



X CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE

I SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE REPRESENTAÇÕES
SOCIAIS, SUBJETIVIDADE E EDUCAÇÃO - SIRSSE

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DO PARANÁ • CURITIBA, 7 a 10 de novembro de 2011

COMPARTILHANDO VIVÊNCIAS LÚDICAS: UMA EXPERIÊNCIA NO PROJETO DE EXTENSÃO “BRINCANDO DE DIALOGANDO”

FURUSHIMA, Fernando - DEF/UNESP-Bauru
fer_furushima@hotmail.com

CORRÊA, Denise Aparecida - DEF/UNESP-Bauru
decorrea@fc.unesp.br

Eixo Temático: Didática: Teorias, Metodologias e Práticas
Agência Financiadora: PROEX/UNESP

Resumo

A proposta deste estudo se insere em uma experiência realizada no Projeto de Extensão “Brincando e Dialogando”, pautado em vivências lúdicas com metodologia inspirada na pedagogia dialógica (FREIRE, 2011). Partimos da premissa de que a construção de saberes não é uma relação linear, acreditamos, pelo contrário, em uma prática pedagógica, na qual os saberes são construídos coletivamente e de forma compartilhada com todos/as envolvidos/as no processo. Assim, iniciamos as atividades valorizando os saberes que os/as educandos/as participantes do projeto trazem acerca de suas experiências lúdicas propondo a abertura ao diálogo a partir da seguinte pergunta: “Do que vocês gostam de brincar?”. Após o levantamento, todas as brincadeiras mencionadas foram vivenciadas por todos/as os/as educandos/as com a participação conjunta dos/as monitores/as do projeto. Na tentativa de refletir sobre as possibilidades e desafios dessa experiência, o presente relato tem por objetivo apresentar as vivências lúdicas compartilhadas entre os/as educandos/as participantes e os/as monitores/as do projeto. O estudo foi realizado com quarenta e cinco crianças e adolescentes, na faixa etária de cinco a quatorze anos, pertencentes a uma instituição filantrópica, localizada em um bairro periférico da cidade de Bauru/SP. Com o levantamento e as vivências realizadas em conjunto com os/as educandos/as pudemos compartilhar conhecimentos acerca de brincadeiras desconhecidas por um ou outro grupo, além de variáveis de jogos conhecidos. Os detalhes dos acontecimentos, bem como os posicionamentos e falas dos monitores/as e educandos/as em cada encontro, foram registrados em notas de campo (BOGDAN & BIKLEN, 1994). Essa experiência nos instigou a refletir acerca das possibilidades de descoberta que foram propiciadas ao partirmos da experiência daqueles que, não são objetos de nossa ação, mas igualmente participantes do processo educacional, nos fazendo mais convictos que a abertura ao diálogo é o princípio fundante de qualquer prática pedagógica que se pretenda humanizadora.

Palavras-chave: Vivências lúdicas. Diálogo. Brincadeiras.

Introdução

A proposta deste estudo se insere em uma experiência realizada por ocasião do desenvolvimento do Projeto de Extensão “Brincando e Dialogando”, no qual propomos vivências, diálogos e reflexões acerca das manifestações lúdicas, particularmente de jogos, brincadeiras e danças, a partir de intervenções pautadas nos pressupostos da Pedagogia Dialógica de Paulo Freire.

Partimos da premissa de que a construção de saberes não é uma relação linear, em que educadores/as enquanto detentores/as do saber, o transmite aos educandos/as, os/as quais apenas os recebem passivamente. Acreditamos, pelo contrário, em uma prática pedagógica, na qual os saberes são construídos coletivamente e de forma compartilhada com todos/as envolvidos/as no processo, pois segundo Freire (2011, p.116) “A educação autêntica (...) não se faz de A para B ou de A sobre B, mais de A *com* B, mediatizados pelo mundo”.

Tal posicionamento é ancorado na idéia da incompletude e do inacabamento do *Ser*; que se faz e se refaz no diálogo com o mundo e com os outros. Este compartilhar e este diálogo, se fazendo de maneira compromissada e respeitosa, são imprescindíveis para o desenvolvimento do grupo e de cada sujeito no grupo.

