



**O “LUGAR” DO LÚDICO NA ESCOLA:
COMPOSIÇÃO ENTRE SIMBOLISMO, LIBERDADE E GRATUIDADE**

Aline Tschoke

Mestranda do programa de pós graduação em Educação Física-UFPR

Elaine dos Santos Oliveira

Acadêmica do curso de Educação Física da UFPR

Bolsista do programa de Iniciação Científica BANPESQ/THALES: 2006019190

Lorena Lourdes Paoloni

Acadêmica do curso de Educação Física da UFPR

Bolsista do projeto “A escola e os espaços lúdicos” PROGRAD/ UFPR

Pedro Vinícius Brauza Ramos

Acadêmico do curso de Educação Física da UFPR

Bolsista do projeto “A escola e os espaços lúdicos” PROGRAD/ UFPR

Rafael Gonçalves da Luz

Acadêmico do curso de Educação Física da UFPR

Bolsista do projeto “A escola e os espaços lúdicos” PROGRAD/ UFPR

Simone Rechia

Prof.^a Dr^a do curso de Educação Física e do Programa de Mestrado da UFPR

Talita Stresser de Assis

Acadêmica do curso de Educação Física da UFPR

Bolsista do projeto “A escola e os espaços lúdicos” PROGRAD/ UFPR

Vanessa Mathias Friedrichsen

Acadêmica do curso de Educação Física da UFPR

Bolsista do projeto “A escola e os espaços lúdicos” PROGRAD/ UFPR

RESUMO

Este estudo analisa as formas de apropriação dos espaços lúdicos em uma escola pública que atende ao 1º e 2º Ciclos do Ensino Fundamental, em Curitiba-PR, no período de recreio. Apoiado na pesquisa qualitativa e análise cultural proposta por Geertz (1989). Baseado na seleção, caracterização, delimitação e observação dos espaços lúdicos; e intervenção com alunos. Concluímos que a escola analisada disponibiliza espaços lúdicos, os quais de diferentes formas e intensidades são palcos privilegiados para a vivência da ludicidade.

Nesses, as crianças podem simbolizar e criar, vivendo o sentido de liberdade e gratuidade nas experiências lúdicas.

ABSTRACT

This study analyses the appropriation forms of ludic space/equipments in a public school which attends the first and second Fundamental Teaching Cycles, located in Curitiba-PR, during the class break. Supported in a qualitative research of an analyses culture propose by Geertz (1989). Based on the selection, characterization, limitation and observation of the ludic spaces; and intervention with students. We conclude that the analyzed school provides ludic spaces, of different forms and intensities, which are perfect to privilege the ludic action. In this spaces the children can symbolize and create, living the felling of freedom and gratuitousness in the ludic experience.

Este artigo visa refletir sobre quais são as formas de apropriação dos espaços lúdicos, durante o horário do recreio, em uma Escola Municipal da rede pública de ensino de Curitiba-PR, que atende ao 1º e 2º Ciclos do Ensino Fundamental, na perspectiva de alguns alunos dessa escola. Tais dados foram interpretados a partir do desenvolvimento do Projeto de Pesquisa/Extensão “A escola e os espaços lúdicos”¹.

Partimos do pressuposto de que a escola passou a ser na sociedade moderna um dos espaços privilegiados para que as crianças possam experienciar a dimensão lúdica. Rechia (2006) ressalta que tal fato se dá em função das várias transformações sociais percebidas nas cidades, entre as quais se identifica uma sensível limitação dos espaços destinados á essas experiências. Para SIMMEL (1998) esta nova configuração é decorrente das grandes mudanças estruturais do mundo moderno, sendo “a urbanização, a divisão social do trabalho, e acima de tudo o advento da economia monetária” fatores determinantes desse processo. Pacheco corrobora com esta perspectiva, colocando que:

Os grandes aglomerados urbanos ressentem-se da falta de espaços públicos para o usufruto do lazer em função do crescimento desordenado, do amplo processo de especulação imobiliária, da falta de políticas públicas e sociais e da ausência de um planejamento adequado das cidades (2006, p.173).

Diante desse contexto torna-se relevante para a área de Educação Física investigar como as escolas atendem tal carência urbana, potencializando os espaços a partir do planejamento e implantação de ambientes lúdicos.

