

Projeto Laboratório Lúdico Interdisciplinar: Etnocultura nos Jogos e nas Brincadeiras

Sonia da Silva Ortiz ^(*)

Buscando compreender a ludicidade enquanto conhecimento sócio-culturalmente constituído, o Laboratório Lúdico Interdisciplinar, mantido e em funcionamento no Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – Iserj/Faetec, analisou os processos e a relação do lúdico no contexto histórico e cultural em que estávamos inseridos, possibilitando contribuir com os espaços de Formação de Professores/as e ampliar politicamente as possibilidades de pesquisa.

Neste projeto, os monitores e estagiários convivem com crianças em agrupada, dos 4 aos 12 anos, como se fossem uma família de crianças em diferentes faixa etária, propiciando o exercício da convivência que muitos não tinham, por serem filhos únicos ou terem pouco convívio com os pais trabalhadores e estudantes.

Como o projeto inicialmente construiu seu movimento pautado em brincadeiras livres e alguns jogos acessíveis para que as crianças escolhessem, podíamos verificar conflitos afetivos muito frequentes entre as crianças. Tínhamos por hipótese que se propiciássemos brincadeiras coletivas do nosso folclore popular, poderíamos levar essas crianças a se aproximarem e cooperarem, desenvolvendo laços afetivos mais intensos no grupo e, ainda, auxiliar alguns deles no seu desenvolvimento. Uenzer (in Candau, 2000, p. 139) ressalta que:

A interação que existe entre as linguagens, a constituição de conceitos e o desenvolvimento das capacidades cognitivas complexas” e pauta-se em VYGOTSKY, quanto ao papel da cultura para fornecer “aos

(*) Professora do Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – Iserj/Faetec. E-mail:sonia.s.ortiz@gmail.com

indivíduos os sistemas simbólicos de representação e significações que se convertem em organizadores do pensamento.

A equipe se organizou e planejou para propiciarmos todo dia um momento de leitura coletiva e de brincadeira mediada, após 30 minutos de brincadeiras livres. Mesmo qualquer auxílio em atividades escolares solicitado pelos responsáveis da criança poderia ser feito após esse tempo de liberação de energia. De início, não aceitavam representar um personagem do folclore brasileiro, mas na medida em que contávamos essas histórias com marionetes em um projeto sobre os mitos brasileiros e propúnhamos inventar outras, numa estratégia de RPG sobre o “sítio do picapau amarelo”, as crianças começaram a gostar de se fantasiar e criar personagens. No ato de brincar, as crianças revelavam dificuldades de relacionamento, problemas afetivos, medos e inseguranças, os quais eram logo trabalhados pelos estagiários, por desenhos, confecção de brinquedos de sucata e outras iniciativas. No dia em que falaram do que cada um tinha medo, após lermos a estória do bicho-papão, o grupo reinventou-o num artefato com todas as características citadas.

Aos poucos buscavam superar estranhamentos para participar das brincadeiras de regras claras ou não. Muitas vezes vimos que algumas delas preferiam ver como os outros estavam brincando e rirem muito, para depois buscar aceitação do grupo e entrar na brincadeira, enquanto outros, mesmo sem conhecer as regras, o faziam para aprender no processo.

É interessante observar que, em situações informais de aprendizado, as crianças costumam utilizar as interações sociais como forma privilegiada de acesso à informação: aprendem regras de jogos, por exemplo, através dos outros e não como resultado de um empenho estritamente individual na solução de um problema (OLIVEIRA, M.K., 1993, p. 64).

Podíamos observar que algumas brincadeiras eram diariamente repetidas, definindo uma cultura lúdica do espaço, mas ainda assim, havia pouca identificação com os personagens da cultura africana e indígena. Brincadeiras populares foram sendo revisitadas e ressignificadas pela linguagem atual e pelas variações de movimentos negociados pelo grupo, como podíamos ver nas brincadeiras de corda, de elástico e nos muitos formuletes

dialogados que traziam de suas escolas de origem, aproximando culturas. Garcia e Marques (1997, p. 12), nos indicam que:

As brincadeiras folclóricas contêm todo um universo de valores tradicionais da sociedade em que a criança vive. Da mesma forma favorecem a liberação de energias acumuladas, estimulam a criatividade, sociabilizam pelos contatos diários que aprofundam laços de amizade, suscitando, na criança, a busca de um relacionamento satisfatório com seus pares, familiares e professores.

