



Ludicidade

Ludicidade

Projeto Arquitetônico e Paisagístico de Educação Infantil

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação

Campus de Bauru

Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo



Ludicidade

Projeto Arquitetônico e Paisagístico de Educação Infantil

Raquel Biem Mori

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Norma R. T. Constantino

Trabalho projetual apresentado a Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação da Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" Campus de Bauru, como requisito parcial para a conclusão do curso de Arquitetura e Urbanismo do Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo.

Bauru
2009

"... e de que serve um livro, pensou Alice, sem figuras nem diálogos?"



Agradeço à criança existente dentro de cada um de nós,
que anseia por uma brincadeira.

Sumário

INÍCIO

RESUMO
13

Introdução
14

JUSTIFICATIVA
15

Ludicidade
17

Lúdico
19

Educação
Lúdica
21

Brincadeiras
23

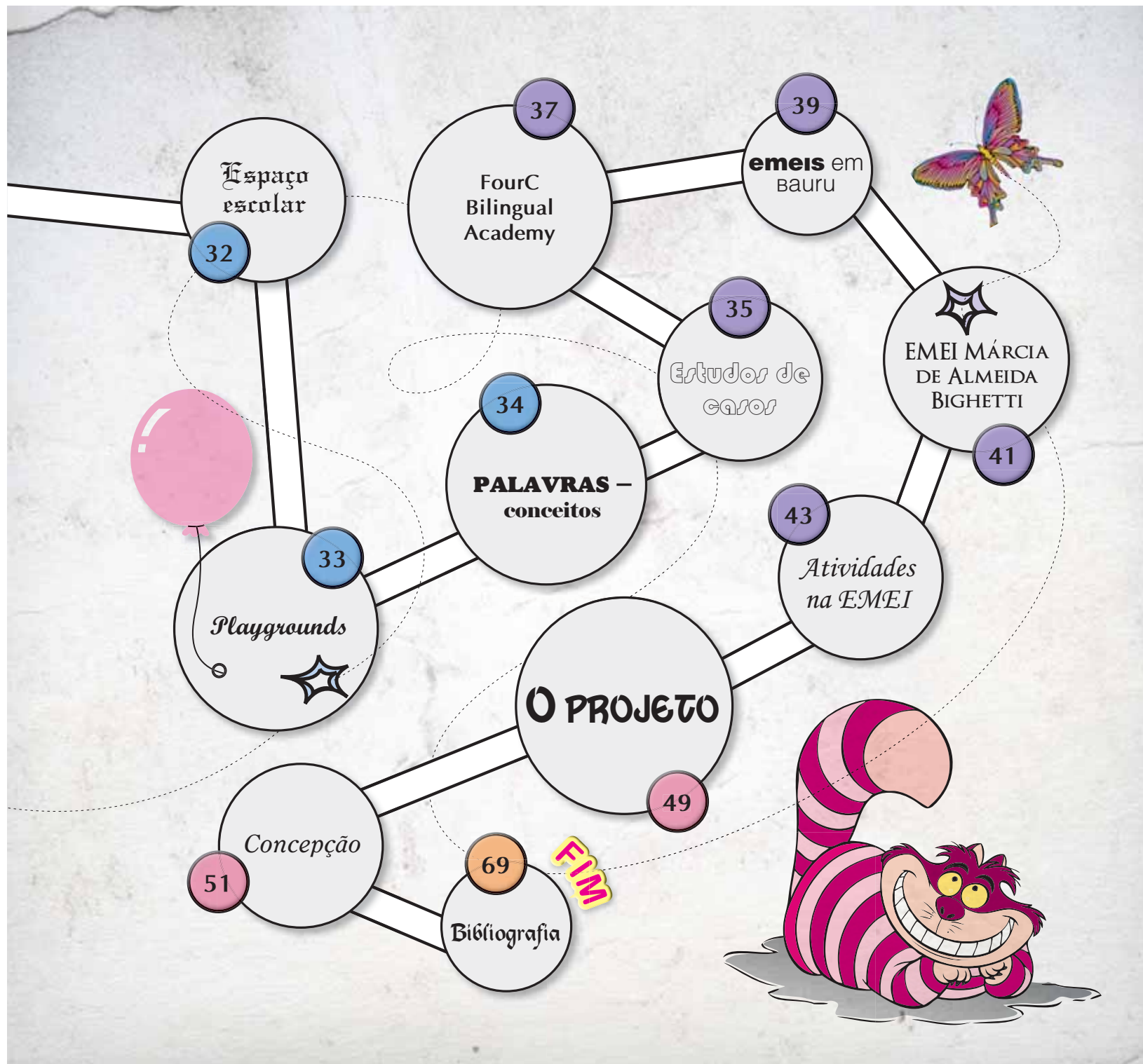
JOGOS
25

Brincando e
SOCIALIZANDO
24

ESPAÇO
27

A criança
no
ESPAÇO!
29

O ESPAÇO
DA CRIANÇA
30





Resumo

Criança gosta mesmo de brincar. Em casa, na rua, em qualquer lugar. E por que não na escola? O lugar de estudar não poderia ter mais espaços para brincar? Faltam em nossas escolas áreas mais interessantes e atraentes que o playground convencional, que incitem a aventura, o desafio, às brincadeiras em grupo. A melhor forma de se aprender na infância é através das brincadeiras, que formam o alicerce para o seu futuro lingüístico, de raciocínio, de lógica, de inserção na sociedade. Por meio das brincadeiras, as crianças evidenciam seus sentimentos, seu entendimento de mundo, suas descobertas, suas construções. Quando bem orientadas e acompanhadas, elas não são apenas passatempo e sim a forma mais consistente e genuína de aprendizagem.

A aprendizagem na Educação Infantil acontece de forma experimental, ou seja, a criança necessita fazer e fazendo vai construindo os seus conceitos. No playground, a criança experimenta os brinquedos que ainda não usou, arrisca, persiste, esforça-se, sem a crítica e a vergonha que mais tarde inibe e desestimula as suas ações.

Na EMEI Márcia de Almeida Bighetti, localizada no Núcleo Habitacional Mary Dota na cidade de Bauru, espaço é que não falta para um projeto lúdico. Por possuir um enorme terreno para um pequeno bloco de salas de aula e apenas alguns brinquedos no parquinho, essa foi a escola escolhida para a proposta de um espaço lúdico infantil.

Introdução



Não imaginava o que se fazia na Secretaria do Planejamento da cidade. Talvez ruas, avenidas, praças, sei lá. Ou talvez nada, porque funcionário público não trabalha mesmo. Então por que estagiar lá? Sei lá também. Sabia que queria um estágio, mas não sabia onde procurar. Então uma amiga da faculdade disse que havia alguma coisa no jornal sobre concurso para estagiários. Aí inscrição, prova, resultado, e lá estava eu na SEPLAN, entre arquitetos, desenhistas e engenheiros. No primeiro dia, um projeto de reforma de escola infantil. No segundo, mais um. No terceiro, outro. E assim, passaram-se dois anos. Olhando, conhecendo, entendendo, conferindo, corrigindo, desenhando, projetando. Tantas escolas, que fica até difícil lembrar-me de todas. Tanto trabalho para tão poucos funcionários, que me perguntava: quem foi mesmo que disse que funcionário público não trabalha?

O estágio na prefeitura me mostrou a realidade das escolas municipais. Uma realidade que eu pouco conhecia. Escolas em diferentes bairros, com alunos diferentes, professoras e diretoras diferentes, mas com aspectos tão iguais... Tudo é padrão. Cor, forma, detalhes... E até o playground. A maioria das escolas públicas não tem o parquinho como uma prioridade. Geralmente o espaço destinado à brincadeira é a área não edificada, com alguns brinquedos comuns como balanço, gangorra, gira-gira; pouco atrativos e menos ainda lúdicos. Essa área que “sobrou” nem sempre é adequada para as brincadeiras das crianças, mesmo porque, muitas vezes o terreno não é suficiente nem para o número de salas de aula de que a escola necessita. A falta de espaço e a escassa preocupação com o parquinho tornam a escola um lugar desinteressante, e ir à aula apenas uma obrigação, sem estímulos. Por que a escola não poderia ser um lugar divertido?

Justificativa

“O espaço para brincar acaba sendo o que sobrar do terreno”



A lembrança da infância sempre remete uma situação vivida num determinado espaço. Uma situação que por algum motivo marcou aquele momento na memória. A criança associa as sensações vividas ao ambiente, pois é no espaço físico que ela experimenta cheiros, sons, temperatura, distância; exercita seu domínio e sua liberdade. O espaço pode ser um lugar de segurança ou de medo, de alegria ou tristeza, porque a criança não o compreende como valor físico, mas sim com a experiência vivenciada no lugar.

“É num espaço físico que a criança estabelece a relação com o mundo e com as pessoas; e ao fazê-lo esse espaço material se qualifica. Ela deixa de ser um material construído ou organizado para se embeber da atmosfera que as relações ajudam a estabelecer.” (LIMA, 1989.)

Por isso, o espaço destinado à criança deve ser convidativo à brincadeira, ao jogo, a interatividade e proporcionar momentos de descobertas e aventuras. O espaço escola, ambiente cotidiano da criança, necessita

ser repensado como local que possibilite esses momentos prazerosos. Na maioria das escolas infantis não há a preocupação com as áreas livres, o espaço para brincar acaba sendo o que sobrar do terreno. Em Bauru, as escolas municipais de educação infantil raramente apresentam um espaço diversificado, que não seja o padrão adotado. Geralmente possuem brinquedos convencionais como balanço de pneus, gangorra, gira-gira, escorregador e ponte.

“Falta em nossos espaços públicos o convite a brincadeira, à fantasia, à participação coletiva. Nossas praças e parques, em sua grande maioria, não têm uma identidade própria. Os brinquedos apresentam formas rígidas, estereotipadas, e não estimulam a curiosidade e a imaginação infantis.” (ALMEIDA, 1992.)

O objetivo do projeto é proporcionar a essas áreas, “abandonadas” nas escolas, um espaço mais lúdico, atraente e diferenciado, tendo como fundo de cena, o clássico infantil de Lewis Carol, Alice no País das Maravilhas.



1. Ludicidade

“... lá se foi Alice como um raio, tendo tempo apenas de ouvi-lo dizer, ao dobrar uma esquina: Por minhas orelhas e bigodes, como está ficando tarde...”