CAMINHOS METODOLÓGICOS

Esta é uma pesquisa qualitativa, tendo como referência a análise cultural proposta por Geertz entendida como “... uma adivinhação dos significados, uma avaliação das conjecturas,

¹ Iniciado em 2003 com alguns resultados parciais de seus estudos já publicados, este projeto objetiva investigar como são planejados e vivenciados os espaços para as práticas lúdicas em escolas da cidade de Curitiba. Financiado pelo Programa “Licenciar” vinculado à Pró-reitoria de Graduação da UFPR e desenvolvido pelo Centro de Pesquisa em Esporte, Lazer e Sociedade (CEPELS) situado no Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Paraná.

um traçar de conclusões explanatórias a partir das melhores conjecturas e não a descoberta de um Continente dos significados e o mapeamento da sua passagem incorpórea”. (1989, p.30).

Para tanto, optamos por algumas etapas de investigação, as quais se materializaram nos seguintes procedimentos: (1) seleção de uma escola pública na cidade de Curitiba-PR, sendo que esta atendeu ao maior número de critérios² previamente estabelecidos. Essa escola contempla a Educação Infantil (Jardim I e II) e o 1º e 2º Ciclos do Ensino Fundamental, somando um total de 308 alunos atendidos; (2) caracterização dos ambientes, através de uma descrição mais detalhada dos espaços e equipamentos. Paralelamente a essa descrição foram feitos registros fotográficos; (3) delimitação dos espaços: pátio, quadra e *playground*³ para análise. Essa seleção se deu considerando tempo e espaço, visto que estes se caracterizavam em espaços lúdicos acessíveis aos alunos no horário de recreio; (4) observação e uma “descrição densa” do cotidiano do recreio escolar, com registros em diário de campo. Na prática foram feitas observações, em grupos de quatro pesquisadores que não mantinham contato entre si e nem com os alunos, para assegurar uma pluralidade de olhares diante da realidade na tentativa de não intervir na mesma; (5) intervenção pedagógica, com objetivo de desvendar os significados que as crianças atribuíam aos espaços analisados. Para tanto, foi elaborada e aplicada uma prática, com duração de três horas, com 24 crianças, sendo 11 meninos e 13 meninas. Dentre as atividades realizadas a primeira foi a que intitulamos “Terremoto”, na qual as crianças após uma atividade historiada teriam que “salvar” o espaço da escola que mais gostavam. Em seguida foi solicitado aos participantes que fizessem três desenhos: um sobre qual a brincadeira que eles gostam de brincar na escola, outro com o que eles não gostam de brincar e por fim um com o que eles gostariam de brincar. Salientou-se durante a atividade que os mesmos desenhassem os espaços nos quais as brincadeiras eram realizadas. Para a entrega desses desenhos, foram criadas duas personagens, com o objetivo de sanar quaisquer dúvidas em relação aos desenhos facilitando então o entendimento dos alunos e consequentemente nossas análises. Criamos a partir daí a personagem “fada”, para qual seriam entregues os desenhos que as crianças gostam e gostariam de brincar; e a outra intitulada “bruxa”, para qual seriam entregues os desenhos que não gostam de brincar. Todos os acontecimentos foram devidamente registrados com anotações feitas por uma pesquisadora e filmagens realizadas no decorrer da intervenção pedagógica; a sexta e última etapa metodológica constituiu-se em uma análise interpretativa, cujo objetivo foi estabelecer relações entre todas as etapas, os espaços lúdicos e as formas de apropriações dos alunos.

DISCUSSÕES INICIAIS

Segundo SANTÍN (2001, p.24) “não se pode dizer que existem atividades lúdicas, pois não são as atividades mais sim os valores vividos e realizados por aquele que brinca que

² Esses critérios foram estabelecidos através da pesquisa qualitativa, que mapeou e analisou de forma comparativa 21 escolas da cidade de Curitiba, levando em consideração: quantidade de espaços lúdicos encontrados na instituição; inovação no design dos espaços e equipamentos; utilização de materiais naturais e alternativos no espaço/equipamento; design do espaço/equipamento proporcionando ampla experiência lúdica dos alunos; condições de uso do espaço/equipamento, colocando em foco a segurança, a manutenção e a limpeza.