Diante dessa realidade decidimos investir nas brincadeiras étnicas trazendo a cultura africana e indígena. Inicialmente, realizamos oficinas de brinquedos e brincadeiras para a comunidade discente do Curso Superior, aberta para a comunidade externa em um encontro que denominamos “Sábado interdisciplinar” e uma eletiva de Jogos e brincadeiras do Curso Normal Superior do ISERJ.

Ao disseminarmos o aprendizado desta troca de experiências com as crianças, trazendo as brincadeiras de ‘Escravos de Jó, “de amarelinha”(Garcia e Marques, 1973), “das 5 marias”, “da onça” (Meireles, R., 2007), entre outras que ocorrem na cultura lúdica popular, e investigarmos suas origens étnicas, possibilitamos aos estagiários e às crianças, um mergulho em sua própria cultura, principalmente quando as crianças levaram investigações aos seus familiares sobre como estes e seus ancestrais brincavam e estes, orgulhosos, trouxeram indícios de cultura africana e indígena, além da açoreana e outras, num movimento de identidade.

Buscamos, então, projetar novamente atividades lúdicas que evocassem o quadro sócio-cultural transmitido pela linguagem indígena em narrativas de nosso folclore, através de contação de histórias e, também, em diferentes imagens ou sentidos atribuídos aos jogos indígenas para que as crianças os reconhecessem aplicados à realidade delas.

Aliada a essa iniciativa, após as crianças vivenciarem diferentes brincadeiras e jogos dessa cultura, como a rede de barbantes ‘cama de gato’, jogo das pedrinhas (5 marias), cabo de guerra, o jogo da onça, de bola e da galinha choca, etc., construímos alguns objetos como peteca, galinha que cacareja etc. para que elas descobrissem suas funções lúdicas e culturais, seus sistemas de regras e o que os caracterizam. Aliada a essa

estratégia, a leitura ou contação de estórias trouxe diariamente novos elementos para a cultura dessas crianças.

Resultante das problematizações levantadas referentes à ludicidade, uma monitora Luciana Bonfim desenvolveu junto com uma estagiária um trabalho étnico, com contação da lenda do boto e do uirapuru, e desenvolveram máscaras com características africanas na busca da identidade negra e indígena. Outra monitora, estudou a permanência de antiga cultura lúdica nos dias de hoje e, uma terceira, deu continuidade à discussão sobre etnia indígena quando inseri um índio no presépio confeccionado pelas crianças quando brincavam com argila. Como resultado de todo esse trabalho as crianças introduziram outros elementos africanos e indígenas no presépio fazendo esculturas.

As brincadeiras como a do boitatá (figura 4) e festas do folclore, como a juninas (figura 5), da primavera e outras passaram a fazer parte do calendário de brincadeiras do espaço e eram esperadas pelas crianças com muita alegria.

A etnocultura firmou-se, então, como um dos fios da integração entre Educação Básica e Ensino Superior; havia uma troca dessas experiências projetadas pelos professores pesquisadores e monitores em planejamentos com materiais e recursos criados para aquele fim que foram vivenciadas pelos estagiários nas datas festivas e folclóricas, visto que os mesmos atuavam também em outros espaços do cotidiano escolar e não escolar.

Os brinquedos do espaço não tinham funções obrigatoriamente definidas e, posteriormente, como a relação criança objeto era livre, a transformação das regras ou a ausência pré-determinada delas estimulou o mundo imaginário cognitivo e metacognitivo de todos os envolvidos, transformando a cultura local, pois tinham que identificar inicialmente as regras das brincadeiras africanas e indígenas explicitadas e, depois, as implícetas das novas formulações do grupo.

