, para que um número cada vez maior de pessoas tenham acesso às atividades que ela vem desenvolvendo, tanto no seu espaço lúdico como por meio dos projetos de extensão a ela vinculados.

A estruturação em programa de extensão surgiu da necessidade de oficializar administrativamente a existência desse espaço lúdico "Ludoteca-UEL" e possibilitar a criação de projetos que possam atender clientelas diferenciadas, com objetivos também diferenciados, porém, sempre visando o acesso ou a inserção do lúdico como fator primordial para o desenvolvimento humano.

A finalidade do programa é resgatar a importância do brincar e da brincadeira para o desenvolvimento humano, pois ambos são fundamentais para a saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Também, desmistificar a ideia que o brincar é uma atividade supérflua, aliando a inserção do lúdico a diferentes áreas de intervenção.

A Ludoteca-UEL tornou-se ponto de referência regional e nacional, pois sua equipe vem prestando assessoramento para implantação de salas de brinquedos, brinquedotecas e ludotecas em escolas e universidades públicas e privadas.

¹ As informações sobre o Programa Ludoteca da UEL foram retiradas do site https://www.sistemasweb.uel.br/system/pex/pdf/pex_projetoscadastrados_2010-05-17_10-29-25.pdf.

Assim, mesmo com a restrição do espaço físico da ludoteca, os resultados de suas ações vêm servindo como modelo para aqueles que desejam criar serviços da mesma natureza.

Segundo o Programa da Ludoteca²:

Enquanto proposta de reestruturação do espaço físico, os brinquedos, jogos e objetos lúdicos do acervo foram dispostos em cantos temáticos visando uma disposição que prioriza um estímulo ainda maior à expressão livre das crianças, potencializando a representação do imaginário, o desenvolvimento da linguagem, a interação social, a estruturação da personalidade e a aproximação do real.

De acordo com as informações estão cadastrados cerca de 50 acadêmicos vinculados a diferentes áreas do conhecimento, sendo que sua participação envolve tanto o contato tanto direto quanto indireto à crianças, educadores, profissionais da educação e da saúde interessados pela temática do brincar em contextos educativos não-formais. (UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, 2010).

Segundo o programa os acadêmicos participam de reuniões semanais junto aos seus supervisores para discutirem e refletirem sobre questões pertinentes à rotina da Ludoteca; planejarem atividades; participarem de grupo de estudo sobre o brincar, dentre outras atividades propostas pelo coordenador.

As ações que propiciam a formação profissional de alunos de graduação das diferentes áreas de atuação focalizam um enfoque multi e interdisciplinar, possibilitando aos mesmos o contato com práticas intervencionistas envolvendo criança/crianças, criança/brinquedo-brincadeiras e crianças/adulto, intermediadas pelo lúdico. (UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA, 2010).

² Informações retiradas do site: <http://www.uel.br/projetos/ludoteca/?content=programa.htm>.

3.3 CARACTERIZAÇÃO DO ESPAÇO LUDOTECA – UEL³

A ludoteca possui espaço externo amplo com um campo de futebol, parque com alguns brinquedos, um espaço cercado onde havia uma casinha. No espaço interno possui os cantos definidos como: canto dos jogos com algumas mesas e cadeiras e estantes com vários jogos, canto do vídeo com televisão, pufes, tapetes algumas almofadas, há alguns dvds, canto dos livros, com estantes com livros e tapetes e almofadas, canto dos brinquedos com alguns brinquedos, uma casinha de bonecas, há também fantasias, o canto de artes com papéis, canetinhas, lápis, e tintas.

Há também um armário com alguns materiais para oficinas ou atividades artísticas como: algodão, TNT, cola, diferentes tipos de papel, revistas.

Há cartazes na parede com o regulamento da ludoteca, para atividades esportivas há pouco material, apenas duas bolas e duas cordas, alguns bambolês, alguns pares de pernas de pau.

A ludoteca estava com três estagiárias por turno neste período de observação, são elas estudantes de pedagogia e psicologia. Elas propõem atividades, mas relatam que poucas crianças principalmente as meninas aceitam as sugestões, os meninos preferem brincarem juntos e com bola.

