BRINCAR E LER PARA VIVER

um guia para estruturação de espaços educativos
e incentivo ao lúdico e à leitura

Instituto Hedging-Griffo
realização

caleidoscópio brincadeira e arte
assessoria técnica

AÇÃO COMUNITÁRIA
PREPARANDO PESSOAS PARA A VIDA
parceria

autoria: Adriana Klisys e Edi Fonseca

O livro Brincar e Ler para Viver é o coroamento de quatro intensos e produtivos anos do Programa Brincar e Ler para Viver que, ao longo de 2004, 2005, 2006 e 2007, formou 20 Brinquedotecas e Bibliotecas em organizações sociais de base comunitária da cidade de São Paulo, dando ênfase à constituição de um projeto educativo e cultural que privilegia a ludicidade, por meio das Brincadeiras e da Leitura.

O Programa Brincar e Ler para Viver nasce do desejo do Instituto Hedging-Griffo de investir no incentivo à leitura e na cultura lúdica como fatores fundamentais para uma educação de qualidade. Ganha brilho e existência graças à parceria com a Ação Comunitária, que abriu suas organizações e criou condições para esse programa se desenvolver. E, também à Caleidoscópio, que agregou forma e conteúdo ao programa, no que diz respeito à concepção e formação dos educadores.

Esse livro traz, aos leitores, os aspectos metodológicos utilizados no Programa Brincar e Ler para Viver para a montagem de brinquedotecas e bibliotecas ligadas ao processo formativo dos educadores e a apropriação destes ambientes como ferramenta de trabalho e de transformação cultural.

O texto e as imagens que o compõem mostram que não basta ter boas intenções, é preciso ter domínio e conhecimento, aliados ao desejo de constituir uma cultura lúdica e de leitura com fortes marcas de autoria da equipe educativa em saber gerir propostas, fazer planejamentos e criar contextos instigantes de aprendizagem.

Leitor(a),

você pode fazer cópia parcial ou integral deste livro, desde que cite a fonte e a autoria do mesmo.

ISBN 978-85-61991-00-5

Instituto Hedging-Griffo – institutohg.org.br
Ação Comunitária – acomunitaria.org.br
Caleidoscópio – caleido.com.br

Copyright © 2008 Instituto Hedging-Griffo

ISBN: 978-85-61991-00-5

Realização: Instituto Hedging-Griffo
Conselho Honorário: Luis Stuhlberger, André Freitas e Leo Figueiredo
Conselho Deliberativo: Eleonora Colussi Cypel, Marcos Flávio Correa Azzi, Alexandre Augusto Leite Machado, Gustavo Koester Aranha, Georgiana Rothier Pessoa, André Gallegos Leite, Priscila Marcos Cassandre, Regina Queiroz Acher, Heloísa Pozzi, Rachel Miana Bezerra, Celso Antônio da Silva Filho e Renato Miliozi
Conselho Fiscal: Ronaldo Antônio Varella, Ricardo Silva Jardim e Alfredo Ferreira Marques Filho
Conselho Consultivo: Carla Cordery Duprat, Dr. Saul Cypel, Conceição Bongiovani, Célia Cruz e Reinaldo Bulgarelli

Ficha Técnica
Supervisão: Silvia Morais
Coordenação: Daniela Fornari
Parceria: Ação Comunitária do Brasil
Assessoria técnica: Caleidoscópio Brincadeira e Arte
Autoria: Adriana Klisys de Sousa e Edileine Fonseca
Produção gráfica/editorial: Ateliê Vide o Verso
Coordenação editorial: Clóvis Arruda
Projeto gráfico: Helena Salgado e Anna Carolina Santos
Assistente de editoração: Lívia Bassi
Fotografia: Rodrigo Marcondes, Acervo Instituto Hedging-Griffo, Ação Comunitária e Caleidoscópio
Tratamento de imagens: Arthur Fujii
Ilustrações: Este livro é ilustrado com fotos e desenhos desenvolvidos pelas crianças e adolescentes participantes do programa Brincar e Ler Para Viver
Ilustrações digitais: Ateliê Vide o Verso
Revisão: Sandra Regina de Souza
Impressão: Type Brasil
Tiragem: 2000 exemplares

Agradecimentos especiais
Às organizações participantes do Programa Brincar e Ler que deram o colorido deste livro por meio de práticas educativas desenvolvidas.
À Ação Comunitária por sua disposição, competência e compromisso com a continuidade do lúdico nestas organizações sociais.
Às arquitetas voluntárias: Cristina Moura e Mônica Spada.
A todos os funcionários voluntários por seu trabalho e mobilização.
A toda equipe do Instituto Hedging-Griffo envolvida no Programa Brincar e Ler.

Foram 20 brinquedotecas e bibliotecas montadas,
com a participação de 144 educadores na formação do Programa
Brincar e Ler para Viver e com 3162 crianças beneficiadas.
O total de acervo doado a estas instituições foi:
2700 brinquedos, 3414 livros e 551 Cd's.

Instituto Hedging-Griffo
Av. Juscelino Kubitschek, 1.830 - Torre III - 7ºandar
04543-900 - São Paulo - SP - Brasil
www.institutohg.org.br

brincar e ler para viver

um guia para estruturação de espaços educativos e incentivo ao lúdico e à leitura

Adriana Klisys e Edi Fonseca

1ª edição
São Paulo
Instituto Hedging-Griffo
2008

Apresentação .. 6
Os Atores Principais .. 8
Prefácio Ação Comunitária .. 10
Prefácio Caleidoscópio .. 12

Capítulo 1 – Contexto Formativo do Programa Brincar e Ler para Viver .. 14

Capítulo 2 – Fazendo as Escolhas e Definindo o Espaço .. 20

Uma Ação bem Pensada .. 21
Montagem do Espaço .. 22

Capítulo 3 – Brincadeiras & Leituras .. 34

Jogo Simbólico .. 36
Acervo de Possibilidades: Jogo Simbólico .. 40
Ações Educativas para o Jogo Simbólico .. 50
Jogos de Tabuleiro .. 56
Acervo de Possibilidades: Jogos de Tabuleiro .. 59
Ações Educativas para os Jogos de Tabuleiro .. 76
Brinquedos e Jogos .. 82
Acervo de Possibilidades: Brinquedos e Jogos .. 82
Ações Educativas para Brinquedos e Jogos .. 91
Brincadeiras .. 94
Acervo de Possibilidades: Brincadeiras .. 94
Ações Educativas para Brincadeiras .. 96
Contação de histórias .. 100
Acervo de Possibilidades: Contação de Histórias .. 106
Ações Educativas para Contar Histórias .. 124
Leitura .. 126
Acervo de Possibilidades: Leitura .. 134
Ações Educativas para a Leitura .. 150

Anexo 1: Acervo de Brinquedos e Jogos .. 153
Anexo 2: Acervo de Livros e CDs .. 157
Referências Bibliográficas
Brincar .. 158
Contação de Histórias e Leitura .. 159
Agradecimentos Especiais .. 160

[desenho de criança da Instituição Bom Pastor]

"O que é o que é... Cada um dos envolvidos deu o que tinha de melhor, de história e brincadeira...

muita criança se encantou e pra quem nele viveu restou o que aprendeu compartilhar"

É o Programa Brincar e Ler pra Viver do Instituto Hedging-Griffo.

O direito a brincar e a se encantar com a fantasia proporcionada pelas riquezas de histórias contadas nos livros deve ser parte da infância de toda criança. Isso muita gente sabe, o que não se sabe é que apesar disso muitas crianças crescem sem que tenha sido oferecida a elas a oportunidade de serem, de fato, crianças.

O Programa Brincar e Ler para Viver nasceu em 2003, fruto da união de diversos esforços e parcerias com o objetivo de oferecer a organizações sociais de base comunitária da cidade de São Paulo a oportunidade de desenvolver a ludicidade, por meio das Brincadeiras e da Leitura, em crianças e adolescentes.

Os envolvidos nesse programa ofereceram o que tinham de melhor. Os funcionários da empresa mantenedora do Instituto Hedging-Griffo deram o pontapé inicial para o nascimento do programa. Com eles, descobrimos a capacidade de mobilização do capital humano de uma empresa para alcance de um objetivo.

O Instituto ofereceu a sua crença de que atividade educativa de qualidade se faz com um educador consciente técnica e metodologicamente do que pode fazer com os recursos pedagógicos disponíveis. Educação se faz com um mediador e sem investimento nele – educador –, livros e jogos serão apenas objetos e não oportunidades de desenvolvimento. Assim, fizemos um programa que além dos livros e brinquedos formou os educadores das organizações sociais e contou com a responsabilidade técnica da Caleidoscópio Brincadeira e Arte.

Se já tínhamos livros, jogos e a formação dos educadores como meio de dar luz e vida ao programa, faltava ter acesso a organizações sociais de base. Então, encontramos uma excelente parceira: a Ação Comunitária, que, além de ser uma enorme rede de organizações sociais localizadas na zona sul da cidade de São Paulo, compartilha conosco os valores do Programa Brincar e Ler para Viver.

Da união desses esforços, construímos em quatro anos de história deste programa um método, uma maneira de desenvolver o lúdico com muita simplicidade e embasamento pedagógico. A arte de educar e fazer das atividades oferecidas uma oportunidade de construir jovens colaborativos, pensantes, leitores e cidadãos são fatores que permearam essa história e merecem ser compartilhados para que outras histórias possam ser contadas por quem tem em si o compromisso de oferecer às crianças o que lhe é de direito.

Este Guia Orientador foi elaborado com os principais elementos pedagógicos deste programa para que, de maneira prática, possa servir de inspiração a outros. Usufrua dele!

Silvia Morais

Instituto Hedging-Griffo

Instituto Hedging-Griffo OS ATORES PRINCIPAIS...

Por entre "tindolelês", jogos de faz-de-conta, os educadores nos encontros de formação foram convidados a revisitar a sua história, para reconstruir uma prática educativa que considera o Brincar e o Ler peças fundamentais no desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Em um caminho lúdico, a Caleidoscópio mediou encontros de formação ao longo dos quatro anos do Programa Brincar e Ler, uma formação que teve como objetivo auxiliar a equipe de educadores a organizarem seu trabalho com as crianças e adolescentes, principalmente, nas intervenções educativas em relação ao brincar e às propostas de leitura e contação de histórias.

Nesses encontros, os instrumentos de trabalhos foram os livros e brinquedos, muitos deles doados pelo Instituto Hedging-Griffo, como forma de ampliar o acervo lúdico e cultural das 20 organizações. Cada uma dessas organizações em seu ano de programa encaminhava seus educadores para serem coautores destes encontros e assim voltarem a sua comunidade com o olhar para este acervo e sua prática diferenciada.

