

A CULTURA LÚDICA E A FORMAÇÃO DO BRINCANTE: UMA EXPERIENCIA ENTRE O LABORATÓRIO DE BRINQUEDOS E MATERIAIS PEDAGÓGICO – LABRIMP E PONTÃO DE CULTURA

Roseli Aparecida Mônico (USP - Faculdade de Educação - Mackenzie)¹;
Maria do Carmo Monteiro Kobayashi (UNESP – Faculdade de Ciências – Departamento Educação – USP - Faculdade de Educação)²;
Talita Dias Miranda e Silva (USP - Faculdade de Educação)³
Daniele Kohmoto Amaral – (USP – Faculdade de Educação)⁴
Tizuko Morchida Kishimoto (USP - Faculdade de Educação)⁵.

Eixo temático: Tecnologias de Informação e Comunicação-TIC no Processo de Ensinar e Aprender e na Formação Docente

Introdução

O Pontão de Cultura “A cultura lúdica e a formação do brincante”, é um projeto financiado pelo Ministério da Cultura e está vinculado ao Laboratório de Brinquedos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo LABRIMP/FE-USP, que tem como objetivo oferecer a formação do brincante e divulgação da cultura lúdica, aos interessados em organizar espaços lúdicos em todo o Brasil. Para viabilizar essa proposta, a equipe do Pontão, coordenada pela Profa. Dra. Tizuko Morchida Kishimoto e pesquisadores ligados à Faculdade de Educação da USP, desenvolveram um curso na modalidade de educação a distância, na plataforma Moodle, com o intuito de levar a formação continuada para diversas regiões do país, que só é possível, dada as distância entre os participantes, professores e alunos nessa modalidade.

A proposta do curso é de que o brincante, aqui entendido como o profissional que possibilita e que favorece a cultura em que adultos produzem objetos materiais e imateriais, tais como brinquedos, jogos, parlendas, cantigas, jogos de palavras para e com as crianças, a fim de que adquiram uma atitude lúdica e que ofereçam espaços propícios para que a comunidade infantil e adulta expressem a cultura lúdica. O curso oferece atividades teórico-práticas, em que se analisam nos diversos contextos, a pluralidade dos significados de jogos, brinquedos e brincadeiras. Nesse processo, tomam consciência do lúdico, adquirem saberes e desenvolvem a atitude lúdica necessária ao desempenho desta função.

A cultura da infância, segundo Kishimoto (2007) remete para três modalidades de cultura: 1. uma cultura em que adultos produzem objetos materiais e imateriais para as

crianças (livros, roupas, brinquedos, objetos, cursos); 2. uma cultura em que adultos e crianças partilham das mesmas ações (construção de brinquedos, partilhar brincadeiras) e 3. uma cultura em que crianças entre si partilham as brincadeiras.

Para que a terceira modalidade seja possível, as duas anteriores precisam coexistir, mas somente a terceira modalidade, como nos aponta Mouritzen (1998 apud KISHIMOTO, 2007), se configura como cultura lúdica/infantil.

As crianças só podem usufruir de uma cultura infantil ou lúdica quando aprenderam as brincadeiras com outros (adultos e outras crianças) e utilizam os objetos culturais criados pelos adultos (brinquedos, acessórios, materiais diversos, etc.).

É no processo de formação, enquanto ato de significação (BRUNER, 1997), que se compreende a importância do lúdico para o ser humano, o único ser vivo que tem capacidade simbólica. O lúdico é também uma forma de envolvimento, de experiência significativa de um fluxo (CIKSZENTMIHAYI apud KISHIMOTO, 2007).

Ao brincar, a criança muda o significado de objetos, gestos e situações. É um ato que adquire significado em um espaço e um tempo e que variam conforme o contexto. Mas, o brincante partilha de tais ações ao 'ler a mente' do outro, ao identificar o 'roteiro' da brincadeira, ao compreender e recriar regras e, nesse processo, aprende a construir significados, a cooperar, a socializar informações, situações que auxiliam a leitura do mundo.