Lúdico



O lúdico tem sua origem da palavra latina “ludus” que significa “jogo”. Confinado a sua origem o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, à diversão. Com o passar do tempo o termo evoluiu, assim como a própria atividade lúdica, de modo que a definição deixou de ser um simples sinônimo de jogo.

Pode-se entender o lúdico como a necessidade de interagir, de brincar, de aventuras, de desafios; desperta a imaginação e os sentidos. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, desenvolvendo a criatividade, os conhecimentos, o raciocínio por meio de brincadeiras. São atividades que propiciam uma experiência em plenitude, em que nos envolvemos por inteiro. O importante na atividade lúdica não é só o produto que dela resulta, mas sim o momento vivido, a própria ação.

Caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Sendo funcional, não deve ser repetitivo, com a monotonia do comportamento cíclico, aparente-

mente sem alvo ou objetivo. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer exercício que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades.

Essas atividades possibilitam momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si, de olhar para o outro, momentos de vida. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu



objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário, pois não havendo interesse dos participantes não há desenvolvimento da mesma.

Segundo LUCKESI (2005), a criatividade tem a ver com o prazer de aprender, de entender, de buscar, de saber fazer, de construir, de conseguir dar conta de alguma coisa que nos desafia. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

“O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, desenvolvendo a criatividade, os conhecimentos, o raciocínio por meio de brincadeiras.”

Educação Lúdica

“O que traz a ludicidade para a sala de aula é muito mais uma atitude do educador do que os próprios brinquedos e jogos.”

O Lúdico aplicado a prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. O intuito é educar e divertir, tornar o aprendizado leve e descontraído. Ele é considerado prazeroso devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

A maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica das crianças restringindo-as a exercícios repetidos de discriminação viso-motor e auditiva, através do uso



de brinquedos, desenhos coloridos, músicas ritmadas. Ao fazer isso, ao mesmo tempo em que bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, essas práticas pré-escolares, através do trabalho lúdico didatizado, enfatizam os alunos, como se sua ação simbólica servisse apenas para exercitar e facilitar para o professor, a transmissão de determinada visão do mundo, definida a priori pela escola.

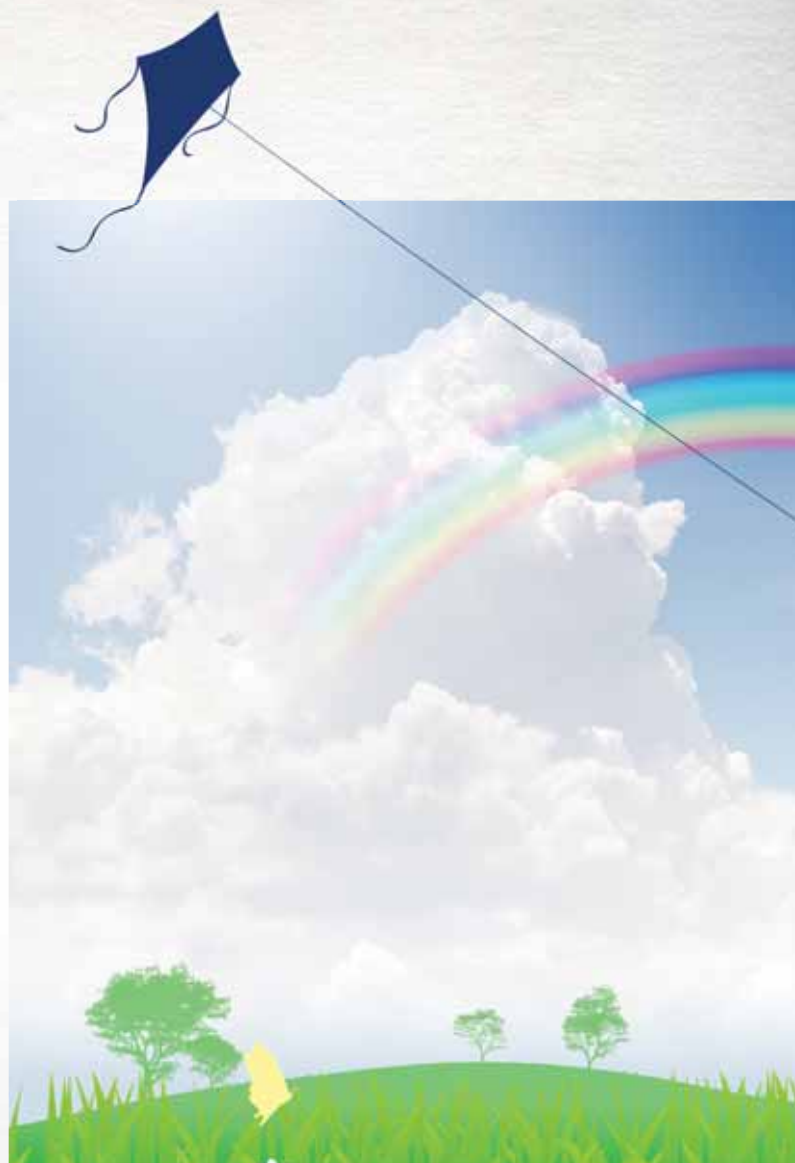
“Nossa prática em sala de aula tem se pautado mais pela formalidade que pela criatividade tanto no ensinar como no aprender. Nós herdamos a formalidade da nossa recente história da educação. Nos últimos quatrocentos anos, tem-se centrado atenção predominantemente no aspecto cognitivo conceitual do conhecimento, muitas vezes reduzindo o ensino e a aprendizagem à apropriação de súmulas de informações.” (LUCKESI, 2005.)

O que traz a ludicidade para a sala de aula é

muito mais uma atitude do educador do que os próprios brinquedos e jogos. Isso exige uma predisposição interna, que não se adquire apenas com conceitos e conhecimentos. A fundamentação teórica dá suporte ao professor para entender o porquê do seu trabalho. A atividade em si exige um envolvimento emocional e afetivo, um rompimento com o modelo padrão existente, já internalizado.

É papel do educador formar pessoas críticas e criativas, que inventem, descubram, que sejam capazes de construir coisas novas, capazes de pensar de forma global. Ele precisa ter a sensibilidade de perceber as características de cada educando, como indivíduo único, que necessita de estímulos próprios, de acordo com sua personalidade. Cada criança, ao entrar na escola, traz consigo uma bagagem de conhecimentos oriundos da sua própria atividade lúdica, que ela demonstra espontaneamente, através de brincadeiras. Quando a escola impõe seus métodos, impede que a criança deixe fluir naturalmente a imaginação e emoção.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, pois como afirma ALMEIDA (1998), o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-lo. Conceber o lúdico como atividade apenas de diversão, negando seu caráter educativo, é uma concepção ingênua. A educação lúdica é uma ação inerente na criança e no adulto, aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento. A criança aprende ao encontrar na própria vida, nas pessoas, a complementação para as suas necessidades.





Brincadeiras

O conceito de brincar que perpassa nosso cotidiano é bastante moralista. Dizemos que trabalho não é lugar de brincadeira ou que agora não é hora de brincar. Esse juízo infantiliza o ato humano de brincar, tipicamente criativo, ao mesmo tempo em que desqualifica a infância, como se o que se faz nessa fase da vida não tem uma importância significativa.

Brincar é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar a fantasia e a imaginação no mundo real. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem.

“As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico. Ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar) impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo.” (ALMEIDA, 1998.)

Quando a criança brinca, sua brincadeira tem a profundidade de quem se dedica a construir e cuidar do mundo, o mundo que é significativo para si, na idade e nas circunstâncias metafísico-evolutivas que está atravessando. Segundo LUCKECI, 2005, o brincar é o mais saudável caminho para canalizar energia, construindo-se processos de sublimação saudáveis e identificadores. Na brincadeira não há obrigações, senão daquela que é livremente consentida, não parecendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona, conforme BROUGÈRE, 2001.

Brincando e Socializando

“Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa.”

As brincadeiras são as primeiras atividades que o ser humano desenvolve em conjunto, por isso é importante para a criança a convivência em grupo desde os primeiros anos de vida. Através de atividades com outras pessoas, a criança tem as primeiras noções de respeito à liberdade do indivíduo e ao espaço, ou seja, de cidadania. Brincando as crianças interagem entre si, conhecem umas as outras e aprendem a conviver com suas diferenças. Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa.

“Encaramos a socialização como o conjunto dos processos que permitem à criança se integrar ao ‘socius’ que a cerca, assimilado seus códigos, o que lhe permite



instaurar uma comunicação com os outros membros da sociedade...” (BROUGÈRE, 2001.)

As experiências adquiridas pela participação em jogos com amigos ou pela observação de outras crianças, principalmente os pequenos, que imitam as brincadeiras dos mais velhos, ou ainda pela manipulação cada vez maior de objetos de jogo, resultam na cultura lúdica da criança. Esta cultura, como qualquer outra, é produto da interação social.

Jogos



O jogo é aquela dimensão do homem que o remonta a um mundo diferente, com outras regras, onde se mostra a essência de cada um de nós, sem máscaras nem distorções. Não dispõe de nenhum comportamento específico, existe dentro de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O que caracteriza o jogo é mais do que a sensação de prazer provocada pela diversão, é o estado de espírito com que se brinca.

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que,

por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição.

O jogo pode ser visto como resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social com um sistema de regras, que permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura seqüencial que especifica sua modalidade.

Através dele a criança libera e canaliza suas energias. Tem o poder de transformar uma realidade difícil, propiciando condições de liberação da fantasia. É uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança. Na medida em que joga ela vai se conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento. Quando existe representação de uma determinada situação, a imaginação é desafiada pela busca de soluções para problemas

“Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro.”

criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade, permitindo à criança sonhar e fantasiar com um mundo irreal.

Para ALMEIDA (1998), a melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria por meio dos jogos. Os jogos podem representar simbolicamente o conjunto de realidades vividas pela criança. Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. A criança aprende assim a reconhecer certas características essenciais do jogo como o aspecto fictício (pois o corpo não desaparece de verdade, trata-se de um faz-de-conta) a inversão dos papéis, a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade (já que se pode sempre voltar ao início) e com a necessidade de um acordo entre parceiros, mesmo que a criança não consiga aceitar uma recusa do parceiro em continuar brincando.



“Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.” (ALMEIDA, 1998.)

Jogando a criança pode adquirir muitos conhecimentos sem perceber o quanto se empenhará para isso. A dedicação passa despercebida pela descontração do momento de lazer, que na realidade é uma forma de educação.



2. Espaços

"... Alice levantou num pulo, porque constatou subitamente que nunca tinha visto antes um coelho com bolso de colete, nem com relógio para tirar de lá..."



A Criança no Espaço

O espaço arquitetônico tem seus próprios significados culturais, psicológicos e emocionais. Para a criança o espaço está relacionado às suas experiências, existente na medida de suas relações afetivas. Segundo experiência realizada por LIMA (1989), as crianças têm os espaços relacionados às vivências positivas superdimensionados na forma de desenho. Dessa forma, crianças moradoras de um mesmo prédio, representam seus apartamentos variando número de aposentos e tamanho dos mesmos.

“O quarto da empregada, por exemplo, era geralmente pouco detalhado ou mesmo esquecido. Enquanto para algumas a sala ocupava a maior parte da planta, para outras era o seu próprio quarto o ambiente maior e mais bem representado.” (LIMA, 1989.)

O espaço é um laboratório para o desenvolvimento de um senso de liberdade, pois é no espaço físico que a criança estabelece relação com o mundo e com a sociedade. Quando a criança experimenta o espaço, ela testa seus limites e associa o local às sensações vivenciadas.



O Espaço da Criança



Figura 01 - 04: Espaço de aventuras SESC Itaquera

O espaço lúdico deve ser um lugar onde se é convidado a participar, instigando o interesse em tocar, manipular, percorrer, escalar. Um jogo de relação, não estabelecido, mas que é percebido como possível. O ambiente deve permitir o uso do corpo, os cinco sentidos, a liberdade de escolha para brincar. Para ASSMANN (1998), o ambiente pedagógico tem de ser lugar de fascinação e inventividade; propiciar aquela dose de alucinação consensual entusiástica requerida para que o processo de aprender aconteça como mixagem de todos os sentidos. Porque a aprendizagem é, antes de tudo, um processo corporal e deve vir acompanhada da sensação de prazer, que não é de modo algum, um aspecto secundário.

“Mas o espaço não é apenas o lugar da imaginação poética: ele é também fruto de conhecimentos objetivos, lugar de relações vitais e sociais concretas, e determinados por elementos materiais que modificam a sua natureza e qualidade.” (LIMA, 1989.)

Em uma sociedade que se erigiu majoritariamente pelo trabalho e pelo valor atribuído a tal função, a importância do espaço era somente a produção econômica. Devido às novas aspirações de indivíduos que buscavam um quadro de vida de mais qualidade e liberdade, é que surgiram os espaços para recreação. Eram considerados não-produtivos os parques, praças e jardins, espaços de jogos e divertimento, assim como as áreas residuais ociosas, como os fundos de vales, as várzeas e os brejos, de difícil exploração econômica. Nestas áreas, onde o custo para a urbanização era muito alto, é que passaram a se instalar clubes recreativos e esportivos.

A partir dos anos 60 começaram a ocorrer mudanças sócio-culturais que reduziram as jornadas de trabalho proporcionando mais tempo para o lazer. “Esses novos valores fundam-se, não mais na tradição, na autoridade ou na religião, mas na busca da expressão pessoal, da descoberta da subjetividade e do prazer, gerando novas relações entre os indivíduos, entre professores e alunos,



Figura 05: Casa Cor Minas Gerais 2008

“O
espaço
lúdico
desempenha
um papel muito
importante na
vida infantil”

entre o homem e a natureza e, necessariamente, entre o cidadão e a cidade.” (MIRANDA, 2001). A recreação passou a ocupar um patamar mais alto no cotidiano da sociedade e o espaço destinado a essas atividades mais valorizado.

Não se pode falar em espaços lúdicos e não incluir as crianças. O lugar destinado a brincadeiras tem de privilegiá-las, em qualquer idade, ultrapassando os limites de qualquer atividade física, pois é uma função significativa para qualquer espaço de brincar. A idéia de espaço lúdico opõe-se aos espaços despersonalizados e fisioterápicos do parquinho tradicional, e à monotonia dos brinquedos sem interação. A proposta para o parque lúdico necessita suscitar o desafio, buscar ruptura com o cotidiano massificado, morno, consumista. Os equipamentos e instalações têm que despertar o interesse de interação.

“O espaço lúdico desempenha um papel muito importante na vida infantil, pois é nele que a criança se

expressa. Tateando, descobrindo, fazendo e desfazendo, enfim, criando novas relações, é nesse espaço que a criança experimenta a vida em grupo.” (ALMEIDA, 1992). A relação da criança com o espaço lúdico é altamente interativa, estimulante, e ela faz do jogo um dos seus elementos.

Na concepção do projeto lúdico, as soluções devem ser diferentes das convencionais, as instalações devem ser um conjunto e ter uma referência, integrando-se harmoniosamente ao entorno circundante, espaços estes com tratamento paisagístico. As instalações devem estimular a fantasia e a imaginação, permitir a livre expressão de todo o vocabulário físico-corporal: correr, esconder, escorregar, subir, pular, equilibrar, entre outros.

Espaço Escolar



O pátio escolar é um local para a criança se desenvolver e se socializar. O recreio é o momento de trocar experiências com crianças de outras idades e de inventar brincadeiras em grupos. Por isso é importante que a escola tenha espaços para correr e praticar esportes. Até mesmo a quantidade de brinquedos influencia o comportamento infantil, pois quanto mais opções, menos as crianças brincam entre si ou diversificam a brincadeira.

“O espaço escolar não poderia ser outro: desinteressante, frio, padronizado e padronizador, na forma e na organização das salas, fechando as crianças para o mundo, policiando-as, disciplinando-as.” (LIMA, 1989.)

A própria sala de aula, que é um espaço destinado inteiramente à aprendizagem, não apresenta características lúdicas. É um ambiente sem nenhuma atratividade, onde as atividades desenvolvidas pelas crianças são obrigações que muitas vezes não despertam interesse em aprender. O autoritarismo imposto na escola deveria ser trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar. A sala de aula se tornaria um lugar de brincar, conciliando os desejos dos alunos aos objetivos pedagógicos.

“O autoritarismo imposto na escola deveria ser trocado pela livre expressão da atitude interdisciplinar.”

Playgrounds

Playground é uma palavra de origem inglesa que significa terreno de recreação. É um espaço destinado ao entretenimento de crianças, geralmente ao ar livre, com o principal objetivo de estimular a atividade física. Os pequenos playgrounds possuem brinquedos simples como a gangorra, o balanço, o escorregador e tanque de areia. Apresentam-se em escolas infantis, parques públicos e clubes recreativos.

Antes do século XX, as crianças geralmente brincavam nos quintais de suas casas, em áreas abertas e nas ruas. Nos Estados Unidos, o movimento pela criação de áreas abertas dedicadas especialmente à recreação infantil começou em Boston, por um jornalista de Nova Iorque, por volta da década de 1880. Ele pensava que espaços abertos eram importantes nas grandes cidades, que cresciam cada vez mais, muitas vezes descontroladamente, e onde cada vez mais arranha-céus eram construídos. Até então, as escolas não possuíam áreas abertas onde as crianças pudessem brincar. Em 1889, uma área aberta equipada com uma pista de corrida e espaços para jogos foi aberta em Boston, e dedicada para garotos. Dois anos depois, esta área foi expandida, onde foi adicionado uma seção exclusiva para garotas. Na virada do século, a cidade tinha cerca de vinte e uma áreas abertas dedicadas especialmente para pequenas crianças, e logo outras cidades nos Estados Unidos e no Canadá seguiram o exemplo de Boston.

A idéia de incorporar brinquedos aos playgrounds foi levada aos Estados Unidos em 1885, pela médica americana Marie Zakrewska, do modelo de Parque Infantil criado pelo alemão Emil Hartwight. Nesse mesmo ano foi implantado em Boston o primeiro tanque de areia chamado de sandgarden e em 1892 foi



“ espaço destinado ao entretenimento de crianças, geralmente ao ar livre, com o principal objetivo de estimular a atividade física.”

criado em Chicago o primeiro Hull House: área para jogos, aparelhos de ginástica e caixa de areia. No Brasil, a criação de praças públicas iniciou-se em 1927, no Rio Grande do Sul com o Professor Frederico Guilherme Gaelzer. O evento chamava “Ato de Bronze”, onde foram improvisadas as mais rudimentares aparelhagens. Pneus velhos amarrados em árvores construíam um excelente equipamento de recreação para a garotada.*

* Para saber mais sobre playgrounds consultar: (<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Playground>>).

Palavras – conceitos





3. Estudos de Casos

"... havia acontecido tanta coisa esquisita ultimamente que Alice tinha começado a pensar que raríssimas coisas eram realmente impossíveis..."



Escola FourC Bilingual Academy



Figura 06: Fachada da escola Four C Bilingual Academy



Figura 07: Biblioteca infantil da Escola FourC Bilingual Academy



Figura 08: Lousa no playground da Escola FourC Bilingual Academy

Uma escola cheia de cores e formas, espaços amplos e atividades diferenciadas. Esta é a escola FourC Bilingual Academy, localizada na Avenida Affonso José Aiello, 12-50 - Vila Aviação na cidade de Bauru, inaugurada oficialmente em 20 de novembro de 2008. Totalmente diferente da realidade das escolas da cidade, tanto no seu espaço físico quanto no seu método de ensino, a escola sustenta seu trabalho educativo em quatro fundamentos: o pensamento crítico, a colaboração, a cultura e a cidadania.

· *Pensamento Crítico – Critical Thinking*

O desenvolvimento do pensamento crítico depende de um conhecimento adquirido com a habilidade de síntese, a aplicação e disposição para usá-lo em novas circunstâncias. Aprender a pensar tem uma ligação direta com o mundo ao seu redor e permite ultrapassar a percepção da realidade, resultando numa ação transformadora.

· *Colaboração - Collaboration*

Colaborar implica em atitudes abertas para o outro, ultrapassa o indivíduo e aproxima do coletivo, confirmando que não somos auto-suficientes. Os conhecimentos compartilhados e a cooperação promovem o avanço no processo de aprendizagem. Não existem pessoas preparadas para resolver tudo. Com habilidade de aprender com o outro e demonstrar novas perspectivas é possível unir forças e tornar-se mais capaz.