Fundação Márcio Brandão, Guri e Jd. Magdalena, em 2004, foram privilegiados com a Gincana de voluntariado da empresa Credit Suisse Hedging-Griffo e tiveram seus espaços construídos, com o apoio da arquiteta voluntária Cristina Moura e pintados por funcionários da empresa que perceberam o quanto o Brincar e Ler eram fundamentais para que qualquer criança e adolescente fosse inserido em um amplo universo cultural.

Já em 2005, o IHG assume o Programa Brincar e Ler para Viver viabilizando seis brinquedotecas e bibliotecas: ***Casa Bom Pastor, Jardim Boa Sorte, Jardim Ipanema, Mocaph, N. Sra Aparecida e Paulo VI***, que tiveram seus espaços projetados pela arquiteta voluntária Mônica Spada Duarte que, com seus dons, olhou uma a uma pensando de que forma poderíamos otimizar os espaços para que estes também fossem utilizados para brincar e ler.

Acaji, Bom Pastor, Jd Macedônia e Provisão, em 2006, rechearam seus espaços com suas pérolas de 4 a 6 anos, que fez a Caleidoscópio pensar em um acervo para tal faixa etária, até então atendia apenas de 7 a 14 anos.

Em 2007, ***Cidade Julia, Cultural Sul, Jd Imbé, Meu Abacateiro, Rita Cavenaghi e Santa Amélia*** fecharam o ciclo desses quatro anos que foram contemplados com todo o aprendizado e experiência dos anos anteriores.

Por fim, a ***Ação Comunitária*** que também foi o começo, por ser parceira responsável pelas 20 organizações, ao abrir seu espaço, o aprendizado foi construído, o alimento oferecido e todo suporte necessário foi encontrado.

E, neste movimento, nosso livro foi escrito, um movimento de ir e vir, de documentos e experiências registradas, de fotos tiradas e um saber construído por ***144 educadores*** que, hoje, medeiam um mundo de faz-de-conta entre histórias encantadas a ***3162 crianças e adolescentes*** que podemos encontrar ao passear em um dos cantos de São Paulo, lá na zona Sul. Esta região, hoje brilha e encanta seus pequenos cidadãos com uma riqueza cultural e lúdica a ser sempre construída e que fará toda a diferença no hoje e amanhã destes pequenos, que aprenderam que a vida pode ser vivida com muita alegria e vários sabores: das bonecas que falam, das peças que se mexem, dos livros que se abrem... E é com esses movimentos que contamos, com você, leitor, que, ao ler essas páginas, possa também fazer parte de mais uma historia que se inicia... a história do Brincar e Ler, que, por meio deste Guia, poderá viajar por todos os cantos, não só Sul, mas Norte, Leste e Oeste...

a vida pode ser vivida com muita alegria e vários sabores: das bonecas que falam, das peças que se mexem, dos livros que se abrem...

Daniela Fornari

Instituto Hedging-Griffo

prefácio AÇÃO COMUNITÁRIA

Como agradecer esta parceria?

Tanto o Instituto Hedging-Griffo como a Ação Comunitária buscam, por meio de suas ações, a melhoria das condições de vida das crianças e adolescentes com uma educação de qualidade focada no direito de brincar, ler e aprender.

Ser convidada a fazer parte do Programa Brincar e Ler para Viver como parceira na indicação das organizações sociais e no acompanhamento técnico dessas organizações foi uma via privilegiada de enriquecimento e fortalecimento na capacidade de a Ação Comunitária exercer cidadania ativa, capaz de promover e criar direitos.

Direitos esses garantidos pelo acesso a um espaço adequado, brinquedos e livros de qualidade, compatíveis com a faixa etária, que contribuíram com o desenvolvimento das crianças e adolescentes dessas organizações comunitárias. Ampliaram possibilidades de atividades em que crianças e adolescentes puderam criar e recriar conhecimentos, ler e interpretar o mundo, interagir e se apropriar de forma crítica e criativa da realidade, sentir curiosidade e prazer no conhecer.

O Programa Brincar e Ler para Viver, ao prever uma formação dos educadores e da equipe técnica dos programas envolvidos, assegurou a estes o mobilizar interesses, o ativar a participação, o desafiar o pensamento, o possibilitar os acertos e o instalar o entusiasmo e a confiança nas crianças e nos adolescentes.

Mais significativo do que um... "Muito obrigado!"... com certeza esses agradecimentos deverão estar na continuidade e consolidação das brinquedotecas e bibliotecas como instrumentos importantes para complementar nossa prática educativa. Estabelecendo metas por meio de ações estratégicas, assegurando a continuidade da formação dos educadores, lideranças comunitárias e equipe técnica, acompanhando, monitorando e avaliando as atividades do Brincar e Ler para Viver!

Efetivamente, é a parceria de organizações socias, empresas e institutos empresariais que elegem a prioridade educativa como sua aliada, que contribui na edificação de uma nova ordem social!

Celso Freitas

AÇÃO COMUNITÁRIA
PREPARANDO PESSOAS PARA A VIDA

prefácio CALEIDOSCÓPIO

Para nós da Caleidoscópio, foi um presente participar da construção coletiva do Programa Brincar e Ler para Viver. Um programa que nasce do desejo do Instituto Hedging-Griffo de investir na leitura e na cultura lúdica. Ganha brilho e existência no dia-a-dia das crianças e adolescentes por meio do trabalho da Ação Comunitária ao abrir suas organizações e criar condições para esse programa se desenvolver. De nossa parte, identificamo-nos completamente com a idéia de construir espaços para avivar a imaginação e as interações lúdicas e simbólicas, aceitando o desafio de agregar forma e conteúdo para que o programa ganhasse consistência no que diz respeito à concepção e proposta formativa dos educadores.

Este intercâmbio fecundo em possibilidades nos permitiu uma prazerosa tarefa de escolher acervo lúdico e literário, dialogar com a equipe de arquitetos que cuidavam da reforma do espaço para receber a brinquedoteca e biblioteca, delinear a proposta formativa e trabalhar junto à equipe educativa de organizações tão comprometidas que fazem parte da Ação Comunitária e ter o olhar sempre próximo da equipe do Instituto Hedging-Griffo, que sabe como cuidar, gerir e somar competências. Assim, pudemos construir de um modo coletivo com muitíssimas contribuições o que sistematizamos nesta publicação.

A Caleidoscópio, empresa de consultoria em educação e cultura, acredita no grande potencial de transformação social de atividades que buscam a essência humana – que é a capacidade de criar e agir criativamente – e procurou neste programa ser coerente com tal propósito, desenvolvendo ações e uma forma de trabalhar que considerou sempre a autoria de todos os envolvidos: crianças, adolescentes, educadores, lideranças comunitárias e coordenadores pedagógicos.

Apostamos num modelo de formação no qual se exercite intensamente o ato criativo. Os educadores foram sempre convidados a brincar, jogar, ler, contar histórias seguidas de discussões, embasamentos e trocas para aprimorar sua prática.

Outro aspecto relevante no trabalho formativo ao qual damos especial atenção é o entusiasmo nas ações, afinal, a atividade lúdica não é uma atividade desta natureza? Acreditamos que o entusiasmo se dá pela possibilidade de criação e de autoria no que se faz. A brincadeira é o espaço privilegiado de escolha e de tomada de decisões. O entusiasmo também advém de uma nova postura diante do conhecimento, uma postura de quem é inventor da própria prática educativa.

O entusiasmo advém de uma nova postura diante do conhecimento, uma postura de quem é inventor da própria prática educativa.

Queremos agradecer a participação entusiasmada de todos os autores, das organizações envolvidas que ajudaram a criar contextos e contornos para a consistência do Programa Brincar e Ler para Viver. Agradecer também as crianças e jovens pelas belíssimas produções que alimentam nosso olhar.

Não é tarefa fácil selecionar entre tantos materiais: portfólios, planejamentos, registros, fotos, desenhos e produções de 20 organizações, realizadas durante quatro intensos anos.

Alguns estarão registrados aqui, outros na memória e nas ações daqueles que desfrutaram do programa.

Desejamos que nossos parceiros se vejam representados nestas linhas e que outros educadores e leitores encontrem respaldo para sua prática.

Boa leitura!

Adriana Klisys e Edi Fonseca

caleidoscópio
brincadeira e arte

capítulo 1

CONTEXTO FORMATIVO DO PROGRAMA BRINCAR E LER PARA VIVER

Do ponto de vista educativo, o Programa Brincar e Ler para Viver tem por objetivo cultivar primordialmente as relações que se estabelecem tanto na brinquedoteca e biblioteca como nas propostas educativas, culturais e de lazer oferecidas, para que seja um ambiente de muita vitalidade, em constante transformação e apropriação por parte de seus usuários.

Fundamentalmente, a proposta formativa busca uma clareza do papel do educador na constituição dos espaços da brinquedoteca e biblioteca, propiciando a percepção de que, por meio do brincar, se pode dedicar mais tempo ao lúdico, assim como, por meio da leitura, mais tempo à formação imaginativa; ambos relegados a um segundo plano numa sociedade tão destinada à manutenção de valores racionais e objetivos. Buscamos nesta construção do ambiente formar um substrato de subjetividade mais rico por meio do jogo e da leitura, que têm o poder de contribuir essencialmente para o refinamento da pessoa no que há de mais humano e vital.

Receber uma brinquedoteca/biblioteca equipada contribui muito para que as interações lúdicas e o comportamento do leitor ganhem espaço no meio educativo; entretanto, não basta ter apenas o espaço e os materiais, uma vez que esse ambiente é sobretudo simbólico, permeado de ludicidade e de leituras de mundo, carregado de intencionalidade, constituindo, por excelência, um espaço de relações. É esse ambiente relacional que procuramos abordar nos encontros formativos: tratar das relações possíveis no jogo, nas brincadeiras, na leitura, na interação com os outros e com o conhecimento, oferecendo ajuda na estruturação e funcionamento dos ambientes de leitura e brincar.

Por acreditar nesses princípios, considera-se tanto o corpo do programa, dado pela constituição do espaço e acervo, como a alma, dada pela formação dos educadores. Atores que dão vida à implantação efetiva desses ambientes, que só assim conquistam uma identidade própria.

A grande vantagem de se ter a montagem da brinquedoteca e biblioteca ligada ao processo formativo dos educadores, dirigentes e coordenadores das organizações sociais participantes é a apropriação desses ambientes como ferramenta de trabalho e de transformação cultural, determinando que a autoria da equipe educativa saiba gerir propostas, fazer planejamentos, criar contextos instigantes de aprendizagem; enfim, construir uma competência aliada ao desejo de criar uma cultura lúdica e de leitura, uma vez que não basta ter boas intenções, é preciso ter domínio e conhecimento.

A formação entra pelos bastidores de um programa de constituição de brinquedotecas e bibliotecas funcionando como infra-estrutura conceitual, subjacente ao complexo cotidiano educativo. Ela oferece suporte para o trabalho do educador ocorrer com desenvoltura, apropriação, sabedoria e encantamento, atributos próprios de quem é autor de sua prática.

