



CANTINHO DA LEITURA ITINERANTE: O BRINCAR COMO EXTENSÃO À COMUNIDADE

Autor: Rafael Ribeiro de Brito

Graduando do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia

UEPA – Universidade do Estado do Pará

e-mail: rafaelbrito573@gmail.com

Co-autores: Camila Pamplona Santos

UEPA – Universidade do Estado do Pará

e-mail: camila.pamplona@live.com

Ramon Correa dos Santos

UEPA – Universidade do Estado do Pará

e-mail: ramom1950@gmail.com

Orientadora: Izabel Cristina Borges Corrêa Oliveira

Mestre em Educação pela Universidade Federal do Pará

e-mail: iza_tina@yahoo.com.br

RESUMO

O projeto “Cantinho da Leitura Itinerante” teve como objetivo a formação acadêmica de discentes do curso de Licenciatura em Pedagogia, de modo especial aos que se encontravam no 2º semestre, do referido curso. Além de oportunizar experiências de organização de atividades lúdicas e de confecção de materiais didáticos, possibilitou o desenvolvimento do potencial dos universitários em se apropriar de fundamentos e conceitos essenciais para constituição enquanto futuros pedagogos. O trabalho tem como foco a ludicidade que envolve o brincar por meio do espaço intitulado Cantinho da Leitura Itinerante. A primeira ação do projeto ocorreu em um bairro de Belém, chamado Jurunas em um espaço cedido por uma instituição religiosa. Os sujeitos envolvidos, além dos alunos, foram crianças na faixa etária de 03 a 12 anos. Para a produção deste projeto foi necessário obter leituras de autores da área de pesquisa e compreensão dos níveis de desenvolvimento, pois, as brincadeiras e literaturas foram analisadas e selecionadas pelo nível de desenvolvimento e aprendizagem. Os materiais foram confeccionados pelos alunos, os quais também elaboraram brincadeiras com materiais comuns tais como elásticos, cordas e balões. Foram disponibilizados jogos de tabuleiros, jogos simbólicos e brincadeiras tradicionais. Tudo foi elaborado para que o espaço nomeado pela escola como brinquedoteca fosse feito em um ambiente diferenciado para as crianças da comunidade, mas que obtivesse os mesmos elementos para a potencialização do desenvolvimento e aprendizagem das crianças envolvidas.

Palavras-Chave: Brincar. Comunidade. Leitura.

INTRODUÇÃO

O ato de brincar é considerado um fenômeno universal que vem atravessando limites e tempos históricos. Na atualidade, o brincar se caracteriza como um desafio no uso do tempo livre com criatividade diante de tantas possibilidades informatizadas; da utilização de regras em jogos e brincadeiras que funcionem como ferramentas para a vida em sociedade; de possíveis oportunidades de conviver com outros, de liderar, de aprender a ganhar e a perder, entre tantas situações reais e que podem ser reproduzidas com ludicidade.

No contexto da Educação Infantil, torna-se necessário também superar a perspectiva do brincar apenas como espontaneidade e experimentar o sentido do brincar-criar, da brincadeira como linguagem infantil, de exercício de sua psicomotricidade, ludicidade, oralidade, entre outras



características. Esta articulação com diferentes áreas do saber, entre as quais a da linguagem, fundamenta a proposta deste projeto, uma vez que o incentivo ao contato de leitura de livros e gibis, por meio dos seus empréstimos do “Cantinho da Leitura Itinerante”, constitui-se na sua ação central junto ao lúdico.

No âmbito acadêmico a pesquisa se justifica pela oportunidade que os alunos de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Estado do Pará, tiveram ao refletir, analisar e debater a experiência. Possibilitando assim, a experiência de integrar e desenvolver um projeto, a fim de que suas futuras práticas pedagógicas sejam enriquecidas de processos investigativos e fundamentadas em conhecimentos adquiridos. Diante disto, o objetivo geral deste estudo foi de proporcionar uma ação de maneira dinâmica, inclusiva e lúdica para crianças pertencentes a comunidades externas à Universidade, destacando-se o desenvolvimento da oralidade e da leitura, por meio de jogos e brincadeiras do Cantinho da Leitura Itinerante.

DESENVOLVIMENTO

As concepções sobre o ato de brincar são muito diversificadas, indo desde a noção de que se restringe a atividades recreativas até a que a considera um procedimento terapêutico. O ponto em comum entre tantas visões é a de que o brincar contribui para o desenvolvimento saudável, constituindo-se em uma expressão natural da criança, fundamental para o seu bem-estar mental, emocional e social (Fávero, 2007).

Gimenes (2007) esclarece que o brincar, quando é um jogo (ficção), proporciona ao indivíduo adotar papéis, agir sobre o ambiente, objetos e pessoas. Tais comportamentos levam à construção de experiências de vida, sem a exigência do que acontecerá no futuro. Além disso, ganham em complexidade quando se trata de crianças que já iniciaram o processo de letramento, podendo, assim, desenvolver jogos com regras.