Objetos materiais e imateriais são os suportes das brincadeiras e dos jogos e compõem o ambiente para a cultura lúdica dos brincantes, nesse sentido Brougère (1995) mostra a diversidade de 'brinquedos' que se usam nos tempos atuais: materiais naturais, industrializados, gestos, sons, imagens e elementos da mídia eletrônica.

Mas, o brincar é ato um social que requer a transmissão e reconstrução da cultura lúdica. Como manter esse processo de modo a preservar a cultura lúdica e ao mesmo tempo dar poder ao brincante de recriar situações novas? É desenvolvendo o que se entende por atitude lúdica, é que se viabiliza a ação do ser humano que se abre para a experiência lúdica.

A formação de profissionais que, ao compreenderem a relevância do lúdico e experimentarem a fruição e o fluxo do brincar/jogar, é que possibilita o oferecimento de uma vivência lúdica às crianças.

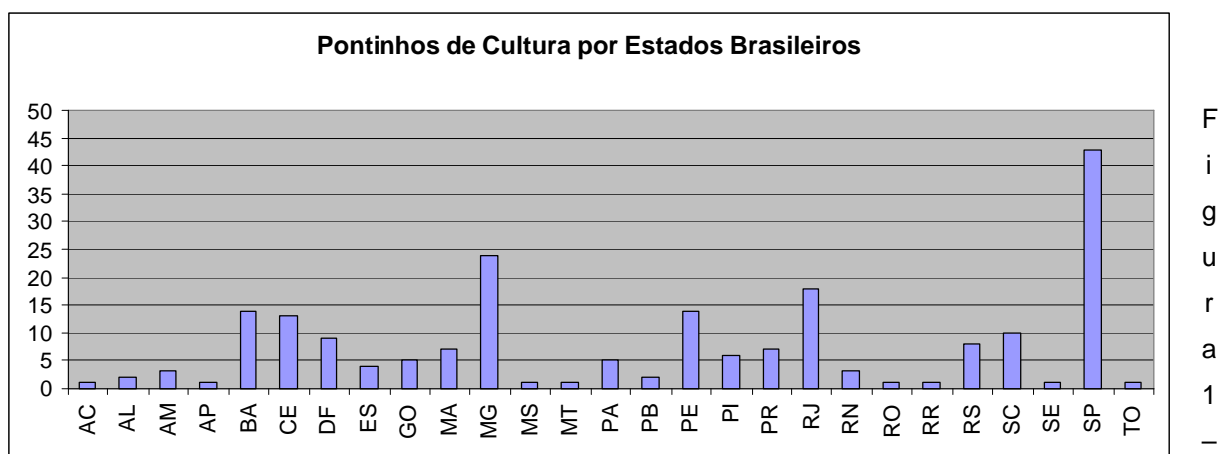
Na sociedade atual, em que os valores capitalistas predominam e que se buscam os ideais objetivos do mundo racionalista, há necessidade urgente da experiência da

fruição pelo lúdico, do envolvimento e da partilha de situações prazerosas para que se ofereça ao ser humano experiências significativas e gratificantes.

O curso e suas dimensões

A proposição de um curso para a formação do brincante, nos moldes em que apresentamos EAD, no qual foram selecionados 8 docentes, 4 colaboradores e técnicos, que atuam na área da ludicidade, compreendendo: introdução e organização de Brinquedotecas e espaços lúdicos, formação do brincante e elaboração de projetos de espaços lúdicos, para um público de 120 profissionais dos Pontinhos de Cultura do Brasil, que são espaços públicos de produção e difusão cultural e que desenvolvem atividades lúdicas, culturais e de lazer para o público infanto-juvenil. São 205 instituições premiadas pelo Ministério da Cultura por desenvolverem ações relacionadas com os saberes e fazeres da Cultura da Infância. São entidades sem fins lucrativos, governamentais, estaduais, distritais e municipais que trabalham com atividades sócio-cultural-artístico-educacionais e que asseguram os direitos previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente.

Figura 1 -



Distribuição dos Pontos de Cultura pelo Brasil.