Ao trabalharmos nos bastidores, oferecendo a sustentação para que as propostas pudessem acontecer de maneira mais implicada com as necessidades das crianças e adolescentes, desfrutamos aos poucos de um belo espetáculo envolvendo muito faz-de-conta, brincadeiras, jogos, saraus, contação de histórias e leituras. As crianças e adolescentes, atores fundamentais desse processo, e seus educadores

Desenho de criança do Jardim Boa Sorte

e dirigentes, “diretores de cena”, puderam desfrutar de um programa que pode agora ser compartilhado com um público mais amplo. Para que o Programa Brincar e Ler para Viver pudesse ser socializado, na presente publicação, contamos com uma metodologia formativa que será brevemente explicitada aqui e detalhada nos capítulos seguintes, que tratam da prática educativa e formativa.

A formação foi pautada numa metodologia diferenciada com eixos estruturantes e momentos bem definidos para a abordagem dos conteúdos e apropriação destes pelos educadores:

- **Imersão no conteúdo –** em todos os encontros foram realizadas propostas e atividades para os educadores, com o objetivo de promover momentos para que eles pudessem desfrutar de boas práticas de jogos, brincadeiras, produção de brinquedos, leitura e contação de histórias.

- **Momentos de criação e planejamento –** os educadores foram convidados a planejar suas ações, que envolveram autoria própria e das crianças, partindo de desafios lançados a repensarem sua prática, de forma a rearranjarem o espaço, os materiais e propostas.

- **Diálogo entre a teoria e a prática –** transpor os conteúdos aprendidos para o trabalho com as crianças, por meio da reflexão do papel do brincar e da leitura na vida de crianças, adolescentes e adultos.

- **Socialização de soluções –** garantia de momentos para socializar formas encontradas por todo o grupo de atuação e desenvolvimento do trabalho.

A imersão no conteúdo esteve presente nas situações voltadas para o desfrute próprio de cada educador, com a construção de jogos e brinquedos, brincadeiras e cenários para o brincar, oficinas de leitura e narração de histórias, apreciação de belas imagens, audição de uma música, observação de trechos de um filme etc. Conseqüentemente promoveram situações nas quais os educadores puderam aprender e construir recursos por meio da experimentação de materiais, da descoberta de habilidades e gerar a criação de novas propostas. Tudo isso sempre apoiado em contextualização e muito encantamento.

Ao participar de uma deliciosa roda de histórias, os educadores passaram a desejar contar histórias da mesma maneira e com a mesma qualidade. Isso implicava o desejo de utilizar recursos parecidos, apropriar-se das particularidades da narrativa e compreender por que ela é tão importante.

Educadores contam, encenam histórias e criam jogos a partir delas.

Os momentos de criação e planejamento muitas vezes surgiram da imersão no conteúdo. Ou seja, após a roda de histórias os educadores recebiam o convite para selecionar um conto, criar seu próprio baú, ensaiar, planejar a atividade e desenvolvê-la com sua turma.

Temos aqui um outro exemplo: em um dos encontros, o conteúdo da formação foi “jogos de regras”. Após apreciarem um vídeo de crianças da África jogando mancala, os educadores puderam aprender as regras para jogá-lo. Além disso, apreciaram uma exposição com mais de 20 tabuleiros de mancala produzidos com diversos tipos de materiais e posteriormente construíram seus tabuleiros e saíram com o desafio de ensinar as crianças e os jovens a jogar e promover uma oficina para a produção de outros tabuleiros de mancala.

Nas propostas de diálogo entre a teoria e a prática, além da busca pelo embasamento teórico em textos de especialistas e estudiosos, muitas vezes foram utilizadas “práticas de referência” como estratégia da formação. Essas práticas de referência foram apresentadas para a equipe por meio de observação de filmagens, leitura de registros escritos acompanhados ou não de apreciação de fotos de atividades com bom planejamento e seu desenvolvimento produtivo. A partir disso, foram discutidos os encaminhamentos dados pelo educador em questão, seus saberes e a qualidade da aprendizagem das crianças, permitindo assim sistematizar conhecimentos e relacioná-los com a teoria.

A idéia central é compreender como a criança e o adolescente aprendem e como é possível o educador e seus parceiros colaborarem para que essa aprendizagem seja mais significativa (aqui a palavra significativa não está relacionada apenas ao afetivo, mas a fazer sentido para o educando, possibilitar que ele relacione seus conhecimentos e faça novas descobertas). Esta sempre foi a grande questão do programa e talvez a grande questão da Educação: a qualidade da ação educativa está em compreender como o outro aprende, saber se colocar no lugar dele,

[Santa Amélia]

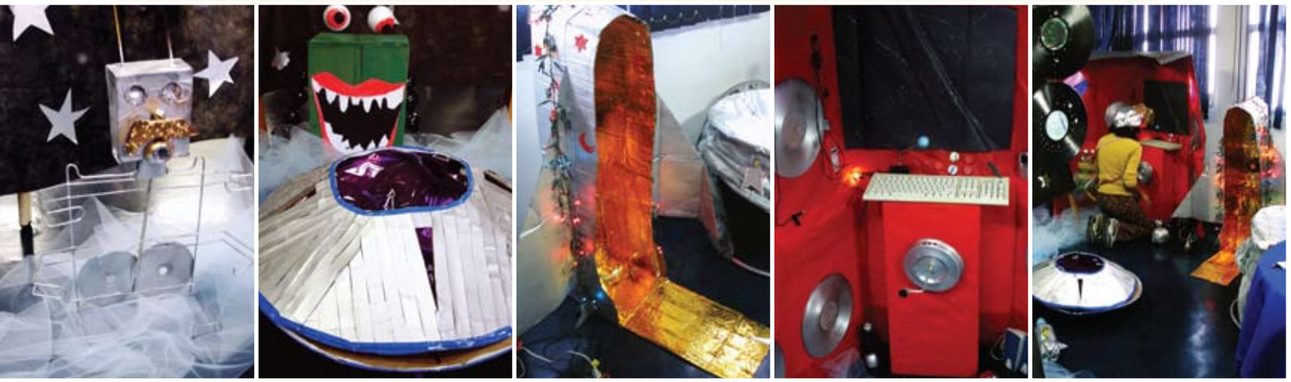
antecipar, intervir, acreditar que esse outro tem saberes e que uns aprendem com os outros. Sem isso, não adiantaria ter uma biblioteca e brinquedoteca repletas de materiais. Sabemos que há bibliotecas em diversas escolas, mas nem sempre utilizadas espontaneamente pelos alunos. A questão norteadora não está no material, no repertório de atividades, mas em compreender e incluir-se no processo de aprendizagem aliada ao desenvolvimento.

A socialização de soluções também contribuiu muito para a aquisição de conhecimentos e tomada de decisões. Após a execução das atividades planejadas e a implantação das propostas de trabalho, a cada encontro os educadores participavam de uma rodada de socialização na qual relatavam como a atividade tinha sido realizada, quais as conquistas, as variações, as dificuldades, os desafios etc. Esse diálogo possibilitou ao grupo perceber, por exemplo, que as dificuldades não existiam apenas para uma organização, mas que outras passavam por problemas parecidos, porém nem por isso desistiam; ao contrário, encontravam um tipo de encaminhamento para a resolução da questão. Em outras situações, as trocas de conhecimentos, informações e possibilidades foram bastante preciosas. Um grupo apresentava diferentes tipos de base para rodar pião, outro contava como tinha sido sua roda de leitura ou a utilização do teatro de sombras com

as crianças pequenas, um terceiro oferecia material (sucatas especiais, refugos de fábricas) doado em grande quantidade para os colegas, um outro ainda falava da dificuldade e das estratégias para a organização do espaço de brinquedoteca e biblioteca. Enfim, conversas que auxiliaram na construção de um vínculo, que possibilitaram a aprendizagem entre os participantes e o aprimoramento do brincar e da leitura. A socialização de soluções sempre fez parte da metodologia que busca a autoria dos envolvidos no processo.

Para apropriar-se de seu trabalho formativo na brinquedoteca e biblioteca, o educador precisa ter clareza da abrangência desse espaço. Para tanto procuramos, nos encontros de formação e supervisão, trabalhar com os seguintes conteúdos:

- Evolução histórica e social do brincar;
- Brincar e aprendizagem;
- Análise cultural do brinquedo e critérios de escolha de acervo;
- Planejamento das atividades lúdicas, dentro do contexto pedagógico da organização;
- Organização de espaços para o brincar;
- Utilização da atividade lúdica na Educação;
- Intervenções educativas que contemplem a leitura e o brincar;
- Criação de brinquedos e jogos;
- Jogos simbólicos e jogos de regras;
- A cultura dos jogos de tabuleiro;
- Histórias e memórias: textos, contextos, pessoas;
- O papel significativo dos contos na vida das pessoas e das sociedades;
- Características da oralidade a "contação" de histórias: criação de sentidos;
- O lugar do contador: apropriação e domínio do texto;
- A escolha da história de acordo com os ouvintes;
- Ler e contar – diferenças e semelhanças;
- O apoio de alguns materiais – construção da caixa e/ou baú;
- A importância das histórias para as crianças;
- Teatro e jogos teatrais;
- A leitura pelo professor;
- Produção de texto coletivo;
- Produção de registros e portfólio contemplando trabalho realizado.



Nos encontros de formação os momentos de socialização de soluções práticas do dia-a-dia sempre estiveram presentes, como podemos observar neste ambiente criado pela organização Nossa Senhora Aparecida para socializar com os demais grupos que também tiveram a tarefa de um encontro para o outro organizar ambientes lúdicos tais como circo, pet shop, navio pirata

A partir dos conteúdos formativos, elencamos uma série de expectativas de aprendizagem dos educadores, que se aprimoraram ao longo dos encontros:

Os encontros de formação não foram os únicos responsáveis por essas expectativas efetivamente se concretizarem, mas a prática posta dentro da organização, a retomada de sua realização, a garantia de recursos humanos e materiais e a parceria com outros atores é que possibilitaram alcançar tais objetivos.