Brincar a partir do “faz de conta” permite assumir personagens (reis, rainhas, animais, monstros, heróis), espaços improváveis (ser um dos jogadores em um campo de futebol de botão ou em um tabuleiro de xadrez) e tempos não cronológicos (o hoje que se transforma tanto no ontem quanto no amanhã). São aspectos fantasiosos, criativos e imaginários como esses que podem possibilitar o desenvolvimento de comportamentos de segurança, de expressão de emoções, de compreensão de situações que envolvem medo, tristeza, alegria, paciência, gerando uma dinâmica psicológica, que o direciona para a construção de competências necessárias para a vida inteira.

Nessa direção, Oliveira (2007) conclui que o lúdico proporciona à criança sua livre expressão física e psicológica, pois abordar a realidade de maneira virtual, imaginária, por meio da



fantasia, dá possibilidades de evidenciar o que vem pensando e sentindo. Assim, Gimenes (2007, p. 16) sentencia: “o brincar corresponde a um conjunto de ações do sujeito sobre o meio e vice-versa”, sendo possível estabelecer relações no qual constrói sua história e ainda é viável considerá-lo um agente facilitador de transmissão cultural. Afirma também que, durante o brincar, é “permitido vivenciar experiências, cujos sentimentos e cognição envolvidos oscilam em aparente ambivalência, como um misto de prazer e seriedade” (Idem, 2007, p. 16).

De fato, facilmente pode-se verificar que a criança quando brinca se distancia da vida cotidiana, adentrando em um mundo imaginário, constatando-se que seu modo de brincar fornece pistas de como ela está e como é. Chega-se a conclusão também que é por meio de atividades lúdicas (brinquedos, jogos e brincadeiras) que a criança tem oportunidade de raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; que pode aprender a perder dando conta de que novas oportunidades para ganhar poderão surgir; no qual demonstra esforço, paciência, não desistindo de enfrentar os problemas encontrados (FÁVERO, 2007, p. 521).

De fato, o conhecimento sobre as etapas do desenvolvimento humano contribui significativamente para que se oportunizem momentos lúdicos às crianças de maneira adequada, independentemente do contexto em que se encontre: familiar, escolar, religioso, hospitalar, etc.

Gomes (2008), por seu lado, nos diz que o brincar apresenta características diversas afinadas com o desenvolvimento das estruturas mentais, expondo, a partir de Piaget, três fases fundamentais, a saber:

- ▶ De 0 a 2 anos - Evidenciam os Jogos de Exercício, que dizem respeito à etapa em que a criança adquire competências motoras e aumenta sua autonomia. É uma fase de muitas descobertas, pois formula suas brincadeiras a partir da exploração de objetos por meio dos sentidos, de ações motoras e de atividades de manipulação, levando ao fortalecimento de sua autoestima e desenvolvimento global.
- ▶ De 02 a 06/07 anos de idade - Jogos simbólicos momento em que o aspecto simbólico assume uma referência fundamental nas brincadeiras, tais como o "faz de conta", histórias infantis, fantoches, o brincar com os objetos dando-lhes significados diversos. Como já é capaz de imaginar, os jogos simbólicos adquirem grande importância, pois a linguagem verbal passa a ser mais utilizada, principalmente para substituir a presença de um determinado objeto.
- ▶ A partir dos 07 anos de idade - Brincadeiras e jogos com regras tornam-se predominantes no desenvolvimento da pessoa. A brincadeira proporciona a aprendizagem por regras,



socializando-se, descobrindo como o mundo se organiza. Os jogos com regras possibilitam também um avanço na capacidade de pensar e refletir, levando a rever e reajustar seu comportamento quando julgar necessário.

METODOLOGIA

A sua duração foi de duas horas e meia e ocorreu no bairro do Jurunas. As atividades consistiram em brincadeiras e jogos coordenados por discentes do 2º semestre/noturno, do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade do Estado do Pará (UEPA), sob a supervisão da professora Msc. Izabel Cristina B. C. Oliveira, pertencente ao quadro efetivo docente da UEPA e professora da disciplina Educação Infantil no Contexto Brasileiro, na qual foi elaborado o presente projeto.

Além das atividades feitas ao longo da aplicação do projeto, foi oportunizado a todos os participantes o manuseio e empréstimo dos livros variados disponibilizados em bolsões confeccionados no formato de “sapateira” pelos próprios alunos da Universidade e organizados pelos estágios de desenvolvimento humano, segundo Jean Piaget.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O espaço da brinquedoteca em sua maior parte se fixa apenas em lugares fechados e sem uma estrutura que possibilite o brincar da criança. Cabe salientar também que lugares como escolas, o qual deveria proporcionar esses ambientes, não disponibiliza esse momento importante para o desenvolvimento e aprendizagem de seus alunos. Compreende-se também que muitas crianças acabam sendo excluídas desse espaço de brincadeiras e leituras, por falta de disponibilidade e por morarem em lugares que as colocam em situações de risco.