Segundo Kishimoto (2009, p. 24) , “[...] há regras explícitas como no xadrez ou na amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, [...] regras ocultas que ordenam e conduzem a brincadeira”. A partir dessas experiências, em uma nova oficina de confecção de bonecos, com alunos do curso superior, o desejo de muitos era aprender a fazer os bonecos negros como a “tia Anastácia” do “sítio do picapau amarelo”. Nosso mural nesse início do período de 2011 envolveu o tema “Todo dia é dia de índio” e embora tivéssemos uma oca e marionetes indígenas, um boneco mesmo sem penas podia ser um

índio, qualquer pano virava uma oca e na representação pela pintura ou grafismo o índio era um tema recorrente.

Mesmo os estagiários e monitores, buscavam na literatura fornecida e na internet novas informações para atender à Lei 11645/2008 que torna obrigatório o ensino da etnocultura africana e indígena nas escolas, e conseguimos montar um banco de informações e literatura sobre o tema.

Embora a atividade lúdica predileta das crianças seja a brincadeira livre como as “de pegar” e elas possam escolher os brinquedos e do que participar, pudemos observar que as preferidas das crianças, hoje, envolvem desenhar, pintar e fantasiar-se para viver cenas criadas por eles ou propostas pelos estagiários e monitores, que envolvam a etnocultura.

Temos a certeza de que o projeto além de propiciar oportunidade de estágio aos alunos do Curso Superior do Iserj e atender às crianças em horário não escolar que acompanham seus pais na instituição, numa iniciativa social e educativa, tem como principal função, hoje, o resgate da identidade etnocultural de nosso povo na escola, através de jogos e brincadeiras do nosso folclore brasileiro,

Referências

- CANDAU, M. (org). *Cultura, linguagem e subjetividade no ensinar e aprender*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- GARCIA, R.M.R. e MARQUES L.A.B. *Jogos e passeios infantis*. Porto Alegre: Kuarup, 1997.
- KISHIMOTO, T.M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 12ª ed., 2009.
- MEIRELLES, R. *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil*. São Paulo: Editora Terceiro Nome, 2007
- OLIVEIRA, M.K. *Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico*. São Paulo: Scipione, 1993.

Resumo: Dando continuidade ao projeto Laboratório Lúdico Interdisciplinar (LLI), mantido pelo Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – Iserj/Faetec, buscando
Diretoria de Educação Superior/Faetec/SECT-RJ

investigar e promover ações sobre ludicidade e interdisciplinaridade em processo cotidiano, traçamos atividades lúdicas, eventos, palestras e mesas redondas que caracterizaram a identidade do LLI como disseminadora de cultura e metodologias de ensino com sentido lúdico, buscando a integração entre o Ensino Superior e a Educação Básica, especialmente o Ensino Fundamental. Conflitos identitários das crianças, durante atividades do folclore brasileiro levaram monitores a aprofundar estudos sobre etnocultura lúdica. Desde então, atividades etnoculturais foram objeto de nosso cotidiano no LLI e apontamos nossa linha de pesquisa lúdica para 2011, visando atender à lei 11645/2008 de Diretrizes e Bases de 2008.

Palavras-chave: lúdico, interdisciplinaridade, práxis, etnocultura.

Resumen: Continuando con el proyecto Laboratorio Ludico Interdisciplinario (LLI), mantenido pelo Instituto Superior de Educação do Rio de Janeiro – Iserj/Faetec, que trata de investigar y promover acciones de ludicidad en el proceso del cotidiano y la interdisciplinariedad, sacamos las actividades lúdicas, eventos, conferencias y mesas redondas que caracterizaran la identidad de la LLI como difusor de la cultura y de las metodologías de enseñanza con un sentido del juego, buscando la integración de la Educación Superior y Educación Básica, en la escuela primaria especial. Conflictos de identidad de los niños durante las actividades de los monitores de folclore brasileño llevó a nuevos estudios sobre ludicidad etnocultural. Desde entonces, actividades étnico-culturales las han sido objeto de nuestra vida cotidiana en la LLI y el punto de nuestra línea lúdica de la investigación para el año 2011, para cumplir con la ley de Directrices y Bases 11645/2008 2008.

Palabras clave: lúdico, interdisciplinaridad, praxis, etnoculturales.