- Saber valorizar o brincar e a leitura da criança e do adolescente.
- Saber propor situações nas quais crianças e adolescentes participem da definição dos projetos de confecção de brinquedos e jogos, participando da determinação do tempo e do espaço.
- Observar e registrar os momentos de brincadeiras e jogos das crianças e adolescentes como material de reflexão para seu trabalho: os enredos que criam, como lidam com as regras, as iniciativas que tomam, os conflitos que aparecem, os objetos que utilizam etc.
- Saber organizar o espaço e os materiais de forma que facilite o aparecimento das brincadeiras e do interesse pela leitura.
- Saber ser um elemento integrante das brincadeiras, como observador, organizador, mediador de conflitos, acolhendo idéias, participando quando convidado, ou quando as crianças necessitarem de ajuda ao tentarem construir algo.
- Possibilitar o enriquecimento do conhecimento acerca da origem dos jogos bem como de suas regras.
- Possibilitar o uso dos conhecimentos ligados à língua para ter uma participação social cada vez mais intensa, sabendo expressar idéias, sentimentos e opiniões.
- Favorecer o gosto pela leitura, entendendo os textos escritos tanto como fonte de informação como de entretenimento.
- Saber organizar situações em que as crianças e os adolescentes possam exercitar as habilidades de ouvir atentamente e falar, opinando e argumentando a respeito de seus pontos de vista.
- Saber selecionar livros para as diferentes faixas etárias, com desafios condizentes aos grupos.
- Incluir as rodas de leitura e as brincadeiras em seu planejamento como atividades permanentes, possibilitando que a ação pedagógica contemple esses dois projetos.
- Planejar diferentes propostas de atividades envolvendo a leitura.
- Promover momentos de troca de informações e opiniões entre crianças e/ou jovens a partir das leituras.
- Construir diferentes recursos e materiais de acompanhamento e avaliação que possam ser usados durante as ações tanto do Brincar quanto do Ler tanto pelo educador quanto pelos alunos.

Acima, educador do Jd. Macedônia socializando o jogo de bolinhas de gude na formação; no topo da página, desenho de criança da A. C. S. C. Sul

capítulo 2 FAZENDO AS ESCOLHAS E DEFININDO O ESPAÇO

Uma ação bem pensada

Abrir ou não a brinquedoteca e a biblioteca para a comunidade? Este é um questionamento que toda organização se faz; e é sabido que este é o grande ideal: abrir a brinquedoteca e a biblioteca para usufruto de todos. A decisão depende de uma série de critérios que precisam ser muito bem definidos e articulados para que a atitude seja tomada conscientemente e aconteça de fato.

Para abrir a brinquedoteca e a biblioteca para uso de todos, é preciso conhecer e formar vínculo com a comunidade, ter uma estrutura de funcionamento bem definida com regras claras para todos, contar com pessoas preparadas para o atendimento e com acervo suficiente para o público a ser atendido.

Neste programa não contamos com a participação de brinquedistas e bibliotecários. A organização e o funcionamento dos espaços se deram de maneiras diferenciadas de acordo com a opção e as condições de cada organização. Uma das alternativas foi compartilhar a responsabilidade por esse trabalho entre todo o grupo de educadores. Em outros casos um educador e sua turma arrumavam os espaços durante um mês. Em algumas organizações os jovens ajudaram a cuidar do acervo. Integrantes da comunidade, como o grupo de pais, foram voluntários para esse trabalho. Cabe lembrar que precisaram de orientações para compreender a dinâmica e a proposta da brinquedoteca e biblioteca.

Cada organização deve definir se há possibilidades de abrir a brinquedoteca para empréstimo de brinquedos e jogos. Se essa for a opção, os brinquedos precisam ser tombados e classificados e há a necessidade de se ter um controle para a retirada e a devolução dos brinquedos e jogos. O mesmo acontece com o acervo de livros.

Se não for possível emprestar todo o acervo ou abrir o espaço para a comunidade, podem-se encontrar soluções intermediárias, tais como:

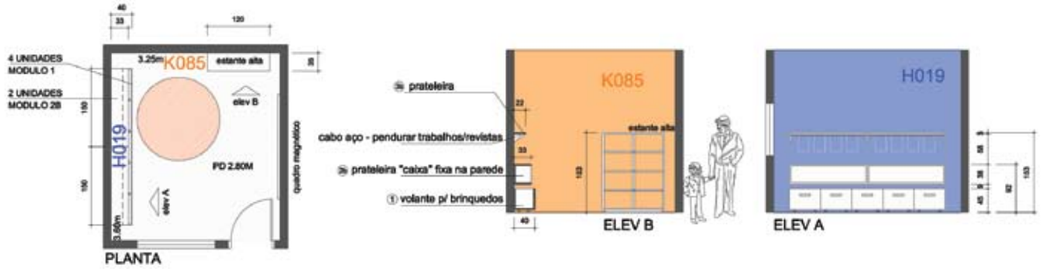
- abrir a brinquedoteca para ser utilizada nos finais de semana com a presença de pessoas que se responsabilizem pelos materiais e auxiliem os usuários;
- emprestar apenas os jogos e brinquedos produzidos pelos alunos e que poderão ser repostos com facilidade;
- realizar oficinas de jogos e brinquedos abertas ao público;
- promover campeonatos de jogos de quadra e tabuleiro;

- abrir a biblioteca para horas de pesquisa e estudo;
- realizar horas do conto com momentos de leitura para o público;
- permitir que as crianças e jovens matriculados na organização levem os livros para realizar leituras com seus familiares e colegas.

Tapete produzido por mulheres da comunidade N. Sra. Aparecida, junto com as crianças; na pág. ao lado, desenho de criança da Ação Comunitária

Montagem do espaço

No início da implantação de brinquedotecas e bibliotecas, a primeira preocupação que surge é como organizar o espaço, armazenar o acervo recebido, de modo que possa se transformar num ambiente de amplo uso.



Acima, planta da brinquedoteca – arquiteta Monica S. Durante – e, abaixo, fotos de detalhes do espaço (Meu Abacateiro e Márcio Brandão)

Não devemos nos esquecer de que o ambiente se define pelo conjunto de relações das pessoas entre si e com o espaço físico e materiais que o compõe. Não existe espaço vazio de significados. A forma de ocupá-lo reflete as intenções de seus usuários. Um aspecto fundamental na criação de brinquedotecas e bibliotecas, portanto, supõe considerar as relações que se estabelecem nesse espaço e, nas propostas educativas, culturais e de lazer oferecidas, o sentido que tudo isso tem na vida dos usuários. A arrumação do espaço deve ser bem planejada e reavaliada conforme o uso, de modo que se ofereça uma relação autônoma a seus participantes.

A brinquedoteca e a biblioteca são espaços para brincar, conhecer, escolher, debater, dar opiniões, sonhar, imaginar, compreender os símbolos, buscar equilíbrio entre o real e a ficção, compreender as relações e o mundo que nos cerca. A idéia é que essas possibilidades sejam consideradas na montagem do espaço e, por conseqüência, também nas propostas de usufruto dele.

Há muitas formas de organizar os espaços, guardar livros, brinquedos e jogos. Das 20 organizações, cada uma procurou a melhor forma de armazenamento, de modo que se priorizasse o livre acesso, com responsabilidade de uso, cuidando da conservação e manutenção dos materiais. Algumas soluções foram coletivas, outras ganharam a particularidade de cada um dos usuários, afinal precisavam ter identidade própria, embora tivessem particularidades em comum.

A decisão de como armazenar foi tomada em conjunto, considerando os espaços das organizações, os educadores, a consultoria pedagógica e arquitetônica. Configurou-se inicialmente como uma eleição de adultos, depois foi ganhando gradativa participação de crianças e adolescentes. Algumas organizações conseguiram com maior desenvoltura incluir as crianças e adolescentes em sua organização, outras ainda se empenham nesse processo.

O armazenamento dos materiais ocupa uma atenção constante das organizações, até mesmo pela própria dinâmica de uso e deslocamento de materiais. A acessibilidade e organização adequada dos materiais favorecem a apropriação do espaço e o constante cuidado com ele. Espaços desorganizados, em geral, geram desorganização dos usuários. Uma caixa com brinquedos tumultuados e misturados, além de muitas vezes não favorecer o aprofundamento na brincadeira, faz com que seus usuários também não se importem com os cuidados que devem ter com materiais de uso coletivo.

Não há uma fórmula única de organização e armazenamento do acervo, mas podemos partir de experiências de outras organizações, e mesmo próprias, para ir construindo a identidade de cada lugar.

A seguir passamos a registrar algumas idéias que nortearam a construção do espaço e que foram alimentadas por cada uma das 20 organizações ao longo do processo.

A Organização Mocaph criou um armário-baú com prateleiras para guardar o kit supermercado. As dobradiças colocadas em locais estratégicos permitem abrir e fechar o supermercado de faz-de-conta.

Considerar as características dos usuários

Toda e qualquer proposta de criação de um ambiente lúdico e de leitura precisa considerar muito quem ocupa tal ambiente, como ocupa, o que faz e como interage. Sobretudo apostar na capacidade organizativa das crianças e dos adolescentes e ensiná-los a cuidarem do espaço, para que se sintam co-responsáveis.

É comum, quando as organizações ganham um espaço equipado, se preocuparem sobre como as crianças vão se portar nesse espaço. Em geral, educadores temem que estraguem materiais e livros e que os usem de forma desordenada. Tivemos grupos que de início não levavam os brinquedos de faz-de-conta para o pátio, com receio de que as crianças estragassem os brinquedos, preferindo levá-los ao espaço mais protegido da sala ou mesmo da brinquedoteca, para evitar uma dispersão do acervo. Em alguns momentos até é preciso saber recuar nas intenções, mas não perder de vista a capacidade das crianças. Ao longo do processo e com intervenções específicas esse receio de levar brinquedos ao parque deixou de existir, pois todos estavam implicados no processo.

Num primeiro momento de contato com um espaço novo, rico e diverso é comum uma atitude exploratória, um momento de deslumbramento em que o olhar corre por todos os espaços sem se deter muito em algum. Esse momento inicial, com a garantia de que poderão explorar os recursos aos poucos e de que eles não vão sumir ou ser guardados fora de seu alcance, dão maior tranqüilidade às crianças, que aprendem a conviver com uma diversidade de acervo à disposição, atendo-se a cada um deles com vagar e aprofundamento.

Sabendo das possíveis dificuldades do grupo em relação à organização do espaço e conhecendo as necessidades formativas das crianças e dos adolescentes, é possível planejar situações nas quais eles vão aos poucos se aproximando, fazendo uso e cuidando dos materiais e usufruindo das possibilidades oferecidas.

Considerar a versatilidade do espaço transformado em diferentes ambientes, com diferentes propósitos

A versatilidade refere-se às diferentes funções que um mesmo espaço físico pode assumir. Nesse sentido foram consideradas mobílias e materiais que possam torná-lo multifuncional. Num momento forma-se uma tenda de contação de histórias no meio da brinquedoteca, noutro momento vira uma cabana e noutro o mesmo espaço vira um circuito com carrinhos e pistas, ou então uma nave espacial, o que envolve deslocamentos e sucessivas reorganizações. Assim, um único espaço comporta muitos universos.