O curso tem na sua carga horária 90 horas distribuídas em várias ações com os seguintes objetivos:

- Preparar profissionais para valorizar e divulgar a cultura lúdica;

- Organizar oficinas diversas (brincadeiras africanas, indígenas, tradicionais, artes, corpo, música, construção de espaços lúdicos entre outras;
- Implementar e manter espaços lúdicos;
- Qualificar brincantes para o exercício de suas atividades em brinquedotecas, associações comunitárias, parques, clubes, praças e etc.;
- Contribuir para a formação de uma consciência lúdica e atitude lúdica;
- Valorizar o lazer e recreação na atividade lúdica da vida cotidiana;
- Produzir materiais lúdicos;
- Atualizar e manter o acervo referencial;
- Integrar ações dos Pontos de Cultura visando à divulgação das ações decorrentes do projeto.

Para atender aos objetivos propostos e qualificar o brincante a desenvolver atividades lúdicas nos diferentes espaços é utilizada a modalidade de ensino a distância. Essa metodologia requer uma série de escolhas entre elas: a ferramenta operacional, portadores de texto, que incluem vídeos, fóruns, chats, artigos, apresentações, processos de orientação e acompanhamento, que se configura em tutorias, processos avaliativos virtuais e presenciais.

A escolha da ferramenta Moodle, deveu-se a sua disponibilidade e fácil acesso, pois é um “[...] sistema de administração de atividades educacionais destinado a criação de comunidades *on-line*, em ambientes virtuais voltados para a aprendizagem.” (MUZINATTI, 2009). Essa plataforma, disponível na Universidade de São Paulo permite “[...] uma proposta bastante diferenciada: aprender em colaboração no ambiente *on-line*, baseando-se na pedagogia sócio construtivista” (MUZINATTI, 2009). Essa modalidade de curso possibilita a participação interativa entre: aluno-aluno, docente/tutor- aluno, aluno -recursos e materiais midiáticos.

O acesso às aulas é disponibilizado durante 24 horas, permite a flexibilidade do horário para os estudos segundo necessidades dos participantes. Serão disponibilizados materiais na extensão pdf, doc e formato de vídeos.

Entre as mediações de aprendizagem serão usados fóruns, chats, atividades individuais ou em grupos, papers, oficinas virtuais e trabalho final (portfólio).

O curso permite a vivência em espaços virtuais de aprendizagem como sala de bate papo e fórum de discussões para os participantes aprenderem por meio de atividades

interativas com os tutores e demais colegas. Requer-se dos alunos que criem um endereço eletrônico (email) e tenham disponibilidade de aproximadamente 14 horas semanais para a dedicação ao curso.

A modalidade de ensino a distância requer a atenção constante dos docentes e tutores que acompanham e atendem, freqüentemente, os alunos pelos números e duração dos acessos têm-se uma panorâmica individual dos alunos, os módulos estão distribuídos de acordo com os conhecimentos necessários para a formação do brincante.

A estrutura curricular do curso foi dividida em quatro módulos. O primeiro módulo com o título “Introdução de Brinquedotecas e espaços Lúdicos” tem como foco central a compreensão dos diferentes tipos e organização de brinquedotecas e espaços lúdicos que existem hoje no Brasil. Também fazer com que os participantes possam refletir na organização de espaços lúdicos sobre os critérios para seleção de objetos de acordo com o público atendido, objetivos culturais e sociais da realidade sócio-econômica local e no enriquecimento das relações entre criança-criança, criança-adulto, famílias e comunidade. Na plataforma moodle os fóruns de discussões online priorizaram a temática de organização de espaços e classificação de brinquedos.

O segundo módulo, “Formação do brincante”, tem como foco central a discussão sobre a importância do brincar, garantia do direito ao brincar como prevê o Estatuto da criança e do adolescente – ECA e outros documentos oficiais, o desenvolvimento de consciência lúdica, o perfil e funções do brincante em diferentes contextos sociais. Os fóruns e chat priorizaram a discussão e trocas sobre as práticas de atividades lúdicas desenvolvidas pelos brincantes nos Pontinhos de Cultura.

O terceiro módulo, “Cultura lúdica: jogos, brinquedos e brincadeiras”, tem como foco central a discussão do significado de cultura lúdica ou infantil, conceitos de jogos, brinquedos, brincadeiras. Os fóruns e chat priorizaram a discussão e trocas sobre as práticas de atividades lúdicas desenvolvidas pelos brincantes nos Pontinhos de Cultura.