Assim, em acordo com Freire (2011, p.95):

(...) o educador já não é o que apenas educa, mas o que, é educado, em diálogo com o educando que, ao ser educado, também educa. Ambos, assim, se tornam sujeitos do processo em que crescem juntos e em que os ‘argumento de autoridade’ já não valem. Em que para ser-se, funcionalmente, autoridade, se necessita estar sendo com as liberdades e não contra elas.

No que se refere ao fenômeno lúdico, notamos que nos dicionários da língua portuguesa a palavra “lúdico” apresenta o significado de um “adjetivo relativo a jogos” (Amora, 2009, p. 433), no qual onde podemos observar que essa palavra se limita somente aos jogos, deixando de lado outras possibilidades de satisfação e prazer como aquelas que envolvem, por exemplo, atividades culturais como danças, teatros, passeios, leitura ou mesmo a contemplação da natureza. Ressaltamos então que não existe uma faixa etária determinada e nem atividades específicas para determiná-lo, sendo que a manifestação lúdica deve propiciar

ao sujeito da ação, a sensação de prazer em realizá-la fugindo totalmente de sua obrigatoriedade.

De acordo com Bruhns (1993, p. 28):

É preciso redimensionar o lúdico para além da diversão ingênua ou simples entretenimento. Isso se torna possível mediante a descoberta da dimensão humana em sua interação com o meio e através da busca do significado do lúdico na produção social, em suas raízes históricas e culturais.

Nesse sentido, destacamos a potencialidade do lúdico como experiência compartilhada, ou seja, fundada na construção com o outro e se constituindo:

(...) espaço privilegiado de diálogo e interação com ricas possibilidades de confrontos de pontos de vista diferentes entre os que brincam. A vivência lúdica é também tempo de escolha de relações humanas. Por isso motiva a formação de grupos pactuados pelo afeto, afinidade, cumplicidade (PINTO, 2007, p.183).

Não podemos negar, no entanto, que tais vivências são expressas tendo como pano de fundo valores, hábitos, regras de convivência, contextos culturais e condições de vida de determinado grupo social, pois de acordo com Gomes (2004, p.145):

(...) o lúdico reflete as tradições, os valores, os costumes e as contradições presentes em nossa sociedade. Assim, é construído culturalmente e cerceado por vários fatores: normas políticas e sociais, princípios morais, regras educacionais, condições concretas de existência.

Dessa forma, entendemos que as atividades desenvolvidas no projeto devem estar incrustadas no contexto de existência dos próprios participantes, para que as mesmas tenham sentido em seu núcleo familiar, em sua comunidade, em seu mundo-vida.

Assim, iniciamos as atividades buscando como ponto de partida, valorizar os saberes que os/as educandos/as participantes do projeto trazem acerca de suas experiências lúdicas propondo a abertura ao diálogo a partir da pergunta: “Do que vocês gostam de brincar?”.

Após o levantamento, todos os jogos e brincadeiras mencionadas foram vivenciadas por todos/as os/as educandos/as com a participação conjunta dos/as monitores/as do projeto.

Na tentativa de refletir sobre as possibilidades e desafios dessa experiência, o presente relato tem por objetivo apresentar as vivências lúdicas compartilhadas entre os/as educandos/as participantes e os monitores/as da equipe executora do projeto.

O projeto se caracteriza como uma atividade de extensão oferecida pelo Departamento de Educação Física da Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho” - UNESP, campus de Bauru, do qual faz parte da equipe executora discentes do curso de Licenciatura em Educação Física da citada universidade sob a coordenação de uma docente do departamento, professora Doutora Denise Aparecida Corrêa.

Atualmente o projeto é desenvolvido em uma instituição conveniada à Secretaria do Bem Estar Social da Prefeitura Municipal de Bauru e atende crianças e adolescentes de 5 a 14 anos, divididos em três turmas: 5 a 8 anos; 9 a 11 anos e 12 a 14 anos. São realizados dois encontros semanais com duração de 50 minutos com cada turma e em cada período (manhã e tarde), do qual participam além dos/das educandos/as participantes, as educadoras da instituição que são responsáveis por cada turma.

Além dos encontros para intervenção na instituição, são realizadas reuniões semanais de planejamento e avaliação com a equipe executora do projeto.