Optou-se, ao lado de estantes que são excelentes organizadores de materiais, por móveis versáteis e leves para facilitar o deslocamento. Uma grande quantidade de tecidos compôs o acervo para ser utilizada como fantasias e, sobretudo, como material para delimitar espaços, formando ora cabanas e tendas ora divisórias entre um espaço e outro, presos com barbante entre um ponto e outro. Recursos simples como caixas de papelão decoradas também serviram ao propósito de delimitar espaços, com a vantagem de poderem ser dobradas e guardadas facilmente e oferecerem uso multifuncional: serviram tanto como cenário de uma história a ser contada (um pano de fundo) quanto como "parede" delimitando um ambiente e outro de brincadeiras ou, ainda, como cenário de teatro de fantoche. Outras vezes, um dos lados da caixa foi usado pelas crianças para ali desenharem o tabuleiro de um jogo.

Buscar uma organização que tenha uma certa lógica de uso

É importante pensar muito bem nos usos que terão os espaços. Para leitura, lugares aconchegantes, com almofadas, pufes, tatames, tapetes etc. Deixar livros para os menores em estantes mais baixas e para os maiores nas mais altas. Para o faz-de-conta, um espelho por perto, um baú ou mala de fantasias – estes devem estar num lugar mais reservado que não tenha muito trânsito de passagem para não interromper a brincadeira. São muitos os detalhes do dia-a-dia que precisam ser planejados e avaliados, conforme os usos.

Contemplar espaço para sucatas no acervo lúdico

Materiais plásticos que podem ter várias utilidades nas mãos das crianças constituem versáteis matérias-primas para a criação de novos brinquedos e jogos. Nem sempre foi muito fácil ajeitar um espaço para tal propósito. As organizações solucionavam essa dificuldade armazenando, distribuindo tais materiais na sala ou em espaços reservados, cuidando de manter uma certa classificação para facilitar o uso.

Considerar a participação das crianças e dos adolescentes na criação do acervo

É interessante que o espaço conte com um acervo criado por seus usuários. No programa, foram intensas as participações. Confecção de piões, raquetes, pés de latas, jogos, teatro de sombras, pequenos cenários de papel, baú ou caixa de histórias, caderno com versos etc. É desejável que haja lugares apropriados para guardarem esses brinquedos. Potes, caixas e caixotes pintados pelas próprias crianças podem ser uma boa opção.

Desenho de criança da Ação Comunitária

São muitas as soluções possíveis de mobília e materiais para organizar jogos, brinquedos e livros.

Destacaremos aqui algumas, tanto as oferecidas pelo programa como as conquistadas pelas organizações:

- uso de prateleiras para livros e brinquedos;
- divisórias para separação de títulos;
- caixotes de madeira para armazenar brinquedos;
- caixotes de madeira com rodinhas para transporte de brinquedos;
- móvel-revisteiro para revistas, periódicos e livros ficarem de pé;
- divisórias;
- tambores e cestos para guardar brinquedos;
- sacos para guardar panos, cordas, bolas;
- malas de viagem para acomodar fantasias;
- baús feitos de papelão;
- gavetas para guardar brinquedos;
- bandejas de plástico;
- expositores de livro feitos de pano e plástico transparente;
- quadros de aviso para facilitar a comunicação;
- painel de indicação de leituras;
- caixas e sacolas para as crianças levarem livros para casa;
- fichário para armazenar textos e/ou montar uma hemeroteca de textos de ciências naturais e sociais, artes, regras de jogos, formas de confeccionar brinquedos, enfim, artigos interessantes para socializarem relacionados à leitura e aos jogos e brincadeiras;
- fichário para marcar empréstimos de brinquedos e livros;
- cabideiro;
- araras;
- espelhos;
- carrinhos de feira para transportarem brinquedos;
- espaço especial para leitura: tapete, almofadas, colchonetes, pufes. Outras boas possibilidades: rede, cadeira de balanço sofá ou banco de ônibus (facilmente conseguidos em sucatas da prefeitura);
- mesas;
- cadeiras ou banquinhos de madeira em forma de cubo e vazados que servem tanto de assento quanto de acessórios para montagem dos espaços. Constituem um material bem versátil: podem virar móvel quando empilhados, palco quando dispostos numa seqüência no chão ou como mesinha para uma partida de jogo, com os jogadores sentados no chão.

Bolas de meia fazem parte da contribuição das crianças ao acervo de bolas na Organização Mocaph

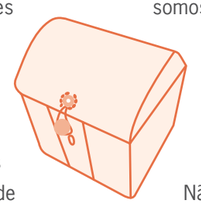
As formas de acomodar jogos, brinquedos e livros foram as mais diversas possíveis. Tal organização foi um importante elemento a se considerar neste programa que busca uma intencionalidade educativa para que o ambiente seja próspero em propostas de uso autônomo. Às vezes um mesmo espaço que estava impecável de uma hora pra outra se desorganizava, surgindo daí nova necessidade de intervenção e de contar com crianças e adolescentes para a reorganização. O investimento na organização requer grande envolvimento e esforços coletivos.

ESPAÇOS COM A CARA DE QUEM OS OCUPA

No lugar de desenhos ou enfeites prontos, como os de festa, deve ocupar lugar privilegiado a decoração feita pelas próprias crianças e pelos adolescentes e, em alguns casos, até mesmo com a participação da comunidade. Sabemos que é tradição em nosso país decorar ambientes educativos com propostas que consideram pouco a autoria, haja vista a enorme quantidade de enfeites prontos, industrializados, que decoram certos ambientes. Nas organizações participantes, pouco a pouco essa realidade foi sendo transformada, ganhando em alguns casos até mesmo ajuda de familiares na confecção de tapetes de história, colchas de fuxico, baús, pintura de caixas para guardar brinquedos, sem contar com uma infinidade de jogos, brinquedos e recursos para a contação de histórias que foram criados tanto pelos educadores como pelas crianças e adolescentes.

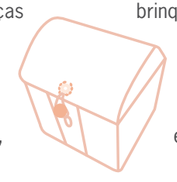
Nas organizações, optou-se, na pintura de paredes, por cores em tom pastel, que criam um astral para o espaço, sem concorrer com uma série de estímulos que o ambiente já tem. É preciso tomar um certo cuidado para não deixar o lugar muito poluído.

O grande diferencial do espaço se deu mesmo nas prateleiras (na altura das crianças), recheadas de jogos, brinquedos e recursos para contação de história criados por crianças e adolescentes, que se tornaram autores e responsáveis pela ampliação do acervo. Eram comuns comentários como: “Agora nós somos criadores de jogos!”



COMO ARMAZENAR BRINQUEDOS E JOGOS

Não adotamos uma classificação dos jogos segundo as indicadas em geral para brinquedotecas[1], uma vez que se optou por ter uma utilização interna, sem empréstimos de materiais. Além disso, não contamos com um profissional com tempo para dedicar a essa tarefa.



Cada organização estruturou-se a seu modo, contando com alguns cuidados:

- realizar a listagem do acervo recebido;
- montar uma pasta com cópias das regras dos jogos, caso se percam;
- organizar caixas com *kits* de faz-de-conta, divididos por temáticas específicas. Ex.: salão de beleza, veterinário, casinha, navio-pirata, etc.
- discutir com crianças e adolecentes critérios para a organização;
- em alguns casos, registrar na caixa os materiais que compõem determinados *kits*, para conferência;
- reservar local de destaque para guardar brinquedos e jogos produzidos pelas próprias crianças;
- reforçar as embalagens dos jogos com *contact* ou mesmo transferi-los de caixa, procurando preservar algum elemento da caixa antiga para identificação;
- separar uma caixa para achados e perdidos (sugerida pelo *site* **www.abrinquedoteca.com.br**, que relata a caixa de O.V.N.I.S – objetos voadores não-identificados), para localização fácil de eventuais peças que se percam;
- organizar materiais em potes e/ou caixas que facilitem guardar os materiais, com identificação possível;
- criar um rodízio de comitivas de crianças e adolescentes responsáveis tanto por manter o espaço como por criar soluções criativas para ele, registrando as ações que realizaram para incrementar a brinquetoteca em seu “mandato”.

1. *Para saber mais, consultar o livro* ***O Direito de Brincar: a Brinquedoteca****, de Adriana Friedmann et al., editado pela Scritta/Abrinq, 1992.*

A Organização Mocaph encontrou um excelente modo de otimizar o espaço da brinquedoteca fazendo um móvel especial para guardar tabuleiros de jogo de botão

Poderíamos continuar listando muitas ações, mas deixaremos esse aprofundamento para o **capítulo 3**, a parte da publicação dedicada ao dia–a-dia vivo da brinquedoteca. Queremos apenas ressaltar que garantir cuidados no armazenamento é uma forma de ter os brinquedos e jogos disponíveis, com uma vida útil mais longa, mas, sobretudo, que ensinar a cuidar do local e de seu uso coletivo é a grande contribuição educativa para que prosperem os espaços da imaginação, da fantasia, da socialização.

COMO ARMAZENAR LIVROS

Uma confeitaria possui um espaço que "nos convida" a experimentar as delícias que lá estão. Vitrines com doces de diferentes tipos e para paladares variados: doces com creme, de chocolate, com frutas, caramelizados, com massa folhada, bolos e tortas etc. Funcionários atentos e atenciosos, talheres, pratinhos e guardanapos para servir. Uma pia que fica bem visível e localizada para lavarmos as mãos, água, refrigerantes ou sucos (gelados ou sem gelo) para acompanhar as delícias. Alguns lugares têm mesinhas e cadeiras organizadas de modo que possamos ver as geladeiras e vitrines cheias de doces. Um local fresco e arejado. Às vezes vende salgados ou sorvetes. Tudo isso com a intenção de atender muito bem o cliente para que ele fique satisfeito e volte. Um convite aos nossos sentidos, que acaba sendo consumado, pois o espaço e a beleza dos doces são muito chamativos.

O mesmo deve acontecer com um espaço de leitura: ser um espaço que é preparado para atender as necessidades e cuidar da formação dos leitores.

Antigamente a biblioteca era um lugar escuro, cinzento, austero e muito silencioso. Hoje isso já mudou, e não foi pouco! As bibliotecas têm espaços diferenciados para as crianças com propostas bastante interativas para seus usuários.

Ao montarmos uma biblioteca, alguns pequenos cuidados são necessários, como:

• a iluminação deve ser boa, favorecendo a leitura – as mesas e cadeiras devem ficar próximas das janelas;

Dicas de José Mindlin*:

"Dizer à criança que ela tem que ler, eu creio que é uma coisa negativa de saída. É preciso deixar a coisa como um prato de doce, assim... que a pessoa deixa na mesa e a criança chega e se sente atraída pelo doce e come. É preciso que a criança também se sinta atraída pelo livro".

Transcrição de trecho de depoimento de José Mindlin no vídeo *Palavra de Leitor* – F.D.E. – 1990.

**O mais célebre bibliófilo brasileiro, empresário, começou a comprar livros aos 13 anos e nunca mais parou. Sua biblioteca conta com mais de 45 mil títulos.*

• a sala deve ser bem ventilada;
• evitar local úmido e luz direta do sol para não estragar o acervo;
• o espaço deve possuir mesas e cadeiras e/ou cantos acolhedores com tapete e almofadas para as atividades de leitura.