As crianças que frequentam a ludoteca são na maioria filhos de funcionários da UEL, e um dia por semana é liberado para visitas de escolas, mas devem ser planejadas com antecedência. A ludoteca atende, em média por dia, em torno de 20 a 25 crianças. O horário de funcionamento da ludoteca é das 8hs às 11h e 30min e das 14hs às 17h e 30min.

A maior parte dos brinquedos e jogos da brinquedoteca estão sucateados, necessitando de reposição, como os objetos da ludoteca são os mesmos, as crianças ainda aceitam pouco as atividades sugeridas pelas estagiárias. Uma das crianças relata que *“não tem mais graça, pois é tudo a mesma coisa, já conheço os jogos e as coisas da ludoteca.”*

O trabalho desenvolvido pela atual coordenação da Ludoteca tenta desmistificar tal fato. As atividades estão sendo planejadas antecipadamente com oficinas e atividades diversificadas para aproximar as crianças do objetivo do

³ As narrativas são pautadas em nossa observação que aconteceu no mês de dezembro de 2009.

programa da Ludoteca. Muitas atividades já foram desenvolvidas e o retorno das crianças tem sido significativo.

4 OBSERVAÇÃO DAS ATIVIDADES DA LUDOTECA

Para conhecer melhor o trabalho da ludoteca, realizamos algumas observações durante as atividades propostas nesse espaço e posteriormente foram aplicadas atividades que planejamos para as crianças.

Como já era início dias de férias do final de ano, havia poucas crianças na ludoteca. Por isso, eles se juntavam em pequenos grupos para brincadeiras, as meninas brincavam mais com jogos da ludoteca e os meninos ficavam mais no espaço externo e brincavam de jogos esportivos.

4.1 OBSERVAÇÃO REALIZADA DIA 10/12/09 - QUINTA-FEIRA

Neste dia foi feriado em Londrina e por isso apenas três crianças compareceram, portanto foi observado nesse dia o local, os materiais, e foram feitas perguntas às estagiárias a respeito do funcionamento da ludoteca.

O espaço externo da ludoteca possui parque com brinquedos como, escorregador, balanço e um campo de futebol. O espaço interno tem vários “cantos”; o dos jogos, do vídeo, dos livros, dos brinquedos, das fantasias, de artes, há uma casinha de bonecas.

Percebemos durante a observação que os brinquedos e jogos estão um pouco sucateados necessitando de reposição. Uma proposta seria a utilização de brinquedos com sucatas. De acordo com Oliveira (1984) “nossas mãos exprimem o que máquina nenhuma consegue, nossa identidade, eles são insubstituíveis por expressarem as habilidades e capacidades criadoras de cada um.” (apud SANTOS, 2002).

O brinquedo artesanal muitas vezes sofre uma discriminação por conta do consumismo, mas nunca perderá seu valor por suas características e fins. Incentivar a criação é muito importante, pois além de despertar as habilidades se torna mais acessível.

Há cartaz de aniversariante, cartaz de regras contendo o que podem e o que não podem fazer na ludoteca, brinquedos como bolas, corda, pernas de pau, bets, dentre outros.

Durante o período de observação deste dia, as meninas se envolveram em jogos e se fantasiaram para brincar. Uma estagiária relatou que a coordenadora pediu que ela propusesse brincadeiras tradicionais, com o objetivo de reviver algumas brincadeiras já esquecidas.

Neste dia não propomos nenhuma atividade, apenas observamos e conversamos informalmente com as estagiárias que relataram como é a rotina da ludoteca, e conversamos com as crianças, que dizem já conhecer tudo na ludoteca e mesmo assim que gostam de estar ali.

4.2 OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DE ATIVIDADE REALIZADA DIA 14/12/09 - SEGUNDA-FEIRA

Neste dia compareceram nove crianças, propomos uma atividade, que se chama pega o rabo. É uma atividade física que tem como objetivo a socialização e recreação, é parecida com o pega-pega, mas tem um diferencial pois ao invés de pegar a pessoa deve-se pegar apenas o “rabo” que é um pedaço de fita de TNT que fica preso na calça (parte de trás) de algumas crianças. O objetivo da brincadeira é pegar o maior número de “rabos” sendo este o vencedor.