Procedimentos Metodológicos

O estudo envolveu quarenta e cinco crianças e adolescentes, na faixa etária de cinco a quatorze anos, pertencentes a uma instituição filantrópica, localizada em um bairro periférico da cidade de Bauru/SP.

Os diálogos foram realizados no início da intervenção e em cada encontro foi proposto uma roda de conversa inicial, na qual os/as monitores/as do projeto possibilitavam a abertura ao diálogo com os/as educandos/as a partir da pergunta: “Do que vocês gostam de brincar?”

As respostas foram transcritas pelos/as monitores/as no quadro à medida que eles/as falavam, colocando o nome da brincadeira após o nome do/a educando/a que a mencionou. Em seguida, os educandos/as foram questionados se gostariam de vivenciá-las e com a anuência de todos/as, passaram a escolher a ordem seqüencial, dando origem a uma lista de brincadeiras a serem vivenciadas a cada dia de intervenção. A partir dessas informações, os/as monitores/as organizaram um painel constando: nome da brincadeira, nome do/a educando/a

que a mencionou, data que iriam vivenciar e um pequeno espaço para representarem se haviam gostado ou não da vivência.

Os educandos/as podiam acompanhar no painel qual a brincadeira seria vivenciada no dia e quem seria o responsável por ela, uma vez que foi combinado previamente com os mesmos que aquele que mencionou seria responsável por organizar o material e explicar aos demais as regras.

As anotações, os detalhes dos acontecimentos, bem como os posicionamentos e falas dos educadores/as e educandos/as em cada encontro, foram registrados em notas de campo (BOGDAN & BIKLEN, 1994).

Resultados

Inicialmente apresentaremos todos os jogos e brincadeiras relatados pelos/as educandos/as e, em seguida, daremos destaque para as brincadeiras que os/as educandos/as nos apresentaram, bem como, aquelas que apresentamos se constituindo novidade para eles. Fizemos questão de, ao relatar as brincadeiras, realizar uma breve descrição das mesmas seguida de ilustração na expectativa de compartilhar com outras crianças, adolescentes e adultos o saber e o sabor dessas experiências.

Compartilhando saberes e vivências lúdicas

Durante o processo de levantamento das brincadeiras os educandos do gênero masculino relataram: pebolim, vídeo-game, futebol, soltar pipa, andar de bicicleta, esconde-esconde, queima, gato mia, timinho, rebatida, três marias, artilheiro, mãe da rua, gol a gol, sete pedras, bobinho, futebol americano, policia e ladrão, futebol de areia.

Enquanto que as brincadeiras mencionadas pelas educandas foram: dança, brincar de casinha, pula corda, brincar com a cachorra, pé na lata, quebra-cabeça, jogos de tabuleiros e outros diversos dispostos na instituição, pular corda e enroladinho (uma brincadeira com corda, onde se segura uma das pontas e movimenta a corda onde se devem passar por ela sem tocá-la), queima com bexiga com água, sirumba, chocolate inglês, bétis/taco, vôlei três cortes.

A partir desse levantamento inicial, surgiram algumas brincadeiras que os/as monitores/as do projeto não tinham o conhecimento, as quais os/as educandos/as compartilharam com os/as monitores/as.

Dentre as brincadeiras que aprendemos com os educandos/as estão: “Sete Pedras” “Pé na Lata” e “Sirumba”.

Algumas brincadeiras, como o chamado “bétis” conhecido pelos/as educandos/as como “taco”, embora conhecidas de todos/as ao ser vivenciada, percebemos que além da diferença do nome, haviam diferenças significativas na forma de jogar entre os próprios educandos/as e entre o vivenciado pelos monitores/as, por exemplo, algumas regras variavam (como e quando deveria ocorrer a troca de equipes que ficariam para rebater), bem como o sistema de pontuação. Foi interessantes vivenciar as duas formas pois apesar da distinções no formato, a essência da brincadeira era a mesma.

O educando que ensinou a brincadeira “Sete Pedras”, relatou que aprendeu com seu avô quando morava no estado da Bahia e que lá a brincadeira era conhecida por “Sete Cacos”, pois utilizavam no lugar de pedras, cacos de vidro.