· *Cultura - Culture*

Cultura é mais que evolução histórica de valores, crenças e costumes: importam, sobretudo, a interação e a aprendizagem advindas da socialização de saberes e experiências acumuladas. Estão incluídas nessas aprendizagens todas as expressões das artes, para o enriquecimento da bagagem de conhecimento do educando.



Figura 09: Playgroud da Escola FourC Bilingual Academy



Figura 10: Sala de aula da Escola FourC Bilingual Academy



Figura 11: Sala de aula da Escola FourC Bilingual Academy

· *Cidadania – Citizenship*

A cidadania deve revestir-se de uma essência de comprometimento na formação do pleno potencial humano. Isso significa comprometer-se não somente com os direitos e deveres, mas, sobretudo, com o respeito, a consciência global e o sentido de pertencimento e de responsabilidade com o mundo. Ser cidadão significa comprometer-se, significa garantir a manutenção da igualdade e de direitos entre os homens, no âmago do respeito e da convivência.

O projeto arquitetônico foi pensado para que cada área da escola fosse estimuladora para a aprendizagem e criação. Os espaços são convidativos, amplos e agradáveis. No prédio há ambientes para leitura e pesquisa, laboratórios de informática e ciências, salas de arte, de música e de dança, teatro, bibliotecas, espaço para festas de confraternização.

Nas salas de aula o mobiliário é distribuído de acordo com as áreas de desenvolvimento, a área de leitu-

ra com almofadas para sentar, a área de artes com cavaletes e material para trabalhos, a área espacial com objetos e brinquedos para montar no chão. As mesas são para atividades em grupos e não ficam posicionadas de forma rígida voltadas para a lousa. As paredes são usadas como murais para todo o tipo de informação necessária nas aulas, tornando a sala um ambiente colorido e divertido.

No playground, uma parede com pintura para lousa é usada pelos alunos para desenhar com giz. Os brinquedos são diferenciados, com estrutura de madeira e coloridos; possuem obstáculos para subir, cordas para escalar, pontes com tábuas de madeira e de cordas, escorregadores tipo túnel de várias formas, labirinto com toras de madeira, tanques de areia e balanços. O parque das águas se apresenta como um pequeno tanque de água corrente de forma orgânica, como se fosse um rio. No centro, degraus mais altos seguem a mesma forma, com saídas de água no chão que podem ser acionados pelos alunos através de válvulas e alavancas.

EMEIs em Bauru



Figura 12: Fachada da EMEI Isaac Portal Roldan



Figura 13: Sala de aula da EMEI Isaac Portal Roldan



Figura 14: Sala de aula da EMEI Isaac Portal Roldan

A realidade das escolas municipais de educação infantil de Bauru está bem longe da FourC. Os prédios são simples, padronizados, de cores claras. O pátio muitas vezes não tem espaço suficiente para todas as turmas, além de ser usado como refeitório na maioria dos casos. As salas de aula possuem carteiras comuns voltadas para a lousa. As janelas são basculantes com aberturas pequenas para não chamar a atenção do aluno para o lado de fora. Quase todas as EMEIS possuem o quiosque, que é uma opção de sala de aula, mas o modelo é bem convencional e pouco atrativo. O playground possui os brinquedos básicos como a gangorra, o balanço, a ponte, o escorregador e o gira-gira. Raramente há algum paisagismo, a área externa dos prédios são apenas gramadas e com as árvores existentes no local.

Muitas vezes, o terreno da escola não tem espaço suficiente para atender todas as suas necessidades, e quando é preciso fazer uma ampliação para atender uma nova demanda, a área prejudicada acaba sendo o playground.





Figura 15: Área externa da EMEI "Caic"
José Toledo Filho



Figura 16: Área externa da EMEI "Caic"
José Toledo Filho



Figura 17: Sala de aula da EMEI "Caic"
José Toledo Filho

“ Muitas vezes, o terreno da escola não tem espaço suficiente para atender todas as suas necessidades ”



Figura 18: Playground da EMEI Rosângela
Vieira M. De Carvalho



Figura 19: Mini quadra da EMEI Rosângela
Vieira M. De Carvalho



Figura 20: Pátio da EMEI Maria Alice
Seabra Prudente



Figura 21: Sala de aula da EMEI Maria
Alice Seabra Prudente

EMEI Márcia de Almeida Bighetti

Rua Dr. Adaucto de Carvalho, 1-180 Núcleo Habitacional Mary Dota



Figura 22: Sala de aula

“ O prédio existente é pequeno e antigo, mas há a previsão de uma ampliação de salas de aula.”



Figura 23: Quiosque



Figura 24: Área externa

No caso da EMEI Márcia de Almeida Bighetti, o terreno é amplo e bem arborizado. O prédio existente é pequeno e antigo, mas há a previsão de uma ampliação de salas de aula. O pátio é muito pequeno para o número de alunos que a escola possui, por isso nos dias de chuva algumas turmas passam o recreio dentro da sala de aula. O quiosque não se encontra em boas condições, precisa ser reformado. O cimentado entre o portão de entrada e o pátio coberto é usado como uma opção para as atividades ao ar livre, brincadeiras como “amarelinha” são

improvisadas, desenhadas no chão com giz. Também não existe quadra para jogos e eventos, dificultando a programação da escola para as atividades que envolvem um grande número de pessoas.

No playground, além dos brinquedos comuns, há dois novos brinquedos que são os preferidos das crianças, com escorregadores, escadas, cordas, ponte, torre e obstáculos. Quando há mais de uma turma no parquinho, elas precisam revezar entre os novos e os antigos pois os dois novos brinquedos não são suficientes para todos.



Figura 25: Sala de aula



Figura 26: Pátio



Figura 27: Novo equipamento de madeira

“Quando há mais de uma turma no parquinho, elas precisam revezar entre os novos e os antigos pois os dois novos brinquedos não são suficientes para todos.”



Figura 28: Playground antigo



Figura 29: Novo equipamento de plástico

Atividades na EMEI

1ª Atividade - O lugar que você mais gosta na escola



Figura 30: Felipe, 5 anos



Figura 31: Kaliandra, 6 anos

Para realizar um projeto na escola, nada melhor do que perguntar às próprias crianças do que elas gostam. Por isso, uma pesquisa foi realizada com alunos de 5 a 6 anos da EMEI escolhida para o projeto. A pesquisa se divide em duas atividades:

1ª Atividade – desenhos

As crianças fizeram dois desenhos individual-

mente. O primeiro representando o lugar da escola que elas mais gostavam e o segundo com o que elas gostariam que tivesse na escola. No primeiro desenho, quase todas as crianças desenharam o playground. O escorregador, o balanço e o brinquedo de madeira com uma torre foram os que mais apareceram, sempre com árvores no entorno. Já no segundo desenho houve uma variedade de idéias, como quadra para jogos, casinha de boneca, pula-pula, carros, dinossauros e jardins, demonstrando a ansiedade por novas opções de brincadeiras.



1ª Atividade - O lugar que você mais gosta na escola



Figura 32: Júlia, 5 anos



Figura 33: Ingridi, 6 anos



Figura 34: Nicole, 5 anos



Figura 35: Ana Laura, 5 anos



Figura 36: Luis, 5 anos



Figura 37: Felipe, 5 anos

“No primeiro
desenho, quase
todas as
crianças
desenharam o
playground.”



1ª Atividade - O que você gostaria que tivesse na escola



Figura 38: Davi, 6 anos

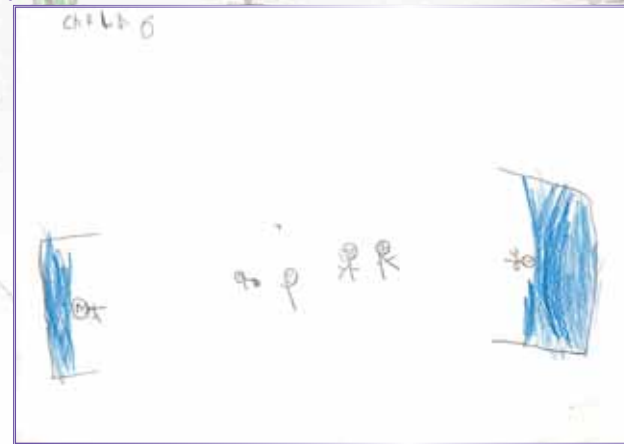


Figura 39: Carla, 6 anos



Figura 40: Thamiris, 6 anos

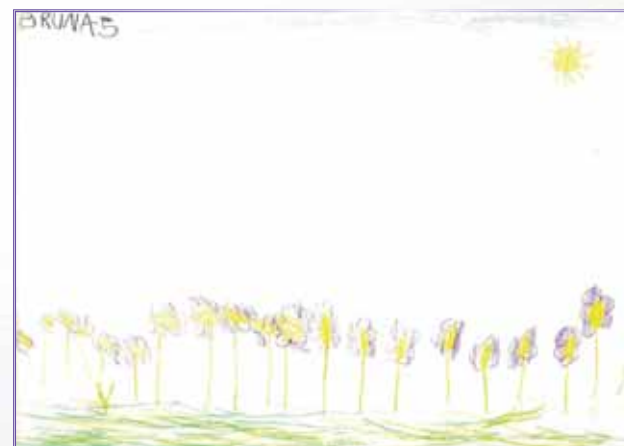


Figura 41: Bruna, 5 anos

1ª Atividade - O que você gostaria que tivesse na escola



Figura 42: Ana Laura, 5 anos



Figura 43: Kaliandra, 6 anos



Figura 44: Felipe, 5 anos



Figura 45: Marcel, 5 anos



Figura 46: Atividade Painel



Figura 47: Atividade Painel



Figura 48: Atividade Painel

2ª Atividade - painel

Um painel de papel Kraft foi feito na parede lateral de uma sala de aula para as crianças desenharem à vontade. No início, cada uma procurou um cantinho do painel para fazer seu desenho, depois foram interagindo nos desenhos dos outros dando continuidade a idéia. No final da atividade não era possível mais separar um desenho do outro. Quanto mais trabalhavam em grupos, mais se entusiasmavam com a brincadeira.