As crianças já conheciam a brincadeira e apenas as meninas se interessaram, os meninos ficaram jogando bola, elas já conheciam a brincadeira mas de um jeito diferente. Então brincamos das duas maneiras, uma em que todas usam o “rabo” e que acaba com mais rabos ganha, e da outra forma que só algumas usam o “rabo” e devem escapar das pegadoras.

Elas gostaram da proposta, mas desanimaram logo, e se dispersam para outras brincadeiras, umas ficaram cantando junto ao cd que trouxeram de casa, outras brincaram de boneca e outras com jogos.

Segundo Antunes (2003, p. 11):

Há uma diferença entre usar um objeto como jogo e como brinquedo, pois no brinquedo não há regras fixas, já nos jogos as relações se dão dentro de determinadas regras.

Jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver e enriquecer a personalidade e é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial.

Pensando nisso percebemos a necessidade de criar situações na ludoteca que atrairiam a atenção da maioria das crianças e que fossem estruturadas.

As estagiárias fizeram enfeites de natal para a ludoteca desenhos em papéis diversos, e as meninas se interessaram por fazer, se dedicaram muito e ajudaram nos enfeites, fizeram desenhos de sinos, velas, bolas de natal, enfeitaram os desenhos e decoraram a ludoteca.

Esta uma das sugestões de oficina que Friedmann (1992) coloca em seu livro, a oficina de artes, a autora retrata que as oficinas são um importante recurso para promover experiências lúdicas, e que o contato com essas diferentes técnicas permite ampliar o repertório artístico.

4.3 OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DE ATIVIDADE REALIZADA DIA 15/12/09 – TERÇA-FEIRA

Neste dia as crianças brincaram dentro da ludoteca, havia seis crianças, propomos a criação de uma banda. Todas participaram, meninos e meninas colocaram um cd da Eliana e se fantasiaram, pegaram brinquedos para fazerem de instrumentos musicais, dublavam e faziam coreografias.

Inventaram um nome para a banda; “BANDA LUD” ficaram bastante tempo cantando, quase uma hora. Divertiram-se bastante cantaram, dançaram fizeram imitações, deram muitas risadas, colocaram fantasias.

Segundo Friedmann (1992) a música pode ser uma opção de oficina onde devem ser trabalhados diferentes tipos de músicas como também diferentes tipos de instrumentos, integrando com expressões corporais e representações gráficas.

A música é uma atividade que a maioria das crianças gostam, e juntamente com ela está a dança, que são muito importantes para a criança pois trabalhará a coordenação e o desenvolvimento da atenção, memória, dentre outros. Apenas uma criança ficou de fora não entrou na brincadeira em nenhum momento parecia um pouco tímida, as outras crianças se mostraram bastante desinibidas.

Mais quatro crianças chegaram depois, mas essas não entraram na banda, uma pegou uma boneca e brinquedos, outras se fantasiavam e brincavam, a que não quis brincar de banda foi comigo para o campo onde brincamos de vôlei e futebol. Chamamos outras crianças, mas estavam envolvidas em outras atividades e não se motivaram com a nossa brincadeira. A ludoteca possibilita essa integração entre as crianças e ao mesmo tempo permite que cada grupo escolha o que fazer e como fazer, despertando a autonomia das escolhas.

Também brincamos com jogos da ludoteca, jogos de estratégia e de sorte (domínio e pula macaco). “O jogo de regras caracteriza-se por ser uma combinação sensório-motora (corrida, jogo de bola, etc) ou intelectual (cartas ou xadrez), com competição dos indivíduos e regulamentada por um código.” (FRIEDMANN, 1992. p. 71).

Nos jogos as crianças aprendem o fazer e o não fazer, elaboram estratégias e estimulam o raciocínio e numa próxima partida atuarão melhor graças ao que foi aprendido na anterior.