O quarto módulo, “Começando uma nova prática: elaborar projetos de espaços lúdicos” tem como foco central a seleção de brinquedos, brincadeiras e jogos adequados aos interesses dos participantes e da cultura local e o desenvolvimento de atividades e práticas lúdicas para a integração das famílias e da comunidade. E a elaboração de propostas para espaços lúdicos e portfólio contando o seu desenvolvimento.

A avaliação do curso leva em consideração a construção do conhecimento por meio de utilização dos recursos hipermediáticos, interações entre alunos, docentes e tutores e de

produções imagéticas e textuais. Segue os seguintes critérios: participação nas discussões do fórum (50%); envio à coordenação de reflexões teórico-práticas (narrativas escritas) sobre as leituras de apoio e vivência no curso (20%); portfólio para registro da evolução do conhecimento construído no decorrer do curso apresentado por meio de diferentes textos, linguagens, imagens , suportes e projeto de organização de espaço lúdico. (30%). O portfólio deverá chegar à coordenação após 30 dias do término do curso.

Equipe:

Coordenação: Profa.Dra. Tizuko Morchida Kishimoto

Corpo Docente:

Profa. Dra. Adriana Freyberger – FEUSP

Profa. Dra. Maria do Carmo Monteiro Kobayashi – UNESP – Bauru

Profa. Ms. Renata Meireles - FEUSP

Profa. Mestranda Roseli Aparecida Monaco Pontão de Cultura – FEUSP

Profa. Ruth Elisabeth de Martin – LABRIMP/USP

Profa. Mestranda Talita Dias Miranda e Silva – FEUSP

Profa. Tânia Ramos Fortuna – UFRGS

Profa. Dra. Vera Lucia Guerra – UFMS

Colaboradores:

Profa. Dra. Roselene Crepaldi – (Ministério da Cultura – MINC – USP-Faculdade de Educação).

Profa. Doutoranda Maria Walburga dos Santos – (USP – Faculdade de Educação).

Profa. Doutoranda Lucia Maria S. S. Lombardi – (USP – Faculdade de Educação).

Referências

BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo : Cortez, 1995.

BRUNER, J. **Atos de significação**. Porto Alegre: Artmed, 1997

KISHIMOTO, T. M. Apresentação ao livro **Brincadeiras para as crianças de todo o mundo**. São Paulo: Alluci e Associados, UNESCO, MINC, 2007, p. 11-33.

MUZINATTI, C.M.A . **Mundo Moodle**: conhecimento em construção. Disponível em:

<<http://cidade.usp.br/redemoinhos/?2005-03/ferramental>>. Acesso em: 10 jun. 2009.

Bibliografia Consultada

- BARBOSA, R.M. **Ambientes virtuais de aprendizagem**. Porto Alegre, Artmed, 2005.
- BROUGÉRE, G. **Jogo e Educação**. Jogo e Educação. Porto Alegre: Artes Médicas,1998.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus editorial, 1987.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar**. São Paulo:Maltese, 1994.
- CARVALHO, A. (org.). **Brincar (es)**. Belo Horizonte: Editora UFMG; Pro-reitoria de Extensão/UFMG,2005.
- FRIEDMAN, A. et al. **O direito de brincar: a brinquedoteca**, São Paulo: Scritta: Vitae, 1992.
- GARDNER, H. **A criança Pré-Escolar: Como Pensa e Como a Escola Pode Ensiná-la** Porto Alegre. Artes Médicas, 1994.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**, São Paulo: Ed. Perspectiva: USP, 1971.
- JORDÃO, V. P. **A imagem da criança na pintura brasileira**. Rio de janeiro: Salamandra, 1979.
- KAMII, C. e D., R. **Jogos em Grupo na educação infantil: implicações da Teoria da Piaget**, São Paulo: Trajetória, 1992.
- PIAGET, J. (1975). **A formação do símbolo na criança**. Zahar Editores, Rio de Janeiro.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos Tradicionais Infantis**. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. **O Jogo, a criança e a educação**. Tese de livre-docência, São Paulo: Feusp, 1992.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- KISHIMOTO, T. M. **Froebel e a concepção de jogo infantil**. Revista da Faculdade de educação/Universidade de São Paulo. - v. 1, n. 1 p. 145-168, jan-jun/1996.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo:Pioneira, 1998.
- LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência**. O Futuro do pensamento na era da Informática. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993.
- MAHEU, C.D. (org.). **Educação e Ludicidade**, Ensaio 4 . Salvador: Universidade Federal da Bahia,Faculdade de Educação,GEPEL,2007.