As crianças gostaram de deixar o desenho exposto na parede da sala. Quando terminavam de desenhar, comparavam os desenhos entre si e chamavam a professora para ver o que haviam feito.



Figura 49: Atividade Painel



4. O projeto

“... lá estava Alice se enfiando na toca atrás dele, sem nem pensar de que jeito conseguiria sair depois.”



Concepção

Inspirado no clássico infantil “Alice no País das Maravilhas”, a concepção do projeto se deu a partir dos elementos do filme da Disney, que não estão explícitos, pois foram trabalhados de forma subjetiva. O livro de Carroll faz brincadeiras e enigmas lógicos, o que contribuiu para sua popularidade. É uma das obras escritas da literatura inglesa que tiveram mais adaptações na história do cinema, televisão e teatro. A história se passa quando após seguir um coelho de colete e relógio, Alice embarca em uma aventura por um mágico mundo cheio de figuras inusitadas. Tentando encontrar o coelho, acaba conhecendo diversos personagens marcantes, como a rainha de copas, o gato listrado, o chapeleiro louco, a lagarta, flores falantes entre outros, se envolvendo em grandes confusões.

Os elementos inerentes ao desenho criado pela Disney, suas cores, suas formas, podem ser encontrados nos brinquedos. Os tanques de areia e água de forma retangular em níveis variados, fazem menção à cartas de baralho como se estivessem espalhadas numa mesa. Morros coloridos de argamassa armada ou gramados imitam cogumelos de diferentes tamanhos, possibilitando a criança subir e escorregar por eles. Na quadra cimentada, um sorriso, como o do gato listrado, fica subentendido pela pintura do piso. Os brinquedos existentes na escola foram relocados para dar lugar a essa nova proposta.





Figura 50: Cena da animação da Disney "Alice no país das maravilhas"



Figura 51: Cena da animação da Disney "Alice no país das maravilhas"



Figura 52: Cena da animação da Disney "Alice no país das maravilhas"

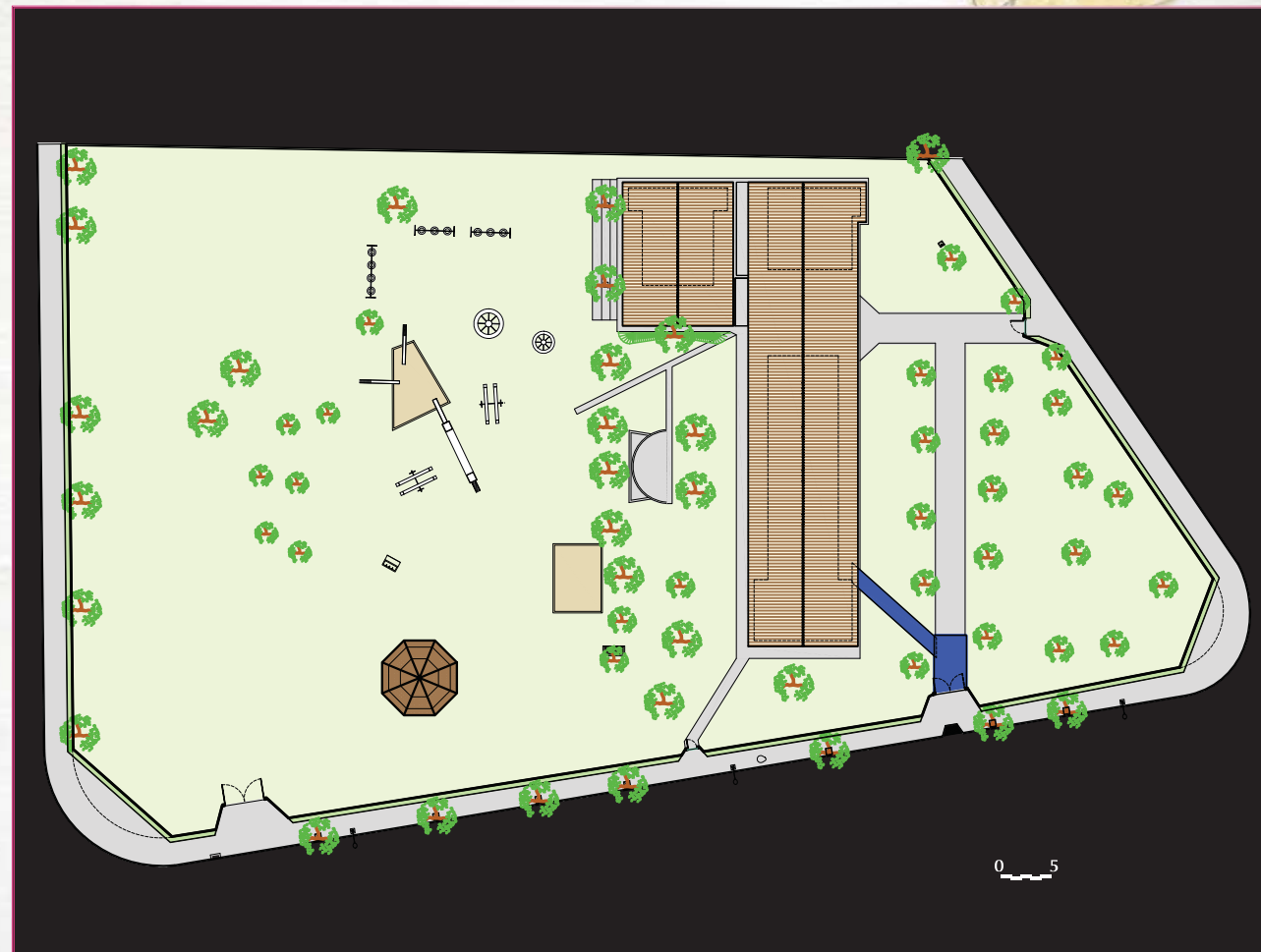
O quiosque existente na escola foi substituído por uma cobertura metálica de forma orgânica relacionada a uma orelha de coelho. A entrada de alunos, que antes era apenas um portão de ferro, foi recuada e recebeu uma cobertura para melhor comodidade dos pais que esperam seus filhos. Sua forma assemelha-se com o rabo do gato listrado. A cobertura de ligação dos pátios segue a mesma linguagem de formas irregulares e estrutura metálica, originando um platô sob a mesma, que poderá ser usado como uma opção pátio. A proposta de ampliação foi alterada, o prédio menor foi deslocado para um nível mais baixo do terreno, aumentando a distância entre os blocos e evitando que árvores existentes fossem retiradas do local. Voltada para o platô, uma arquibancada verde poderá ser utilizada para apresentações dos alunos.

O caminho cimentado na lateral do prédio maior foi substituído um pequeno pátio descoberto, também cimentado, de forma orgânica, que poderá ser usado como espaço para contar histórias, já que está situado

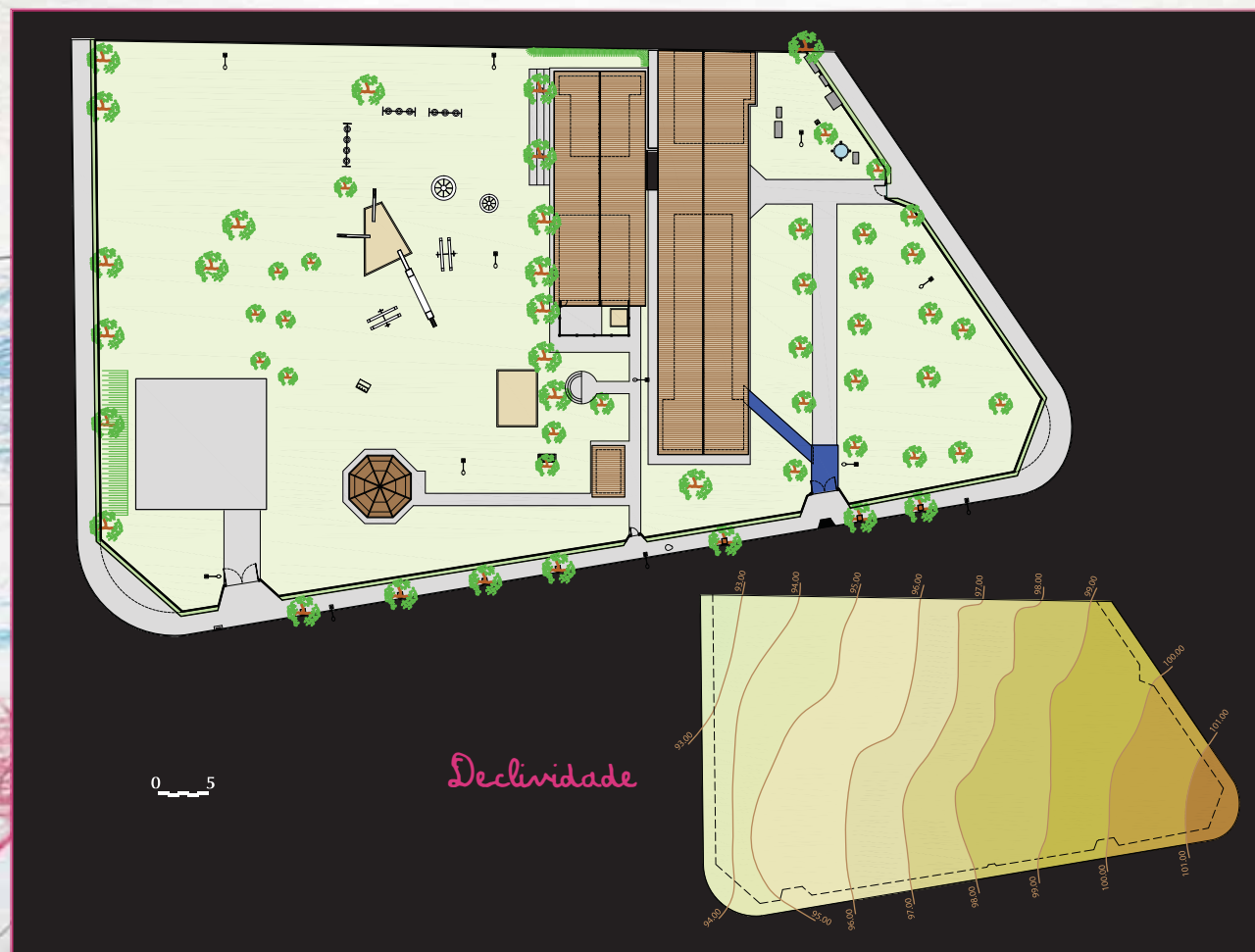
numa área menos ativa e bem arborizada. Próximo a esse pátio, alguns bancos em forma de caracol foram distribuídos em meio as árvores. Espaço para uma horta também está previsto no projeto, próximo à entrada de serviço, por ser uma área de menor fluxo.