Caso o espaço seja pequeno, é possível instalar algumas prateleiras ou estantes para organizar o material. É possível montar boas estantes com tábuas e tijolos. Na falta dos tijolos, é só utilizar cordas e tábuas de madeira. Para isso é preciso perfurar cada tábua em suas extremidades e passar as cordas. Outra sugestão é colocar os livros em caixotes, que podem ser empilhados uns sobre os outros.

À esquerda, criança do Paulo VI; ao centro e ao lado, diferentes espaços e modos de guardar os livros (N. Sra Aparecida e Jd. Ipanema)

CATALOGAÇÃO DOS LIVROS

Tombamento

O acervo de livros, CDs e DVDs precisam ficar à disposição de todos: funcionários, crianças, adolescentes e comunidade, mas pertencem à biblioteca e necessitam retornar a ela.

Para se ter um controle do acervo é preciso registrar todos os livros que existem na biblioteca e todos que entrarem para ampliação do acervo.

Pode-se utilizar um caderno ou fichário especialmente para esse fim. Nele anota-se o número de registro do livro, chamado de *número de tombo*, o nome da obra, do autor e data de entrada. No livro imprime-se um carimbo com o nome da instituição no verso da capa e o número de tombo. Também deverão ser carimbados o meio do livro e o final dele. É preciso tomar cuidado para não carimbar sobre imagens e textos.

O número de tombo é dado a partir da entrada do livro na biblioteca. Uma mesma obra poderá ter mais de um exemplar, cada um deles receberá um número.

Classificação

A classificação é utilizada para organizar os livros nas estantes e prateleiras. Quando o acervo não é muito grande, uma das formas mais simples é classificar os livros por agrupamentos e cores. Pode-se agrupá-los de acordo com o gênero ou a área de conhecimento: ficção, poesia, história em quadrinhos, enciclopédias, Artes, Ciências Sociais, Ciências Naturais etc. Cada um desses grupos recebe uma cor. Desse modo, cada livro ganha uma etiqueta de identificação com a cor do grupo de que faz parte. Isso facilitará a localização do livro na estante. A etiqueta é colada na lombada do livro, na parte inferior.

Para as bibliotecas com acervos maiores, existe um padrão de catalogação de livros que é compreendido no mudo todo. Hoje em dia podemos contar com programas de computadores para esse tipo de trabalho. No site da Fundação Biblioteca Nacional podemos encontrar maiores informações: **www.bn.br**

Empréstimo

Para controlar os empréstimos do livro, recomenda-se que se elabore um cartão que deve ser colocado no final do livro, dentro de um envelope, com os seguintes dados de identificação:

- **título da obra;**
- **autor;**
- **número de tombo;**
- **cor ou número de classificação.**

Sugere-se que se deixe espaço para anotações básicas de controle de empréstimo, como: número de inscrição do usuário que retirou o livro e a data de devolução.

Os usuários também terão um cartão com um número de inscrição – que é realizada com a apresentação de um documento, comprovante de residência e preenchimento de uma ficha com seus dados pessoais (endereço, CEP, número de telefone, data de nascimento, número de documento etc.).

No momento do empréstimo, o cartão que está na última folha do livro é retirado, e nele devem ser anotados o número de inscrição da pessoa que o está retirando e a data de devolução. Esse cartão fica na biblioteca e pode ser guardado em um fichário. O cartão do usuário é colocado no envelope no final do livro com a data que o livro deverá ser devolvido. Ao devolvê-lo a pessoa terá o seu cartão de volta.

Livros infanto-juvenis ganharam fita amarela na classificação por cor (Santa Amélia)

Sugestão para cartão do livro

(Espaço para identificação do livro com título da obra e código de classificação)		
Nº de tombo	Data	Assinatura do responsável pela biblioteca

(Frente)

(Espaço para carimbo com o nome da instituição)		
Nº de tombo	Data	Assinatura do responsável pela biblioteca

(Verso)

Sugestão para a ficha do usuário

Biblioteca: _____

Nome do usuário: _____

Válido até: _____

Devolver em	Assinatura do responsável pela biblioteca

(Frente)

Devolver em	Assinatura do responsável pela biblioteca

(Verso)

Varal de poesias [Márcio Brandão]

Outros cuidados

Varal de poesias • pode ser criado com um ou mais cordões esticados; com o auxílio de pregadores de roupas são fixados poemas, textos curtos, parlendas, trava-línguas, letras de música, textos produzidos por alunos e outros.

Livros de versos • cadernos nos quais crianças, adolescentes e adultos anotam versos conhecidos para a ampliação do repertório das brincadeiras cantadas e o registro da cultura da comunidade.

Caixinha com trava-línguas e adivinhas • em uma caixa podem existir pequeninos cartões com essas brincadeiras que, há tanto tempo, encantam pessoas de diferentes idades.

Mural • com recortes, cartazes e comunicados informando eventos culturais das proximidades, cursos, entrevistas, palestras etc.

Cartazes com foto e nome dos autores • às vezes os autores parecem pessoas tão distantes... Isso depende muito da forma como isso é abordado. Pequenos cartazes, que podem ser trocados periodicamente, com foto, nome completo do autor, data de nascimento (e falecimento), curiosidades sobre sua vida e sua obra, possibilitam que as crianças e os adolescentes associem o nome à pessoa e reconheçam os autores em outras situações.

Quadro ou tarjetas com indicações literárias • esse material pode ser elaborado por todos da organização. Em pequenos cartões ou tarjetas são escritas opiniões sobre uma obra, e estes são afixados em um quadro ou colocados dentro do livro com parte da tarjeta para fora.

Acervo diversificado com revistas, gibis, jornais, livros de gêneros diversos (romance, suspense, terror, ficção científica etc.) histórias infantis e infanto-juvenis, poemas, arte, histórias em quadrinhos, ciências sociais e naturais etc.

Como não há um bibliotecário, a presença de um educador e/ou voluntário para ajudar na escolha dos livros faz toda a diferença. Mas é preciso que o educador conheça os livros, compreenda e respeite a escolha do usuário.

Esses e outros recursos precisam ser um convite para que o usuário da biblioteca entre, se delicie e volte sempre.

COMO USAR O ESPAÇO

Em primeiro lugar, como vimos, o espaço precisa chamar ao uso, deve ser um local em que se deseja estar. Mas não é só porque há interesse no espaço que ele pode ser bem utilizado. Muitas vezes, pela grande circulação de pessoas, precisa haver certos combinados e regras de uso.

Fizeram parte das orientações gerais de uso muitas conversas com as crianças responsabilizando-as pelo espaço. Tais rodadas de conversas, prévias ou após a utilização do espaço, mostraram-se necessárias para que os combinados de uso fossem compartilhados, bem como os cuidados com o ambiente.

Sabemos que os combinados de organização nem sempre são muito fáceis. Precisa-se de muita persistência em retomá-los freqüentemente para que as conquistas não se percam. Às vezes a própria equipe educativa afrouxava os cuidados, em vista do dia-a-dia mais atribulado por outras funções, e precisava rapidamente retomar a organização, pois qualquer descuido podia ser crítico. Nesses momentos optava-se por um mutirão de arrumação para colocar a "casa" em ordem.

Entre as organizações participantes, pudemos avaliar que, quanto mais se deixavam os cuidados com o ambiente nas mãos das crianças e dos adolescentes, dando-lhes o devido amparo, mais arrumado o espaço permanecia, evidenciando-se, assim, quanto precisam ser responsabilizados pelo uso que fazem do ambiente.

Em geral cada turma tem ao menos um dia por semana para ir à brinquedoteca e biblioteca, sendo que nos outros dias realizam muitos empréstimos de materiais para serem usados em sala, pátio ou quadra.

Algumas organizações resolveram fazer fichários, outras bloquinhos de anotação ou, ainda, fichas atrás da porta para registrar os itens retirados e o nome dos responsáveis. Organizações menores não precisaram desse controle por ter um número reduzido de salas. Enfim, cada organização construiu um jeito de usar o espaço com propriedade e responsabilidade.

Sarau realizado na Organização Márcio Brandão

capítulo 3 BRINCADEIRAS & LEITURAS

Esta parte da publicação é dedicada aos conteúdos trabalhados na formação pela Caleidoscópio e que dão corpo ao Programa Brincar e Ler para Viver, desenvolvido com 20 organizações sociais. É por meio do desenvolvimento desses conteúdos que as ricas experiências são coroadas com a consistência e autoria de seus participantes: educadores, crianças e adolescentes. E é pelo comprometimento de todos nesse processo de constituição de brinquedotecas e bibliotecas com todo o seu acervo material e cultural amplamente apropriado por seus usuários que foi possível esta publicação.

O que apresentamos nesta parte é fruto, portanto, da autoria de 144 educadores participantes e 3.162 crianças e adolescentes ao longo de quatro anos.

Sem a participação entusiasmada e profissional de todos, não seria possível a sistematização de um trabalho como este – memória viva – no qual fomos nos constituindo por meio da ação e construindo o trabalho possível de acordo com a realidade de cada uma das brinquedotecas e bibliotecas formadas. Um trabalho que envolveu o universo simbólico das histórias e das brincadeiras e apostou na formação lúdica como essência para a criatividade e na busca de saídas alternativas que levassem ao brincar e ao ler para viver bem, o que equivale a viver com largueza cultural, simbólica e imaginativa, enfim, viver com intensidade as relações que se estabelecem com os outros e consigo mesmo.

O capítulo Brincadeiras & Leituras, feito com a contribuição de todos, desdobra-se em seis itens, apresentados abaixo, cada um deles dedicado ao dia-a-dia do Programa Brincar e Ler para Viver nas organizações participantes:

- 1. Jogo Simbólico
- 2. Jogos de Tabuleiros
- 3. Brinquedos e Jogos
- 4. Brincadeiras
- 5. Contação de Histórias
- 6. Leitura

Desenho de criança da Organização Mocaph

[Meu Abacateiro]

JOGO SIMBÓLICO

Os jogos simbólicos, também conhecidos como jogos de representação ou de faz-de-conta, são aqueles em que as crianças interpretam diferentes papéis, fazendo uso de símbolos para representar ou substituir um objeto por outro. Assim, um graveto pode substituir uma colher de pau ou um simples gesto pode estar no lugar de outro, como no caso da criança que imita o cavalgar substituindo, com o gesto de brincadeira, a própria ação real de cavalgar. Esses jogos implicam a capacidade de simbolizar parte do princípio de analogia, de encontrar semelhanças entre objetos diferentes. Um toco de madeira, numa situação de brincadeira, vira símbolo de um barbeador, símbolo de um carrinho, ou qualquer objeto com o qual a criança consiga estabelecer alguma relação.