No caso da brincadeira “Sete Pedras” foi interessante perceber as particularidades culturais que envolvem o ato de brincar em cada região do país e a importância do brincar na transmissão de saberes entre gerações.

“Sete Pedras”: Para iniciar o jogo dividi-se o grupo em dois subgrupos, formando duas equipes. O jogo pode ser realizado em um pátio, ou como no nosso caso, em uma quadra poliesportiva, e cada equipe deve ocupar uma área em lados opostos e extremos, no nosso caso, ficou dentro da área que delimitava a área do handebol (figura1). No centro da quadra ou pátio empilha-se sete pedras (figura 1) e o objetivo é que cada equipe, uma de cada vez, tenta derrubá-las arremessando uma bola atrás da linha que delimita a área. Quando um time erra, a bola deve ser lançada pelo outro time. A equipe que consegue derrubar a pilha de pedras, corre para pegar os membros da equipe adversária e a única forma de se livrar dos pegadores é conseguir empilhar as sete pedras novamente da mesma forma que estava inicialmente. O jogo se encerra quando todos forem pegos, ou quando conseguirem empilhar novamente as pedras no centro da quadra.

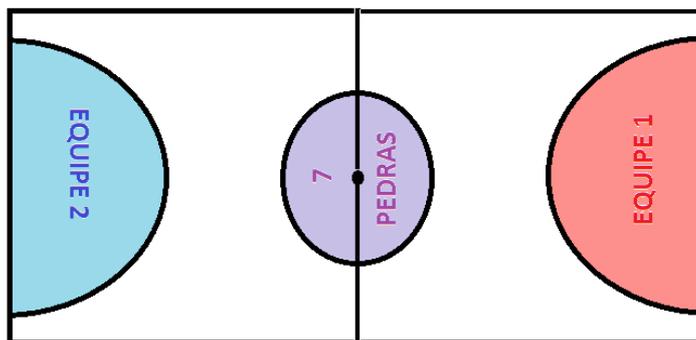


Figura 1 - Ilustração dos traçados do espaço da brincadeira “Sete Pedras”.

Fonte: Furushima (2011).

A brincadeira “Pé na lata” nos foi ensinada por outro educando e se assemelha bastante com o conhecido “esconde esconde”, por isso normalmente se brinca em um local amplo que permita lugares para se esconder. Durante a explicação da brincadeira um monitor do projeto perguntou para a educanda responsável pela brincadeira, onde ela havia aprendendo, e a mesma respondeu que essa era uma brincadeira comum no bairro onde ela morava e aprendeu com os amigos/as de sua rua. Ao tentar explicar as regras do jogo a educanda sentiu certa dificuldade, e ao perceberem isso outros educandos/as a auxiliaram para explicarem as regras para os monitores/as, pois a maioria dos educandos/as sabiam como se jogava esse jogo.

“Pé na Lata”: Para brincar deve-se traçar um círculo grande de modo que caiba todos e no centro desse círculo deve-se fazer um menor para que se coloque uma garrafa “pet” ou a lata (figura 2). Um(a) dos(as) jogadores faz o papel de bater (contar até uma quantidade estipulada pelos jogadores e sem olhar), em seguida procurar os demais e ao encontrar deverá tocar na tampa da garrafa e dizer o nome da pessoa informando que ela está pega. Para se livrar o jogador deve chegar até a garrafa antes do pegador e ao chegar deverá chutá-la para longe e gritar “pé na lata”. Ao fazer isso todos que não foram pegos correm até o círculo maior e permanecem dentro dele antes do pegador recolocar a garrafa no círculo menor. Quem não conseguir chegar a tempo estará pega e ficará de fora dessa rodada, podendo voltar somente quando todos forem pegos ou sobrarem somente um jogador.

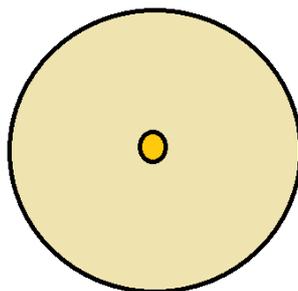


Figura 2 - Ilustração dos traçados do espaço da brincadeira “Pé na lata”.

Fonte: Furushima (2011).