Na hora do lanche todas as crianças sentaram juntas, e conversaram bastante, sobre coisas de escola, professoras, gostos de filmes e riam bastante com graças que outros faziam. Neste momento as crianças tornaram a hora da alimentação um momento de socialização e descontração, elas conversam e discutem seus gostos e desejos.

“Brincando o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse.” (FRIEDMANN, 1992. p. 77).

A brincadeira com outras crianças gera a socialização e a afetividade. As crianças parecem gostar da ludoteca, mas também parecem um pouco desanimadas por já conhecerem tudo, elas querem novas experiências e novas atividades.

Segundo Friedmann (1992) a brinquedoteca tem como principal característica oferecer atividades lúdicas, isso implica na montagem ou criação de situações de recreação e não apenas o contato com jogos e brinquedos, deve proporcionar atividades que atraem as crianças, isso requer muita criatividade, interesse e troca de experiências.

A referida autora coloca em seu livro, sugestões de oficinas: conserto de brinquedos, pipas, origami, teatrinho de fantoches, música, artes, tear e trabalhos manuais, dentre outras.

Percebemos que muitas mudanças estão acontecendo na ludoteca. Proposta da nova coordenação que tem buscado essas sugestões de oficinas e atividades diferenciadas para que não desestimulem as crianças e que torne o objetivo da ludoteca efetivo.

4.4 OBSERVAÇÃO E APLICAÇÃO DE ATIVIDADE REALIZADA DIA 17/12/09- QUINTA-FEIRA

Neste dia havia nove crianças, fizemos uma oficina de artes. Propomos a criação de um boneco com sucata, um Papai Noel com rolinho de papel higiênico, usamos cola, algodão, papéis vermelhos, lápis, canetinha. O objetivo era estimular a criatividade e as habilidades artísticas. As crianças seguiram as orientações e fizeram lindos bonecos.

No trabalho com a sucata a criança expressa suas particularidades, coloca afetividade, é um trabalho de transformação e, portanto se torna algo atrativo para as crianças.

Neste dia por causa da chuva as crianças não puderam sair para fora. Então, depois do lanche, as crianças se dividiram em pequenos grupos e brincaram com jogos, os meninos ficaram no canto das fantasias.

As observações e atividades que realizamos na ludoteca permitiram compreender a rotina ali desenvolvida, bem como presenciar como as crianças participam das atividades. Como comentamos anteriormente, realizamos as observações em um período histórico determinado, ou seja temos ciência de que muitos dos nossos comentários podem ter sofrido modificações, ou mesmo ser consequência de práticas anteriores que não temos como analisar no momento.

Porém, constatamos que esse espaço é desfrutado com alegria pelas crianças. Um espaço de criatividade, socialização e desenvolvimento da aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vimos através desta pesquisa discutir sobre a ludicidade, colocando seus pontos principais desde os primórdios da humanidade, analisamos que sua importância se define de acordo com seu contexto cultural, portanto já esteve no mais valorizado ponto como também já foi visto como atividade inútil. Hoje a ludicidade esta sendo vista destes dois modos, para os que estudam sua importância sabem que é essencial na vida do ser humano principalmente para as crianças, e para alguns ainda é visto como inútil considerando uma banalidade, pura diversão ou perda de tempo.

Nosso trabalho buscou mudar essa visão retratando as pesquisas e pensamentos de vários defensores das práticas lúdicas e valorizando as atividades lúdicas viu-se a necessidade de criar um espaço específico: a brinquedoteca.

Partindo deste espaço específico, surgiu a idéia de elaborar a presente pesquisa com o objetivo de caracterizar as atividades desenvolvidas na ludoteca desta universidade e verificar quais as contribuições para a construção da aprendizagem das crianças.

Dessa forma, iniciamos nossa reflexão teórica pautados nos autores Almeida (2003), Brougere (1998), Friedmann (1992), Santos (2000), e concluímos que a ludoteca pode oferecer muitas aprendizagens através da ludicidade. Após pesquisa bibliográfica, descrevemos as atividades que observamos na ludoteca e após planejamos e aplicamos atividades.