³ Optamos em manter a palavra da língua inglesa *playground*, por não termos encontrado na literatura existente um termo adequado para tal.

torna lúdica uma ação”. Assim para análise e discussão dos dados coletados partimos da idéia que o espaço lúdico escolar só se torna lúdico através da apropriação por parte dos alunos. Desta forma, compreendemos que só no momento em que o espaço é apropriado, vivido, experienciado é que se torna significativo e representativo para os sujeitos, transformando-se em “lugar”. Nessa perspectiva, Tuan salienta que existe uma relação dialética entre espaço e lugar ao afirmar que:

Espaço é um símbolo comum de liberdade no mundo ocidental. O espaço permanece aberto, sugere futuro e convida à ação. O espaço fechado e humanizado é lugar. Os seres humanos necessitam de espaço e lugar, pois as suas vidas são um movimento dialético entre refúgio e aventura, dependência e liberdade. O lugar representa a segurança, enquanto o espaço representa a liberdade. (1983, p.3).

Essa apropriação que transforma o espaço em lugar acontece quando se estabelece um contrato entre o sujeito e o ambiente, através de diferentes formas de comunicação. Percebemos nesse estudo que tal forma de comunicação foi evidenciada através da linguagem corporal. Isto porque, quando se trata de um contrato entre a pessoa e o objeto, o movimento acaba sendo o ponto mais evidente de conexão. Notamos que os alunos influenciam o espaço lúdico escolar, fazendo com que ele se torne significativo, ao mesmo tempo em que este é influenciado pelos alunos, muitas vezes determinando suas ações. Esse processo de significação é capaz de transformar espaços físicos em lugares singulares.

Desta forma, para essa análise partimos dos elementos que compõe a ludicidade, propostos por Santín (1998) que são a capacidade de simbolizar e criar, e o sentido de liberdade e gratuidade.

No contexto pesquisado a capacidade de simbolizar seria atribuir a um espaço ou objeto uma identidade, imagem ou representação. Observamos essa dimensão na insistente referencia dos alunos ao “SOL” desenhado e situado no centro da quadra da escola. Em todas as etapas da investigação esta imagem foi salientada pelas crianças de diferentes faixas etárias, o que pode indicar uma forma de identificação e representação transformando este espaço em um “lugar” extremamente significativo.

Em relação à criatividade, observamos a grande versatilidade do local destinado à espera da condução escolar constituído por uma casinha com um banco de madeira. Apesar desse fim específico os alunos apropriam-se do espaço de acordo com suas necessidades no transcorrer das brincadeiras, portanto, ele passa a exercer uma função de ponto inicial e final de várias brincadeiras. É aí que são discutidas, criadas e decididas muitas vezes, as ações lúdicas.

Quanto ao sentido de liberdade, no caso específico estudado, ficou evidenciado quando ao soar o sinal de saída para o recreio, as crianças correm sorrindo, saltando, gritando, em direção aos espaços lúdicos. Percebemos nesse momento, uma vontade de sentir-se totalmente livre das amarras dos bancos escolares. Nessa perspectiva Rechia afirma que:

...O corpo dócil e aparentemente silencioso, vivido em sala de aula, passa a ser um corpo brincante e criativo vivido nos interstícios do tempo regular das aulas, isso é, no tempo/espaço livre nas quadras, pátios, parquinhos, cantinas, escolas, áreas verdes. (2006, p.99).

Quanto a gratuidade observamos que no horário de recreio escolar desenvolver uma ação lúdica não é uma obrigação, mais sim uma escolha que não está atrelada a nenhuma

retribuição. A “moeda de troca” é ser aceito e aceitar as regras impostas pelo próprio grupo que idealiza as brincadeiras.

QUADRA: o lugar do “jogo” de futebol

Ao analisar a única quadra presente na escola percebemos as seguintes questões: o espaço é amplo, o qual possibilita a prática de atividades esportivas pré-determinadas, sendo estas: futebol, voleibol, basquetebol e outras que podem ser adaptadas. Em relação a estrutura física, o piso é de cimento e apresenta demarcações específicas de tais esportes, fato que se não presente poderia proporcionar uma maior amplitude de escolhas. Entretanto, na intervenção pedagógica, oito crianças “salvaram” a quadra, sendo que uma delas salvou especificamente a trave e outra a cesta de basquete. Isso nos conduz a pensar que a quadra não é somente espaço pré-determinado, mas possui sentido e significado, ou seja, é um lugar de práticas lúdicas diversificadas.