A brincadeira “Sirumba” foi ensinada por uma educanda e notamos que é bastante praticada na comunidade, pois todos os participantes do projeto a conheciam e, inclusive, há em uma das ruas do bairro, o espaço traçado no chão.

“Sirumba”: A brincadeira se inicia dividindo o grupo em: pegadores (quantidade definida no momento da brincadeira de acordo com número de participantes) e não pegadores denominados sirumbas. Deve-se fazer oito quadrados no chão dispostos paralelamente, traçar uma linha em cada uma das extremidades e em uma delas escrever “sirumba” e na outra “pegador”, como ilustrado na figura 3. O objetivo do jogo é que os sirumbas vão até o campo dos pegadores e retornem até o campo dos sirumbas sem serem pegos. No entanto, os sirumbas não podem ser pegos enquanto estiverem dentro de um dos quadrados, e os pegadores só podem correr nos espaços entre os quadrados (corredores), podendo pegar os sirumbas somente enquanto passam de um quadrado para outro. Os sirumbas que forem pegos devem virar pegadores e o jogo acaba quando todos os sirumbas forem pegos ou quando sobrar apenas um sirumba.

Interessante notar que a forma de brincar se assemelha bastante com uma brincadeira praticada em Moçambique – África, particularmente nas províncias Maputo e Niassa, cujo nome “Siruma” tem inclusive pronúncia semelhante (PRISTA; TEMBE; EDMUNDO, 1992).

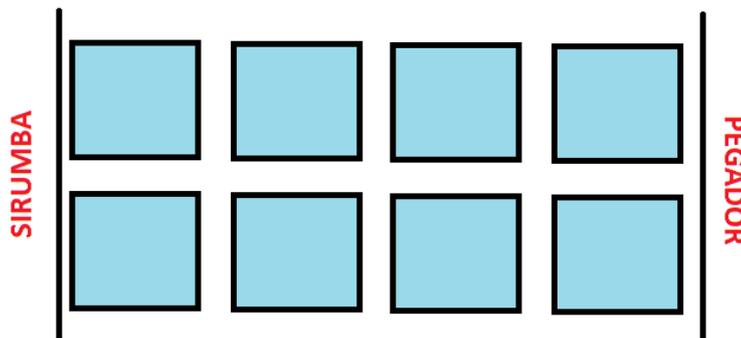


Figura 3 - Ilustração dos traçados do espaço da brincadeira “Sirumba”.

Fonte: Furushima (2011).

As brincadeiras apresentadas aos educandos/as apareceram em função dos questionamentos dos mesmos aos monitores/as do projeto acerca das brincadeiras que estes mais gostavam. A partir das respostas, foram escolhidas para serem vivenciadas aquelas que eles não conheciam, dentre as quais: “My God”, “Queimarrafa” e “Pique Alto”.

“My God”: jogo africano mais precisamente de Moçambique, praticado nas províncias de Maputo e Niassa. O jogo necessita de aproximadamente nove latas (de óleo de soja ou achocolatado), uma bola e um giz para delimitar as áreas de cada equipe e o local onde ficará as latas. O jogo tem início dividindo os jogadores em duas equipes. Uma das equipes se subdivide e se posiciona nas extremidades (Equipe A), enquanto a outra (Equipe B) se posiciona na região central, alguns metros distante das latas, conforme ilustra a Figura 4. No centro empilha-se as sete latas formando uma pirâmide, permanecendo a mesma distância das duas equipes. A bola começa com a Equipe A e o objetivo é tentar acertar os colegas da Equipe B que dois a dois tentam empilhar as latas. Cada vez que os dois jogadores conseguem empilhar as latas, devem passar as pernas por cima, derrubar novamente com os pés e gritar “My God”, assinalando pontos para a equipe. Nesse instante, outros dois irão fazer o mesmo procedimento. Caso a Equipe A consiga acertar a bola em um dos dois, este deve voltar para a área e outro irá substituí-lo. O jogo termina quando a todos da Equipe B tiverem empilhado as latas, invertendo-se as posições. (PRISTA; TEMBE; EDMUNDO, 1992)

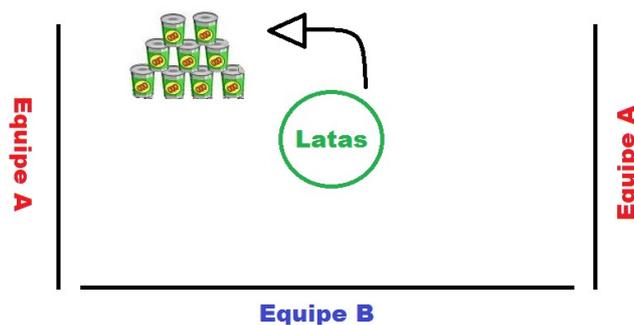


Figura 4 - Ilustração dos traçados do espaço da brincadeira “My God”.