A capacidade de representação, de criar uma situação imaginária, surge com o aparecimento da linguagem e inaugura um avanço essencial para o desenvolvimento do pensamento, no qual a criança passa a agir por motivações internas. A imaginação **(imagem em ação)**, amplamente estimulada no jogo simbólico, é uma capacidade que caracteriza o ser humano, que o diferencia das demais espécies. Figuras **(imagem)** de super-heróis, pais, profissionais e seres fantásticos são vivenciadas na atuação da criança em seu faz-de-conta **(ação)**.

A estrutura do jogo simbólico traz uma contribuição inestimável para o pensamento imaginativo porque proporciona a oportunidade de estabelecer muitas analogias, sobretudo ao pensar acerca do mundo social, repleto de relações. É um espaço fértil de investigação e construção de conhecimento sobre si mesmo e sobre o mundo real e ficcional.

Quando brinca, a criança procura compreender o mundo dos adultos no qual está inserida. Apesar da variedade de temas dos jogos infantis, eles têm em si o mesmo conteúdo: as relações sociais e todo o universo simbólico criado pela humanidade.

Uma das formas pelas quais a criança se apropria da cultura é pelo contato com as imagens e representações sociais. Nesse sentido, pode-se dizer que o brinquedo tem lugar de destaque na apropriação cultural por ser um importante fornecedor de representações e imagens manipuláveis.

o jogo simbólico (...) proporciona a oportunidade de estabelecer muitas analogias, sobretudo ao pensar acerca do mundo social, repleto de relações.

[Mocaph]

Como podemos ver, há um rico universo a ser explorado pelas crianças no jogo simbólico também conhecido como faz-de-conta. Embora esse tipo de jogo permaneça presente com maior intensidade até os 6/7 anos, podemos dizer que ele não morre, mas se transforma – afinal, a literatura, o teatro, a novela, o carnaval não são formas elaboradas de jogo simbólico? Emocionamo-nos com uma cena triste vivenciada por um ator, embora saibamos que não deixa de ser um jogo de representação, uma invenção conquistada nos primórdios na infância e que continua animando nossa imaginação.

No que diz respeito às organizações participantes do Programa Brincar e Ler para Viver, todo mundo entrava na brincadeira. Até mesmo os pais, na reunião de apresentação preparada por cada organização para mostrar a brinquedoteca e a organização dos espaços de jogo simbólico, queriam brincar. Mesmo os pré-adolescentes e adolescentes oscilavam entre dizerem *"Já estamos crescidos"* e se renderem ao faz-de-conta. Um exemplo são os adolescentes da Fundação Márcio Brandão, que gostam de brincar de escritório de contabilidade com o *kit* da brinquedoteca. Num dos dias de "trabalho" até pregaram um anúncio na porta da sala: *"Admite-se secretária temporária"*. Tiveram o cuidado de incrementar o *kit* escritório com materiais do bazar existente na própria organização. Os meninos vestem-se com ternos e gravatas e as meninas calçam sapatos altos e escolhem roupas que consideram apropriadas ao jogo de papéis. Transitam entre computadores, agendas e muitos blocos de anotações improvisados para o dia-a-dia no escritório.

Na página ao lado e na foto à direita, crianças do Mocaph; acima, à esquerda, menina do Márcio Brandão e, à direita, do Meu Abacateiro

Há sempre um copo de mar para um homem navegar – Jorge de Lima

ACERVO DE POSSIBILIDADES: JOGO SIMBÓLICO

Para escolher o acervo das organizações, partiu-se da consideração de duas modalidades de jogo simbólico:

Jogo simbólico em que a criança atua como personagem

Nesta modalidade a criança age como se fosse um personagem qualquer, interagindo com o entorno de acordo com o papel escolhido, estabelecendo uma interação direta com os demais participantes, reais ou imaginários, da brincadeira.

Os brinquedos, materiais e mobília para a criança atuar como personagem são de tamanho correspondente a ela, algumas vezes menores que o tamanho convencional de alguns objetos, tais como utensílios e móveis de casinha.

Jogo simbólico em que a criança manipula bonecos

Esta é uma modalidade diferenciada, bastante elaborada, na qual a criança empresta sua fala a bonecos do tipo manequim ao manuseá-los, criando um enredo com seus personagens-bonecos.

Os brinquedos, materiais e mobília que servem de cenário e contexto para a brincadeira de manipular bonecos são geralmente miniaturas, adequadas ao tamanho dos bonecos.

É interessante pensar nas possibilidades que diferentes brinquedos oferecem: por exemplo, enquanto a boneca-bebê sugere brincar de maternagem, a boneca-manequim (boneca articulável, tamanho miniatura) sugere outros papéis, como os ligados ao campo profissional ou mesmo ficcional.

[Meu Abacateiro]

[Mocaph]

Acima, engenhoca médica (Jd. Boa Sorte) e, abaixo, nave espacial (Mocaph), ambas confeccionadas por crianças

É preciso "temperar a existência com pitadas de fantasia" – Contardo Calligaris

Com relação a essas duas modalidades: "atuar como personagem" e "manipular bonecos", distinguimos dois contextos em que estas se manifestam:

Jogo simbólico ligado ao campo da realidade

Brincadeiras como as de casinha, médico, supermercado e todas que refletem o mundo real fazem parte deste contexto.

Jogo simbólico ligado ao campo da ficção (fantasia)

Brincadeiras como viagem intergaláctica, navio pirata, Sítio do Picapau Amarelo[2], são exemplos deste contexto. Nessas brincadeiras a fantasia toma conta completamente da brincadeira, possibilitando à criança se embrenhar por um mundo fantástico.

2. Referência na obra de Monteiro Lobato.

Tais modalidades de jogo simbólico e seus contextos de brincadeiras orientaram a escolha do acervo (gerando o acervo que se encontra relacionado no anexo). É preciso evidenciar que se priorizou a construção coletiva do acervo, com a constante participação de equipe educativa, crianças, adolescentes e comunidade. Esse permanente trabalho de construção coletiva incluiu: montagem de diferentes *kits* de jogo simbólico, criação de brinquedos, jogos e eleição de objetos e sucatas que pudessem compor as brincadeiras, como será visto mais adiante.

O acervo de jogos simbólicos eleito para o Programa Brincar e Ler para Viver é apenas uma sugestão do que se pode ter como jogo simbólico. Na verdade, consideramos que muito do acervo vai sendo constituído ao longo do processo. Por exemplo, tivemos organizações que conseguiram a doação de retalhos pequenos de tapeçaria e de sobras de tecidos de costura. Estes rapidamente compuseram o acervo da brinquedoteca, como estimulantes acessórios para brincadeiras: ora serviam para compor roupas de bonecos, ora para montar pequenas cabanas ou como lençóis para as miniaturas, ou até mesmo como componentes de mobília de casinha (ao colarem os tecidos em retalhos de madeira, eles se transformavam em luxuosas tapeçarias). Nesse caso, deve-se abrir um espaço na brinquedoteca para guardar as novas aquisições que vão compor as brincadeiras simbólicas.

É importante ter em mente que o acervo precisa ser constantemente renovado, tanto com materiais que podem ser improvisados

Criações muito originais de cidades foram criadas nos momentos de formação, como esta feita por educadores do Jardim Ipanema.

pelas crianças, adolescentes e a própria comunidade, como por materiais que estão no mercado. Para tanto, ações como campanhas, compras diretas do fabricante – que são muito mais econômicas – são soluções que viabilizam o incremento do acervo lúdico. Quando se tem a perspectiva de que o acervo está em constituição, os usuários do espaço contribuem mais. Um bonito exemplo foi o que aconteceu com a organização Santa Amélia. Adolescentes encontraram na região um brechó de brinquedos e trouxeram muitas miniaturas de brinquedos que encontraram nesse local. Os componentes da organização Márcio Brandão usaram algumas roupas do bazar por eles realizado e as transformaram em fantasias e ainda conseguiram, de uma fábrica local de E.V.A., doação de materiais com os quais confeccionaram acessórios para o *kit* de fantasias.

Consideramos igualmente importante, não apenas o acervo de brinquedos convencionais, mas a presença de brinquedos artesanais ou até mesmo de objetos que a princípio não são considerados brinquedos, mas que na ação lúdica se transformam em brinquedos. Por exemplo, um rolo de barbante, a princípio, não é brinquedo mas, quando amarrado entre pés de mesas, compõe um cenário de teia para uma brincadeira com super-heróis; noutra situação, serve para a tradicional brincadeira de cama-de-gato, também conhecida como figuras de barbante.

Para ampliar o acervo lúdico de jogos simbólicos, baseamo-nos em dois autores que alargam nosso olhar acerca do jogo simbólico: Leontiev[3], que traz o conceito de brinquedo de largo alcance, aquele brinquedo não-convencional, composto por materiais caracterizados por sua plasticidade, isto é, pela capacidade de se transformar em muitas coisas. Nesse sentido a sucata é um poderoso aliado para compor as brincadeiras de faz-de-conta. Com tantos brinquedos na brinquedoteca, muitas vezes presenciamos crianças usando pedrinhas e tampinhas como recursos lúdicos. Ora são bichinhos, ora personagens. É fundamental que sua imaginação possa ser ampliada pelo uso criativo desses "brinquedos de largo alcance", que justamente por não terem uma forma definida – um carrinho, por exemplo – podem se transformar livremente, contando com uma diversidade de potencialidades.

Outro autor fundamental para expandir nossa visão acerca do jogos simbólicos é Gilles Brougère[4], que traz a idéia da criação de contextos culturais para que o jogo de papéis se desenvolva. Ele defende a idéia de que a intervenção do educador no jogo infantil deve se dar de forma indireta na construção de um ambiente lúdico. Isso significa que essa intervenção, como mediação, deverá ocorrer, principalmente na preparação do espaço para brincar e do ambiente material: o que se tem como brinquedos, como estão dispostos e quais as propostas que se desenvolvem no espaço. O interessante na abordagem de Gilles é o fato de deixar claro que não se trata de acumular materiais, mas sim de dispô-los de forma coerente, permitindo que o espaço da brincadeira seja rico em significados e representações culturais. Trata-se de organizar um ambiente cultural, e não apenas físico, onde a criança possa se aprofundar nos papéis que desempenha. Uma seringa sem agulha, um estetoscópio improvisado com sucata, uma faixa que funcione como tipóia são ótimos materiais para a brincadeira de médico, da mesma forma que máquinas de escrever usadas, papéis, canetas, clipes, telefone quebrado, agendas antigas compõem um perfeito escritório.

É importante, contudo, que o espaço para o jogo simbólico não esteja suficientemente pronto, possibilitando que a criança interfira nele. Ao propor um jogo de papéis de situações conhecidas, como mercado, escritório, casinha, hospital, é interessante que o educador arranje o ambiente com a contribuição das crianças, isto é, ao montar os cantos onde esses jogos irão ocorrer, recomenda-se considerar as interferências que as crianças venham a realizar nesse espaço.