Dentre as práticas lúdicas vivenciáveis nesse espaço, percebeu-se a predominância do “jogo”⁴ de futebol, entretanto com a participação exclusiva dos meninos, verificada tanto durante as observações quanto na análise dos desenhos. Esse fato inibe a presença das meninas na apropriação da quadra, gerando nelas uma aversão a lógica estabelecida pelos meninos.

Sendo o recreio um tempo livre destinado para todos, consideramos que essa tensão limita a possibilidade de brincadeiras compartilhadas entre meninos e meninas reforçando ainda mais as diferenças. Compreende-se que a escola deveria proporcionar ambientes destinados a valorização da cultura corporal, indiferente do sexo, mas o que geralmente acontece é que:

Muitas escolas visualizam somente como possibilidades quadras poliesportivas ou quadras de cimento predeterminadas para a realização de alguns esportes tradicionais, transformando tudo em “cimento”, com uso restrito às aulas formais de Educação Física, deixando em segundo plano preocupações com espaços mais harmoniosos (áreas verdes e/ou pontos de encontro, por exemplo) para vivências lúdicas espontâneas, nos interstícios das aulas formais. (RECHIA, 2006, p.100).

Entretanto, a quadra da escola pesquisada foi considerada pelos alunos, a partir da análise dos dados, como um lugar, dotado de sentido e significado merecendo até mesmo ser “salva” em detrimento de outros espaços. Ressaltamos que as questões de gênero evidenciadas nas análises podem ser discutidas na escola, pois para Mascarenhas (2003), uma experiência lúdica e educativa pode possibilitar uma reflexão sobre a realidade e a prática da liberdade.

PLAYGROUND: um lugar de ricas possibilidades ou um simples espaço fechado?

⁴ O Jogo é compreendido, a partir de HUZINGA (1951) como um elemento de cultura, o qual possui algumas características marcantes tais como: promove o prazer, possui um caráter “não sério”, tem em sua essência um princípio de liberdade, possibilita uma separação dos fenômenos do cotidiano, é composto por regras, tem um caráter fictício ou representativo, e se desenvolve em uma limitação no tempo e no espaço.

Inferimos alguns apontamentos a respeito do *playground*, sendo que este é o único espaço, dentro do ambiente escolar, planejado para a vivência do lúdico. Tomando por base a análise interpretativa observou-se a presença de equipamentos tradicionais⁵, mas nada de novo em design, ou seja, não há a presença de um diferencial.

O espaço apresenta um modelo tradicional simples e isso implica também na não utilização de materiais naturais que poderiam possibilitar uma maior amplitude de movimentos corporais. Assim, constatou-se que o espaço possui pouca manutenção, além de uma pequena variedade de equipamentos.

Observamos que o espaço em questão se encontrava fechado por uma grade e que seu acesso foi proibido no período do recreio. Segundo a direção da escola o uso é permitido somente para as turmas da Educação Infantil. Essa questão nos levou a indagar a respeito da acessibilidade, sendo que uma vez restrito o acesso a esse espaço, não há possibilidade de potencializar as práticas corporais e culturais da criança de forma espontânea no horário “livre”.

Ao analisar os demais dados relacionados a este espaço, foi possível constatar que a partir dessa proibição nenhuma das crianças participantes sequer materializou algum desejo de brincar no *playground*, sendo que de 24 alunos, apenas duas meninas optaram por salvar esse espaço.

Sendo assim, um espaço que pode ser amplamente apropriado, sofreu um processo de desapropriação. Esse processo pode ser decorrente da limitação do acesso de alunos do 1º e 2º Ciclos do Ensino Fundamental no período do recreio, ou seja, a colocação de grades em volta do *playground* inibe o desejo de brincar.

PÁTIO: o lugar da potencialização do lúdico

O pátio é um lugar singular dentro do ambiente escolar, pois é neste local que acontecem as mais diversas formas de convivência. É portanto, palco de variadas brincadeiras e conversas.

Em relação aos espaços do pátio e dos seus equipamentos, observamos que se trata de um local harmônico com elementos que despertam a sensibilidade dos alunos, promovendo um diferencial no local, relacionado inclusive com uma área verde. O pátio dessa escola se mostra um local flexível e promove a adaptação á diferentes situações. Todo esse conjunto proporciona segurança, possui manutenção e limpeza, estando assim em perfeitas condições de uso.