Fonte: Furushima (2011).

A brincadeira “Queimarrafa” foi proposta por um monitor do projeto e despertou a atenção dos/as educandos/as pois ao mencionar o nome da brincadeiras alguns começaram a imaginar como seria a brincadeira e ficaram bastante eufóricos para vivenciá-las e descobrir como se jogava.

“**Queimarrafa**”: é uma variável do conhecido jogo “Queimada”, e necessita de uma garrafa pequena para cada jogador(a) e uma bola. Para se iniciar o jogo, dividi-se o grupo em duas equipes e cada uma deve se posicionar em qualquer lugar no espaço de brincar e colocar a garrafa no chão e em pé. O objetivo do jogo é derrubar as garrafas dos membros da outra equipe, cujo “dono” deve proteger sua garrafa utilizando apenas as pernas e se por acidente a própria pessoa derrubá-la, será considerada queimada. Vence a equipe que conseguir derrubar todas as garrafas e assim queimar todos(as) os(as) integrantes da equipe contrária.

A brincadeira “Pique Alto”, proposta por uma monitora do projeto, já era conhecida de um dos educandos da turma que se pronunciou entusiasmado dizendo já ter brincado. Na descrição dele, o pique seria subir em alguma árvore, daí então o nome de pique alto. Para adaptar o espaço propomos que o “pique” fosse algum lugar mais alto que o nível do chão, como um banco, por exemplo.

“**Pique Alto**”: é uma brincadeira variante do conhecido “pega-pega” e não utiliza nenhum material específico, só necessita ser jogado em um lugar aberto e com alguns bancos. O jogo é basicamente constituído das regras do “pega-pega”, onde deverá escolher alguns pegadores(as) e ao serem pegos deveram sair da brincadeira, podendo retornar assim que todos forem pegos, e para se salvar dos pegadores(as), os corredores deverão subir no pique.

Considerações Finais

No processo de diálogo e levantamento dos jogos e brincadeiras com os/as educandos/as, foi possível notar dois aspectos: o número significativo de brincadeiras que faz parte desse grupo de crianças e adolescentes que os monitores não conheciam; e como as brincadeiras são ressignificadas culturalmente por elas, pois apesar de algumas já terem sido vivenciadas, as regras, materiais ou mesmo o objetivo da brincadeira era diferente.

Vale também ressaltar que a maioria das brincadeiras utilizam materiais que podem ser construídos artesanalmente e/ou com matéria prima de fácil acesso.

Essa experiência nos instigou a refletir acerca das possibilidades de descoberta e da riqueza de vivências que foram propiciadas ao orientar nosso trabalho na perspectiva do diálogo, partindo da experiência daqueles que, não são sujeitos da nossa ação, mas igualmente participantes do processo educacional, nos fazendo mais convictos que a abertura ao diálogo é o princípio fundante de qualquer prática pedagógica que se pretenda humanizadora.

REFERÊNCIAS

- AMORA, Antônio Soares. Verbetes Lúdico. In. ALVES, Afonso Telles (org.). Minidicionário Soares Amora da língua portuguesa. São Paulo: Saraiva, 2009.
- BRUHNS, Heloísa. Turini. **O corpo parceiro e o corpo adversário**. Campinas/SP: Papyrus, 1993.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 50 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.
- GOMES, Christiane Luce. Lúdico. In: GOMES, Christiane Luce (org). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004
- MARCELLINO. Nelson C. **Pedagogia da animação**.Campinas: Papyrus,1990.
- PRISTA, Antonio; TEMBE, Mussá; EDMUNDO, Hélio. **Jogos de Moçambique**. Lisboa: Instituto Nacional de Educação Física, 1992.