Ao propor as atividades percebemos que esse trabalho deve ser planejado e estruturado. No início da nossa observação a ludoteca estava recebendo uma nova coordenação. Inicialmente percebemos que o espaço ludoteca estava um pouco abandonado no que se refere a ludicidade. As estagiárias estavam começando e conheciam pouco do programa. Depois tiveram reuniões, conheceram a ideologia, o princípio da ludoteca, que é o de incentivar a ludicidade, o brincar.

Na ludoteca a criança não é obrigada e nem forçada a brincar disto ou daquilo, ela é estimulada a conhecer ou a ter um novo olhar sobre o brincar. A ludoteca tem como primeiro sentido ser contrária a formalização da escola, lá a criança tem a autonomia para escolher o que e como brincar.

Hoje, após nova coordenação além dos cantos oferecidos, as estagiarias são treinadas e incentivadas a estimularem as atividades lúdicas na ludoteca, elas trazem sempre algo novo para aguçar a criatividade e curiosidade das crianças, elas convidam as crianças a brincarem, mas nunca as obrigam.

Durante o dia na ludoteca as estagiarias são intermediarias entre as crianças e o lúdico, mas também são expectadoras quando as crianças decidem brincar do jeito delas e sem outra orientação ou intervenção.

Na ludoteca não há uma rotina as crianças são livres para escolherem o que quiserem e brincar como quiserem a única determinação do espaço é se mantenha organizado, que o que for pego deverá ser guardado no mesmo lugar.

Nossa pesquisa traz uma grande contribuição para o âmbito educacional no que diz respeito ao fator lúdico no desenvolvimento da criança, podemos analisar através de vários autores que o lúdico tem sido estudado e indicado como fundamental importância para o desenvolvimento da criança. Percebemos que o lúdico deve ser levado para a sala de aula e estar imbuído nas metodologias.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes **de**. **Educação lúdica**: prazer de estudar: técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ANTUNES, Celso. **O jogo e educação infantil**: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. Petrópolis. Vozes, 2003.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO.(org). **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomsom, 1998. cap.1.
- BUSTAMANTE, Glênio Oliveira. Por uma vivência escolar lúdica. In: SCHWARTZ, Gisele Maria (org.). **Dinâmica Lúdica: novos olhares**. São Paulo: Manole, 2004.
- CHÂTEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **O valor do Brincar**. Disponível em:<<http://www.brinqueduca.com.br/si/site/1201?idioma=portugues>>. Acesso em: 29 nov. 2009.
- FRIEDMANN, Adriana. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 2.ed. São Paulo. Pagina Aberta, 1992.
- LIMA, Marilene. Brincando na sala de aula. **Revista do professor**, Porto Alegre, v. 20, n. 78, p. 5-7, abr./jun. 2004.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto alegre. Artes Médicas, 2002.
- _____. **O lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis. Vozes, 1997.
- _____. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis. Vozes. 2000.
- SOUZA, Maria do Rosário Silva. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança**. Disponível em:<<http://www.saudevidaonline.com.br/artigo68.htm>>. Acesso em: 29 nov. 2009.
- UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. Programa de Extensão – Ludoteca. Resolução CEPE 180/2002. Disponível em:<https://www.sistemasweb.uel.br/system/pex/pdf/pex_projetoscadastrados_2010-05-17_10-29-25.pdf>. Acesso em: 12 out. 2009.
- UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. Programa Ludoteca na Universidade Estadual de Londrina: um espaço sócio-cultural e de atendimento e interação com a comunidade. Disponível em:< <http://www.uel.br/projetos/ludoteca/?content=programa.htm>. Acesso em: 23 jul. 2010.
- ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara. **Educação ao longo da vida**: uma necessidade. Disponível em:<<http://www.centrorefeducacional.com.br/jogomais.htm>>. Acesso em: 29 nov. 2009.

ZACHARIAS, Vera Lúcia Câmara F. **Jogo e educação infantil**: mais sobre o jogo. 2006. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.pro.br>>. Acesso em: 29 nov. 2009.