“Os brinquedos existentes na escola foram recolocados para dar lugar a essa nova proposta.”

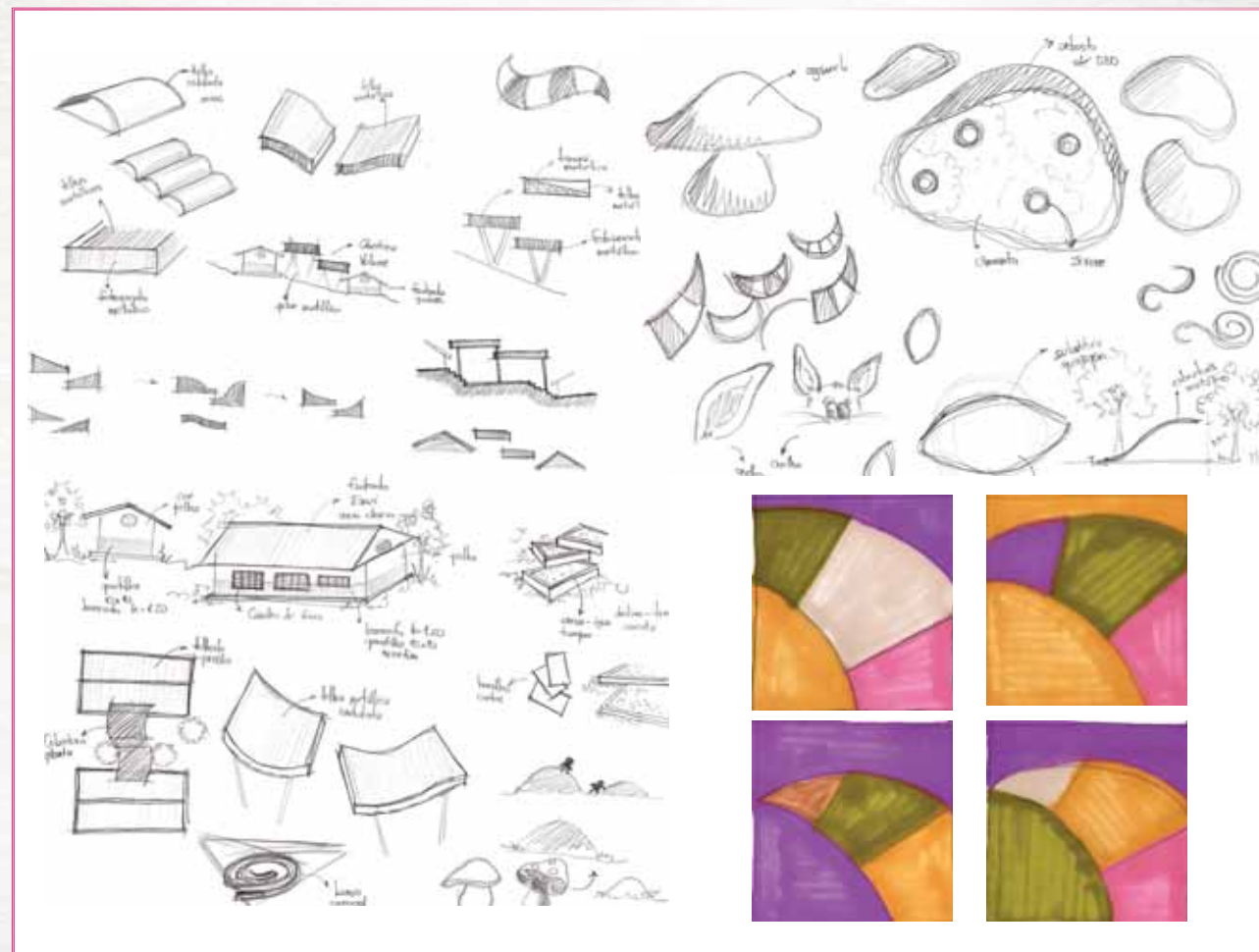
Área Existente



Futura Ampliação



Processo Criativo

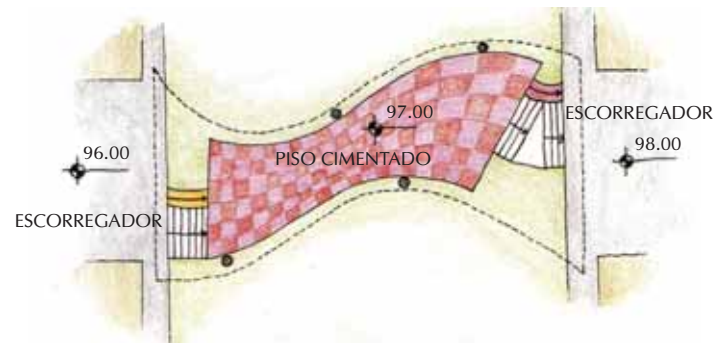




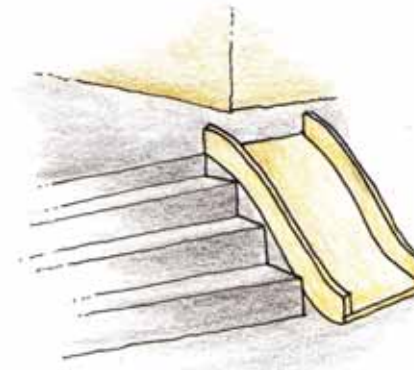
Implantação - Projeto



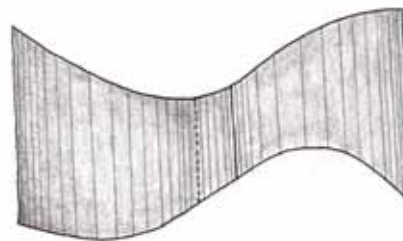
Cobertura - Pátio Central



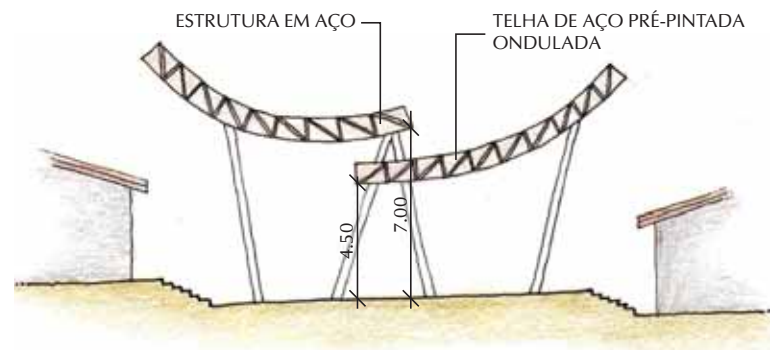
Planta do Pátio Central



Escada e escorregador



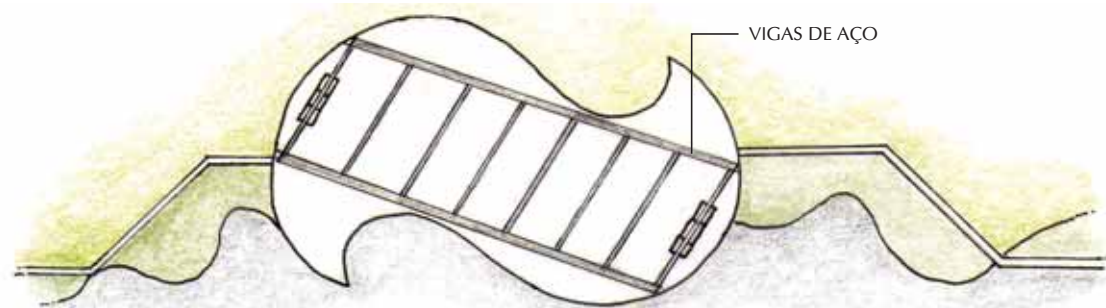
Planta da Cobertura



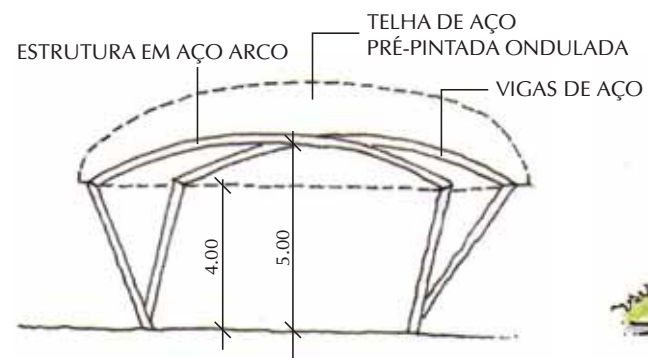