MAHEU, C.D. (org.). **Educação e Ludicidade**, Ensaio 3 . Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, GEPEL, 2007.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**: salto para o futuro. Brasília : Ministério da Educação, 2005.

OLIVEIRA, V. B. (Org.). **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PICONEZ, S. C. B. **Aprendizagem cooperativa apoiada por recursos da Internet como estratégia de educação permanente e qualificação interdisciplinar**. Cadernos Pedagógicos Reflexões ; 06. São Paulo : USP/FE/NEA, 2004.

RUDESTAM, K. E. **Handbook of online learning**: Innovationd in higher education and corporate training. Califórnia: Sage Publications, 2002.

SACRISTÁN, G. Currículo e diversidade cultural. In: Silva, Tomaz T. e Moreira & Antonio F. (orgs). **Territórios contestados**: o currículo e os novos mapas políticos e culturais. Petrópolis. Vozes, 1995.

Santos, S.M.P. **Brinquedo e Infância**: um guia para pais e educadores em creche. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SÃO PAULO. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Prefeitura do Município de São Paulo, 1999.

UNESCO. **Brincadeiras para crianças de todo mundo**. São Paulo, 2007.

VALENTE, J.A. **O computador na sociedade do conhecimento**. Campinas, SP, UNICAMP/NIED, 1999.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo, Martins Fontes, 1989.

¹ Roseli é mestranda em educação no Mackenzie e desenvolve pesquisa sobre ensino à distância. É membro do Grupo de Pesquisa Contextos Integrados de Educação Infantil e pesquisadora responsável do Pontão de Cultura: "A cultura lúdica e a formação do brincante" vinculado ao Laboratório de Brinquedos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo LABRIMP/FE-USP.

² Maria do Carmo é professora assistente doutora da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Faculdade de Ciências, Departamento de Educação de Bauru. Tem experiência na área de Educação, atuando principalmente nos seguintes temas: educação infantil, desenvolvimento humano, ensino e aprendizagem, ludicidade e educação, cultura lúdica dos imigrantes japoneses e metodologia da pesquisa científica. É professora colaboradora do Pontão de Cultura: "A cultura lúdica e a formação do brincante" vinculado ao Laboratório de Brinquedos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo LABRIMP/FE-USP.

³ Talita é aluna mestranda na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo e pesquisa na área de Educação Infantil com ênfase em: Formação de Professores; práticas docentes; Propostas

Pedagógicas, Histórias de Vidas e relatos (auto) biográficos. É membro do Grupo de Pesquisa Contextos Integrados de Educação Infantil e colaboradora do do Pontão de Cultura: “A cultura lúdica e a formação do brincante” vinculado ao Laboratório de Brinquedos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo LABRIMP/FE-USP.

⁴ Daniele é mestranda na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo e pesquisa formação de professores com ênfase em: fracasso escolar, ensino à distância. É membro do Grupo de Pesquisa Formação de professores, educação a distância e escolarização: pesquisas sobre novos modelos de formação em serviço e colaboradora do Pontão de Cultura: “A cultura lúdica e a formação do brincante” vinculado ao Laboratório de Brinquedos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo LABRIMP/FE-USP.

⁵ Tizuko é professora titular da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, pesquisa na área de Educação Infantil com ênfase em: jogo, brincar, formação de professores. É coordenadora do Grupo de Pesquisa Contextos Integrados de Educação Infantil e Coordenadora do Pontão de Cultura: “A cultura lúdica e a formação do brincante” vinculado ao Laboratório de Brinquedos da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo LABRIMP/FE-USP.