A produção desse projeto nos proporcionou um contato direto com leituras sobre o brincar como processo de desenvolvimento integral do indivíduo em cada nível de desenvolvimento de acordo com Jean Piaget, assim como na produção de materiais e arrecadação de literaturas para a aplicação do projeto de empréstimo e organização de espaço para propiciar brincadeiras para as crianças daquela comunidade.

Compreendemos que o espaço apropriado é muito importante para a troca de experiência entre crianças e também para quem está mediando esta ação, que neste caso foram graduandos de pedagogia da Universidade do Estado do Pará.

A recepção das crianças quando apresentadas à literaturas e atividades lúdicas nos mostrou o quanto esse espaço é necessário para essa troca de experiência, desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança.



Essa primeira experiência ocorreu a partir de uma disciplina da matriz curricular do curso de Pedagogia. Este projeto ocorreu em uma comunidade e se espera que com a realização do projeto “Cantinho da Leitura Itinerante”, outras crianças e adolescentes de diferentes comunidades de Belém tenham oportunidade de vivenciar experiências com brincadeiras e jogos populares tradicionais, bem como ter acesso a diferentes livros infantis variados, estimulando-se o contato com esses recursos que desenvolvem a oralidade e o prazer pela leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer dessa experiência que nos foi proporcionada pela disciplina Educação Infantil no Contexto Brasileiro, disponibilizada pelo curso de Pedagogia da UEPA, consideramos que o brincar vai além de uma simples atividade corriqueira, pois, esse momento, mediado ou não por adultos ou pessoas com mais idade, pode alcançar crianças de diferentes comportamentos e níveis de desenvolvimento.

A experiência para os alunos de graduação também possibilitou vivenciar na prática a relação entre ensino, pesquisa e extensão, uma vez proporcionou ações que potencializaram o ensino e aprendizagem de tais sujeitos envolvidos.

A proposta do Cantinho da Leitura Itinerante, composta de momentos lúdicos, vislumbrou a oportunidade de continuidade do projeto, a fim de se alcançar outras localidades, possibilitando a experiência teórica e prática sobre o brincar e seus meios de ensino, seja por meio de jogos e momentos literários. Cada aspecto que envolve esse espaço, denominado brinquedoteca é primordial às crianças. A mobilidade do projeto possibilitou o acesso a ele a quem não o possui no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

CUNHA, Nylse H. S. **O Significado da Brinquedoteca Hospitalar**. IN: VIEGAS, Drauzio (Org.): Associação Brasileira de Brinquedotecas. **Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Ed.,2008.

FAVERO, L. *et al.* A Promoção do Brincar no Contexto da Hospitalização Infantil como Ação de Enfermagem: relato de experiência. Rev. **Cogitare Enfermagem**. 2007; 12(4): 519-24.

GIMENES, Beatriz Piccolo. O Brincar e a Saúde Mental. IN: VIEGAS, Drauzio (Org.): Associação Brasileira de Brinquedotecas. **Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Ed.,2008.



LIMA, Mayara B. S. **Descrição e Avaliação das Brinquedotecas Hospitalares em Belém.** (2011) Universidade Federal do Pará – UFPA. Núcleo de Teoria e Pesquisa do Comportamento, Programa de Pós-Graduação em Teoria e Pesquisa do Comportamento. Belém, Pará. 2011. (Dissertação de Mestrado).

KISHIMOTO, T. M. (1998). **Diferentes tipos de brinquedotecas.** IN: A. Friedmann (Org.), O direito de brincar: A brinquedoteca (pp. 49-59). São Paulo: Edições Sociais. 2008.

MORAIS, M. L. S. (2004). **Conflitos e(m) brincadeiras infantis: Diferenças culturais e de gênero.** Tese de Doutorado. Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, São Paulo.

MORAIS, M. L. S. & OTTA, E. (2003). Entre a serra e o mar. IN: A. M. A. Carvalho; C. M. C. Magalhães; F. A. R. Pontes & I. D. Bichara (Orgs.), **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** (pp. 127-157). São Paulo: Casa do Psicólogo.

OLIVEIRA LDB. *et al.* A brinquedoteca hospitalar como fator de promoção no desenvolvimento infantil: relato de experiência. Rev. Bras. **Crescimento Desenvolvimento Humano.** 2009; 19(2):306-312.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O Lúdico na realidade Hospitalar.** IN: VIEGAS, Drauzio (Org.): Associação Brasileira de Brinquedotecas. **Brinquedoteca Hospitalar: isto é humanização.** 2ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Ed.,2008.

VYGOTSKY, Lev S. **A Formação Social da Mente.** Ed. Martins Fontes, São Paulo 2000.