Corte da Cobertura

0 5

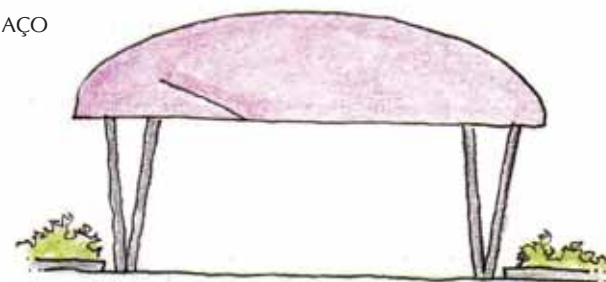
Cobertura - Entrada de Alunos



Planta da Cobertura



Corte da Cobertura



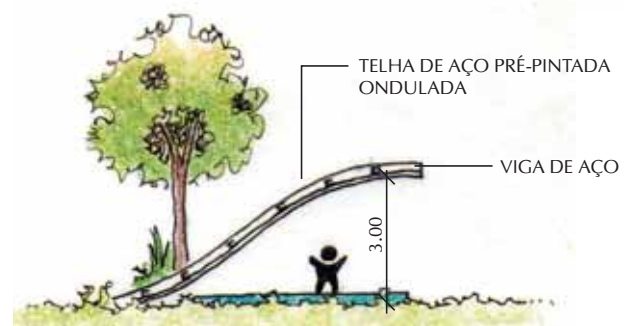
Elevação da Cobertura

0 5

Cobertura - Área para Atividades



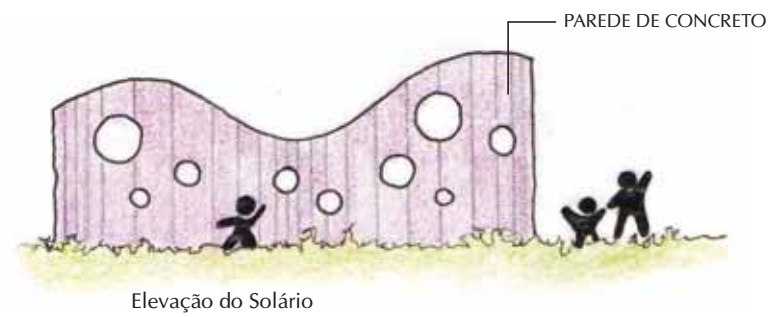
Planta da Cobertura



Corte da Cobertura

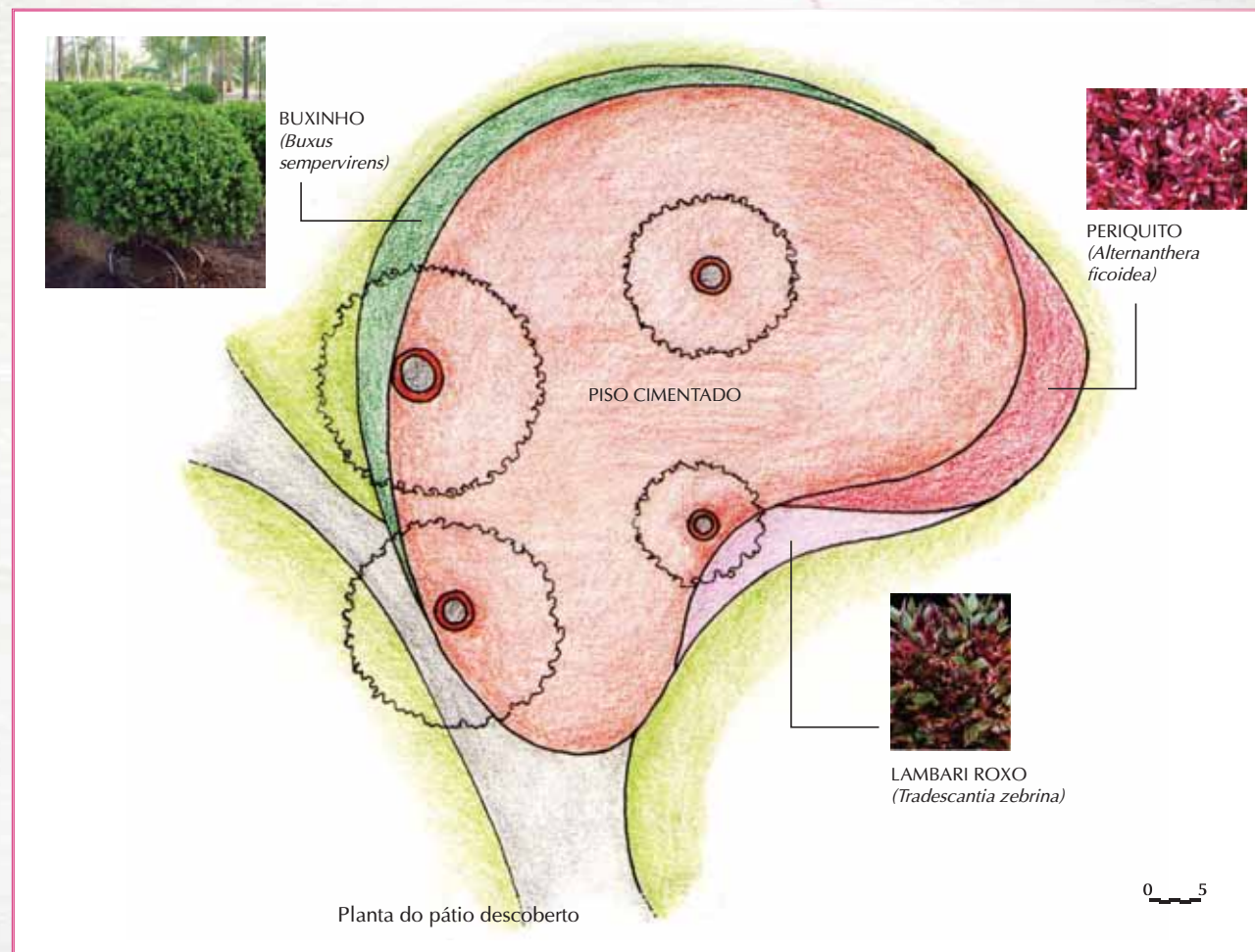
0 5

Solário

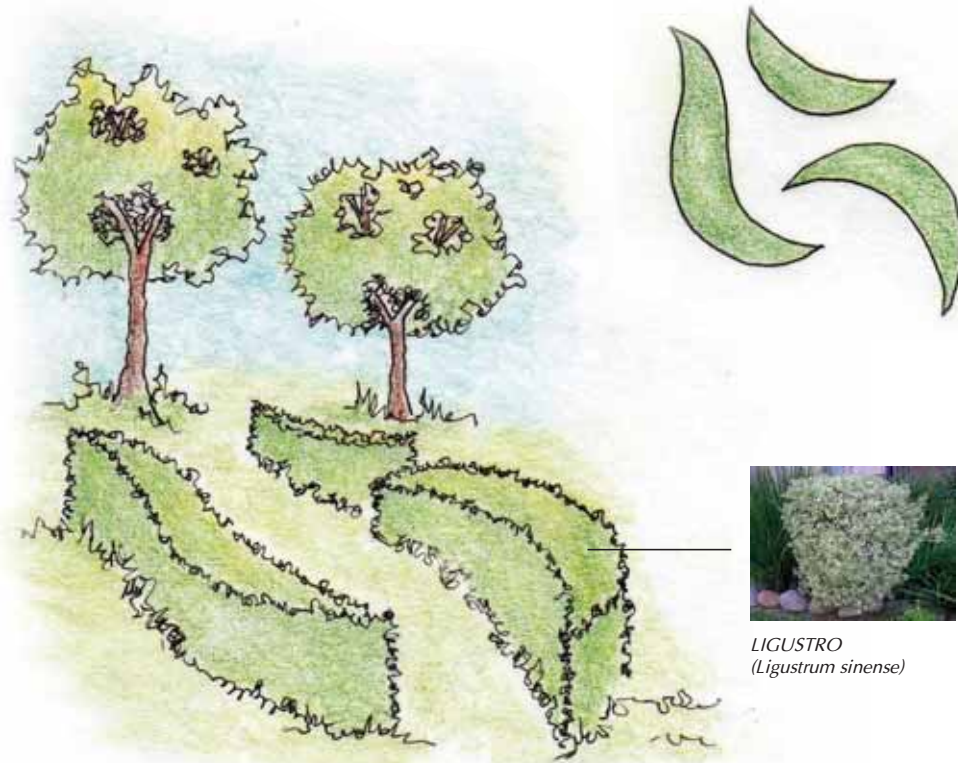


0 5

Pátio Descoberto



Labirinto Verde



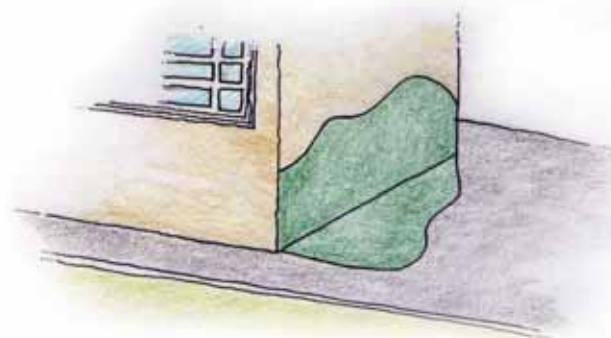
LIGUSTRO
(*Ligustrum sinense*)