Notamos que a apropriação desse ambiente escolar é muito dinâmica. Os alunos brincam das mais variadas formas e mostraram-se muito ativos nesse lugar, por exemplo brincavam de: subir e pular em pneus, pular elástico e/ou corda, subir em árvores, jogar bafo, esconde-esconde, mãe ameba, pega-pega, fazer de cavalinho o colega, cabo de guerra e bobinho, o que sugere uma maior vivência com as “brincadeiras populares”.

⁵Equipamento padronizado construído em ferro, pintado com cores primárias, possui no mínimo balança, escorregadores, gangorras e trepa-trepa.

Essas considerações foram reafirmadas através das escolhas dos alunos nas práticas realizadas, sendo que dos 24 alunos, 14 escolheram espaços ou *equipamentos relacionados ao pátio, e seis pelo* salvamento das árvores. É válido destacar que boa parte das crianças demonstrou o desejo de brincar nas árvores. Nessa escola o acesso às mesmas é proibido às crianças, pelo fato de pôr em risco a segurança. Infere-se nesse sentido que a escola inibe a possibilidade dos alunos de um contato mais harmônico com a natureza.

Em síntese o pátio apresentou-se como o espaço lúdico de relevância na dinâmica escolar, pois possibilita distintas formas de apropriação por parte dos alunos, assim foi possível nesse lugar perceber um corpo “brincante”.

REFLEXÕES FINAIS

A partir da análise interpretativa dos dados coletados durante esta pesquisa, percebemos uma significativa importância do tempo do recreio para a vivência do lúdico. Nessa mesma perspectiva este pode ser visto como “... um espaço que garante o direito da criança brincar.” (PEREIRA 2006, p.23).

Ao focar o planejamento dos espaços lúdicos na escola pública pesquisada, notamos certo desinteresse dos órgãos mantenedores em investir recursos tanto na inovação desses espaços quanto na conservação dos mesmos. Esse desinteresse pode estar relacionado com o tipo de educação almejada por estes órgãos. Pois como considera Santín:

Somos educados numa sala de aula, onde se privilegia o desenvolvimento da inteligência racional, como disciplina mental, através de modelos de pensar lógicos e matematizados. Onde está o espaço do lúdico na escola? Seria o pátio ou o recreio, mas quem presta atenção a eles? (2001, p.17).

Porém, esta carência de investimentos, é aparentemente superada pela diversidade de apropriações percebida. Logo, reafirmamos, considerando a atual limitação do espaço tempo de lazer no meio urbano, que a escola analisada é um local privilegiado para a vivência do lúdico, pois disponibiliza espaços tais como: playground, quadra e pátio os quais são palco de ações lúdicas. Nesse contexto, foram contemplados de diferentes formas e intensidades todos os elementos da ação lúdica propostos por Santín (2001), ou seja, o lugar do lúdico está garantido na escola a partir do momento em que seja garantido à criança simbolizar e criar, vivendo o sentido de liberdade e gratuidade nas experiências lúdicas.

REFERÊNCIAS

GEERTZ. C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro. LTC – Livros técnicos e científicos Editora S. A., 1989.

HUZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. 5ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lazer e educação**. 3ª Ed. Campinas, SP: Papirus, 1995.

MASCARENHAS, Fernando. **Lazer como prática de liberdade:** uma proposta educativa para a juventude. 2ª ed. Goiânia: ed. UFG, 2004.

PACHECO, Reinaldo Tadeu Boscolo. A escola pública e o lazer: impasses e perspectivas. In: Padilha, Valquíria (org) **Dialética do lazer**. São Paulo: Cortez, 2006. (p. 173- 212)

PEREIRA, Maria Beatriz Oliveira. **Lazer e Educação na infância:** pensar os espaços de recreio. In: CARVALHO, João Eloir (org.). Lazer no espaço urbano: transversalidade e novas tecnologias. Curitiba: Champagnat, 2006

RECHIA, Simone. **O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolas da cidade de Curitiba.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v.27, n.2, p.91-104, 2006.

SANTIN, Silvino. **Educação Física:** da alegria do lúdico à opressão do rendimento. 3ª ed. Edições EST. Porto Alegre: 2001

SIMMEL, George. **Simmel e a modernidade.** Trad: Jessé Souza. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1998.

TUAN. Y. **Espaço e lugar: a perspectiva da experiência.** Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983.