Parede do pátio - Lousa painel



PISO COM TINTA
PARA LOUSA

Planta do pátio



Planta do pátio

0 5

Arquibancada Verde



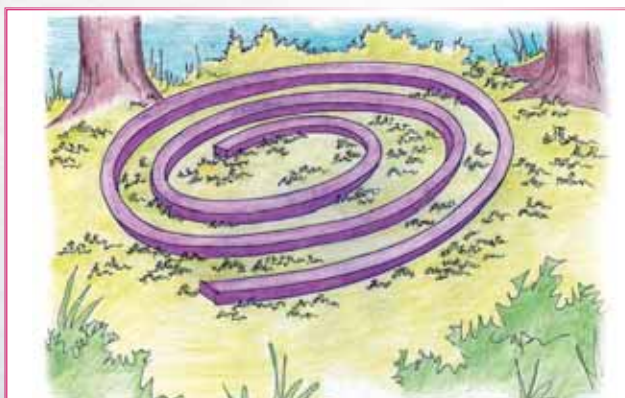
Morrinhos Coloridos

ARGAMASSA ARMADA



Bancos em Caracol

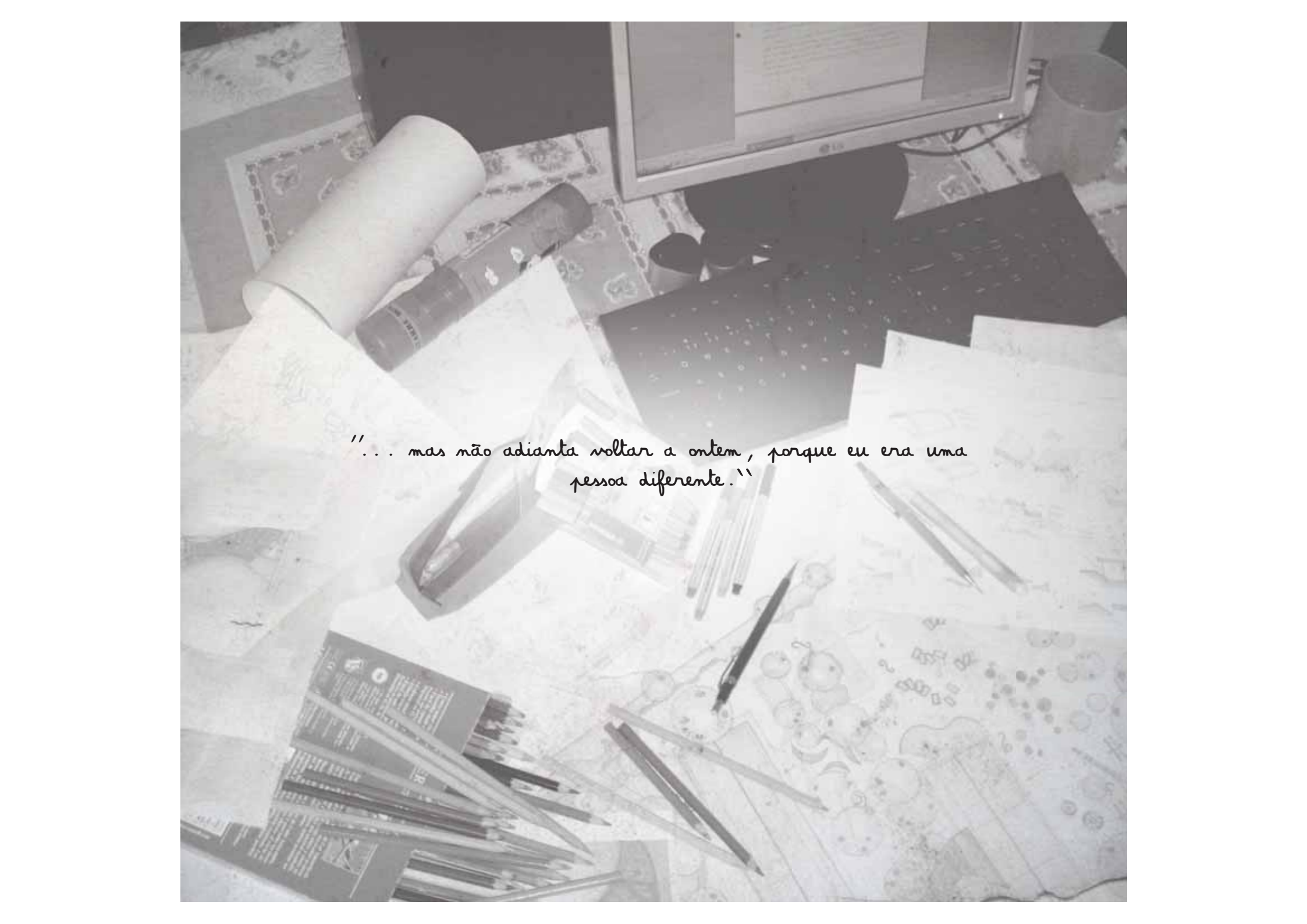
ESPAÇO PARA CONTAR HISTÓRIAS



À Maquete





A photograph of a desk cluttered with various art supplies. In the foreground, there are several pencils, some in a box, and a few pens. A large sheet of paper with faint sketches is spread across the desk. In the background, a computer monitor is visible, along with a small potted plant and a cup. The overall lighting is soft and slightly dim.

*"... mas não adianta voltar a ontem, porque eu era uma
pessoa diferente."*



Bibliografia

Literatura

ALMEIDA, Elvira de. *O espaço de brincar e a escultura lúdica*. In: Revista Projeto, n.157, outubro de 1992, p.85.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Educação Lúdica – Técnicas e Jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1998.

ASSMANN, Hugo. *Reencantar a Educação – Rumo à sociedade aprendente*. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

BENJAMIN, Walter. *Reflexões: A criança, o brinquedo e a educação*. São Paulo: Summus, 1984.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. São Paulo: Cortez, 2001.

CARROLL, Lewis. *Alice: edição comentada. As Aventuras de Alice no País das Maravilhas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.

LIMA, Mayumi de Souza. *A cidade e a Criança*. São Paulo: Nobel, 1989.

MIRANDA, Danilo dos Santos de. *O Parque e a Arquitetura. Uma Proposta lúdica*. Campinas: Papirus, 1996.

SANTOS, Marli Pires dos. *Brinquedoteca: sucata vira brinquedo*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

Internet

Alcântara, Alex Sander. *Estudo avalia importância do pátio no desenvolvimento infantil*. Disponível em: <<http://mercadoetico.terra.com.br/arquivo/estudo-avalia-importancia-do-patio-escolar-no-desenvolvimento-infantil/>>. Acesso em: 04 de junho de 2009.

ALMEIDA, Anne. *Ludicidade como instrumento pedagógico*. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/index.htm>>. Acesso em: 06 de outubro de 2008.

ATKIN, Janete. *Defesa do brincar. COLIBRI, Florianópolis, ano 8 – n. 3, 1997*. Disponível em: <<http://www.jardimalternativa.com.br/defbrincar.htm>>. Acesso em: 06 de outubro de 2008.

ENOKI, Eiko. *O lúdico por educadores, Piaget e Vygotsky*. Disponível em: <<http://www.smarcos.br/pracadossaber/pagina.php?codPagina=13>>. Acesso em: 06 de outubro de 2008.

GRUNOW, Evelise. *Texto resumido: Que bicho é esse? In: ProjetoDesign, n.254, abril de 2001*. Disponível em: <<http://www.arcoweb.com.br/arquitetura/arquitetura87.asp>>. Acesso em: 14 de outubro de 2008.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Brincar: o que é brincar? 2005*. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: 04 de junho de 2009.

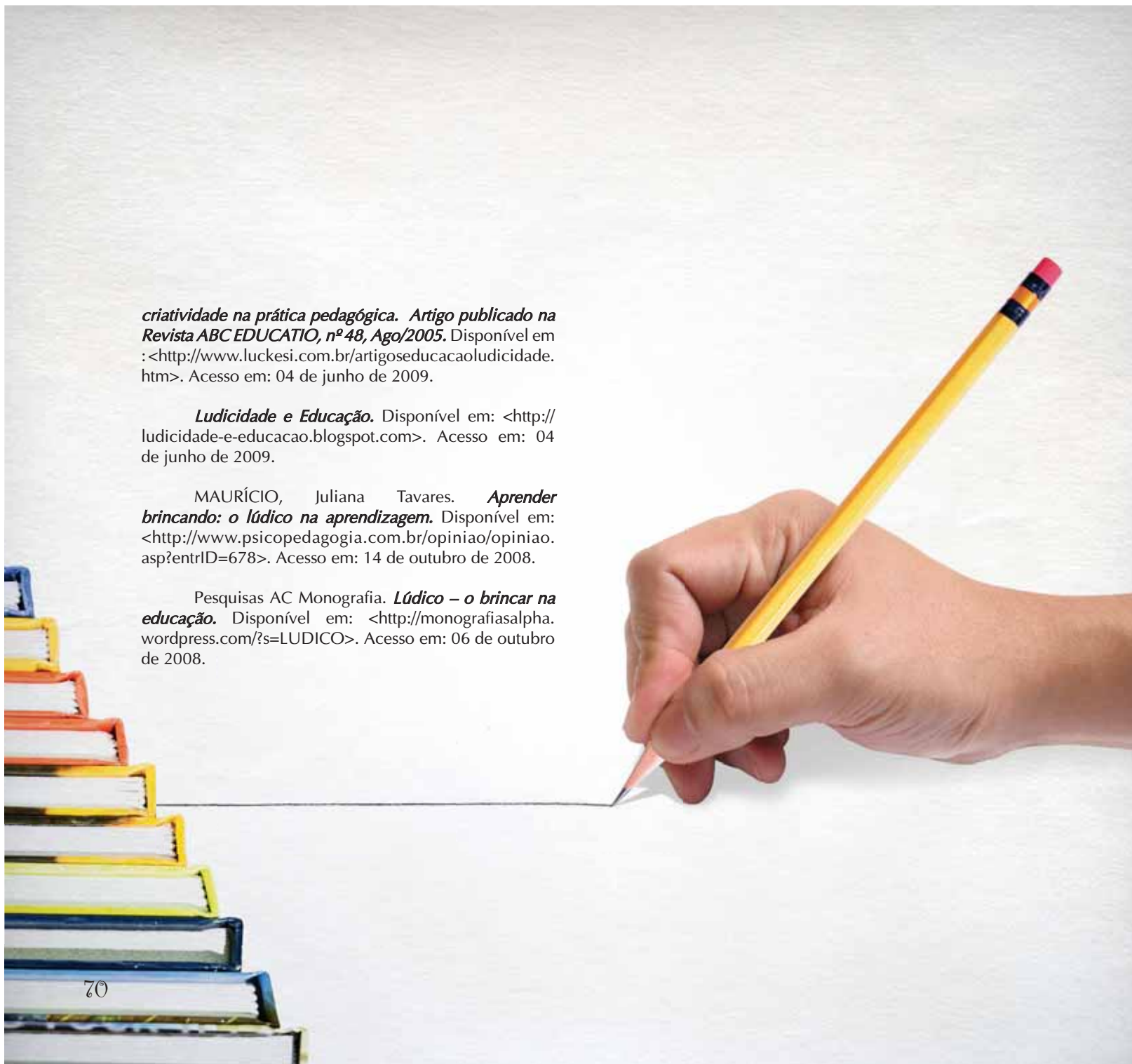
LUCKESI, Cipriano Carlos. *Formalidade e*

criatividade na prática pedagógica. Artigo publicado na Revista ABC EDUCATIO, nº 48, Ago/2005. Disponível em : <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: 04 de junho de 2009.

Ludicidade e Educação. Disponível em: <<http://ludicidade-e-educacao.blogspot.com>>. Acesso em: 04 de junho de 2009.

MAURÍCIO, Juliana Tavares. *Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem.* Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/opinio/opinio.asp?entrID=678>>. Acesso em: 14 de outubro de 2008.

Pesquisas AC Monografia. *Lúdico – o brincar na educação.* Disponível em: <<http://monografiasalpha.wordpress.com/?s=LUDICO>>. Acesso em: 06 de outubro de 2008.





unesp

Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"
Ludicidade - Projeto Arquitetônico e Paisagístico de Educação Infantil
Raquel Biem Mori
Departamento de Arquitetura, Urbanismo e Paisagismo