Considerando a essência desses dois autores, para ampliar o acervo de jogos simbólicos, propusemos nas formações a criação de ambientes lúdicos e minicenários para o brincar, bem como a confecção de bonecos, incluindo, na montagem dos ambientes, também a presença dos "brinquedos de largo alcance".

A criação e a observação dos contextos que as crianças imaginam em suas brincadeiras foram fundamentais para organizar a ampliação do acervo. Optamos pela montagem de *kits* de jogos simbólicos, distribuídos em caixas a partir de critérios definidos para organizar a brincadeira, cultivando a idéia de que os objetos e brinquedos escolhidos, quando organizados, podem formar um ambiente cultural semelhante ao ambiente no qual a brincadeira se inspira.

Cenários Lúdicos

"Os espaços de brincar devem ser cenários lúdicos; lugares de expansão da fantasia, onde o usuário é autor e ator ao mesmo tempo das diferentes peças encenadas, conforme a exploração que faz de seu imaginário."

Elvira de Almeida (escultora e *designer*)
Retirado do livro: *Arte Lúdica*, editado pela Edusp

3. Psicólogo russo que escreveu o célebre texto "Princípios Psicológicos da Brincadeira Pré-Escolar", presente no livro ***Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem****, de L. S. Vigotskii, A. R. Luria e A. N. Leontiev, editado pela Ícone.*
4. Autor consagrado no meio lúdico, escreveu os livros ***Brinquedo e Cultura****, editado pela Cortez, e* ***Jogo e Educação****, editado pela Artes Médicas, dentre outros.*

Para facilitar a organização, os educadores da Organização Paulo VI montaram caixas personalizadas para cada um dos kits *de jogo simbólico*

Construção de ambientes lúdicos

O papel dos materiais como importante elemento de integração e interação lúdica, sejam eles brinquedos, sucatas ou objetos, foi amplamente discutido com os educadores, constituindo um conteúdo significativo da intenção formativa do Programa Brincar e Ler para Viver. E como queríamos que pensassem no papel dos materiais, integrados num ambiente organizado especialmente para a brincadeira, utilizamos a estratégia da montagem dos ambientes lúdicos de salão de beleza, hospital, circo, nave espacial, feira etc. para que, na prática, pudessem vivenciar o conceito de organização do ambiente lúdico como ambiente cultural e não apenas físico.

Para tanto, na formação, os educadores foram convidados a pensar nesses ambientes, apreciando vídeos e imagens que mostram esses espaços e, principalmente, exercitando a própria ação de confeccionar um ambiente com a ajuda das crianças. Cada uma das organizações se responsabilizava, de um encontro para o outro, de fazer a montagem na própria sala de formação, entretanto, todos se comprometeram com a montagem de *kits* de jogo simbólico nas respectivas organizações. Foi sugerido que cada sala se responsabilizasse por um *kit*.

A seguir, vejamos algumas orientações para a organização de ambientes lúdicos para as crianças brincarem de faz-de-conta:

Jogo simbólico em que a criança atua como personagem

- Levantamento de quais *kits* de jogo simbólico pretendem fazer, tais como: navio pirata, super-heróis, *show* de calouros, sorveteria ou outros em que as crianças tenham interesse.
- Levantamento com as crianças do que precisa haver nos *kits* e escrita de bilhetes à comunidade, envolvendo-a na aquisição dos materiais e sucatas.
- Montagem do ambiente.
- Se possível, visitar alguns lugares nos quais a brincadeira é inspirada ou assistir a um vídeo que mostre a organização de tais lugares.
- Oficina de montagem de materiais para o jogo simbólico, em diversas etapas.
- Montagem dos cantos de jogo simbólico.
- Depois de alguns dias propondo a brincadeira com os *kits* que escolheram, avaliar com o grupo de crianças as possibilidades de incrementar o jogo, a partir das interações lúdicas (é interessante que socializem as soluções criativas das crianças).
- Nova oficina para produção de materiais e posterior registro da brincadeira.
- Brincar.
- Arrumação do ambiente.

Possibilidades de construção de *kits* de jogo simbólico

A partir de um levantamento das possibilidades de montagem de *kits* de jogo simbólico, surgiu, no processo de formação dos educadores, uma diversidade de temáticas. Vejamos, a seguir, algumas delas:

- Fábrica ou "recuperadora" de brinquedos
- Camarim de filme de ficção
- Invenções científicas (engenhocas)
- Casa de bruxa (magias e bruxarias)
- Esconderijo ultra-secreto para super-heróis
- Fábrica de fantasias
- Navio pirata
- Viagem intergaláctica
- *Kit* fotográfico
- Estúdio de TV
- Sapataria
- Sorveteria
- Pizzaria
- Confeitaria
- Fábrica de móveis
- Pedreiro
- Banca de jornal
- Joalheria
- Academia
- Lavanderia
- Veterinário e pet shop
- Danceteria
- Ateliê de costureira
- Estilista e desfile
- Supermercado
- Jardinagem
- Viagem
- Mercadinho
- Casinha
- Loja de R$ 1,00
- Sala de aula
- Oficina mecânica
- Banco
- Lava-rápido
- Bombeiro
- Escritório
- Médico
- Salão de beleza
- Barraca de pastel
- Comércio de comidas
- Loja de bonecas
- Construtora
- Casinha
- Ônibus
- Teatro
- Telefonista
- Transportadora ou carreto

A partir desse levantamento, o grupo de educadores fez um exercício coletivo para levantar o que poderia compor um *kit* eleito, com o intuito de depois providenciarem os materiais para compor o ambiente num próximo encontro de formação e, assim, posteriormente incorporar o uso do *kit* em sua prática e inaugurar novos. Vejamos um exemplo do que foi pensado por um grupo de educadores para "estúdio de TV", tema escolhido pela influência televisiva da novela nas brincadeiras das crianças:

[Meu Abacateiro]

Kit Estúdio de TV

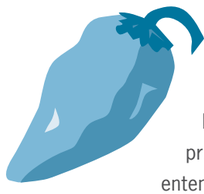
- Câmera (feita com caixa de sapato, pote vazio de amaciante etc.)
- Barbante, fios, ou similar
- Fita crepe
- Microfone de cabeça (feito com tiara e esponja)
- Microfone móvel (cabo de vassoura cortado, jornal amassado e fita crepe ou embalagens de desodorante vazias encapadas com durex)
- Claquete (feita com chapas de raios-X)
- Cadeira do diretor (cadeira comum enfeitada)
- Camarim (biombo de papelão pintado)
- Bancada para telejornal (feito com mesa forrada por pano ou E.V.A)
- Carrinho para filmagem (patinete ou rolimã adaptado)
- Holofote (feito com lata ou cone de papel, celofane e lanterna)
- Maquiagem e fantasia
- Caixa de som e luz (caixa de papelão com muitos botões colados)
- Cenários (feitos de papelão e de tecido pintados, neste caso pode ser preso com barbante e pregadores)
- Microfone fixo (feito com cabo de vassoura chumbado em lata com cimento – um conduíte, adaptado no próprio cabo com uma bola de jornal amassado presa por fita crepe na ponta do conduíte, formava um perfeito microfone)

Cada *kit* comporta diferentes materiais e brinquedos e, em geral, é guardado em baú, caixa de papelão ou madeira, para facilitar a organização e montagem do ambiente nas diversas situações em que as crianças desejam brincar. A brinquedoteca, sala ou pátio ganha a "cara" momentânea do espaço escolhido, transformando-se, num piscar de olhos, em estúdio de TV, clínica veterinária ou sorveteria e, assim que for preciso, volta a ser o ambiente que era antes, guardando-se novamente no baú ou caixa os apetrechos que compunham o ambiente.

Acima, crianças do Meu Abacateiro

É importante que se tenha constância em tais propostas de ambientes lúdicos, para que a criança possa se aprofundar em seus papéis. Nossa intervenção, no entanto, foi no sentido de pensar na versatilidade do espaço, prevendo sua constante reorganização para comportar muitos mundos em alguns metros quadrados. Disso decorre a opção pela arrumação de *kits* que possam ser guardados, montados e desmontados diariamente com a participação das crianças.

Como são muitas salas em cada organização, optou-se por cada grupo ou duplas de salas se responsabilizarem pela confecção e manutenção dos *kits*, sendo o uso coletivo, para que todos tenham acesso aos diferentes *kits* de jogo simbólico. Tal arranjo contribui também para a manutenção dos materiais: é natural que, com o tempo de uso, os materiais improvisados se estraguem – assim, os grupos também ficam responsáveis por recompor os respectivos materiais. Esse é um trabalho constante que deve tomar a atenção do educador.



A atividade de organizar ambientes lúdicos é formativa por si própria, pois permite que o grupo entenda o conceito de organização do ambiente cultural, que precisa ter uma identificação com o ambiente que o originou. Quanto mais organizado o ambiente, mais chances terão as crianças de se aprofundarem em seus papéis na brincadeira. Para tanto, é preciso levar em conta as intervenções das crianças, as escolhas e sugestões do que se providenciar para a brincadeira, bem como os improvisos fundamentais tão comuns nas brincadeiras infantis. Se vão brincar de cozinhar, podem usar uma infinidade de ingredientes em seu cardápio: apetitosos quitutes (representados por peças de jogos de montar), saborosas saladas (preparadas com folhas de árvores), carnes suculentas (tiradas literalmente de pedras) e assim por diante.

Construção de minicenários para brincar

Uma outra forma de ampliar o acervo de jogo simbólico se dá pela montagem de minicenários para incrementarem as brincadeiras de faz-de-conta com bonecos em miniatura.

A idéia de criar cenários para servir de suporte para as brincadeiras e espaço para as crianças representarem com bonecos se assemelha à cenografia: a arte de dar forma ao conceito. Portanto privilegiamos na formação o contato com essa arte. Um dos primeiros passos da oficina de criação de cenários foi apreciar, através de imagens projetadas de diferentes cenários criados para peças teatrais – muitos dos quais apresentados em forma de maquete –, um protótipo de como seria o cenário em si. Tal como no trabalho do cenógrafo, os educadores precisaram criar, recorrendo aos materiais disponíveis, cenários que sugerissem ou se parecessem com os ambientes que imaginaram para as brincadeiras. As crianças fazem isso com muita facilidade, por isso é preciso que o adulto tenha um olhar apurado para identificar essas possibilidades e incorporá-las no cotidiano educativo.

Os cenógrafos, profissionais especializados em dar forma a conceitos ou idéias, usam seu talento para criar espaços e ambientes que retratem diversos mundos. À semelhança desses profissionais que "brincam" com a forma e com os materiais para comporem sua criação, as crianças também se servem de seu talento para usar essa "arte" em suas brincadeiras. Elas criam cenários para compor seu universo fantástico de super-heróis, rainhas, fadas e bruxas. Improvisam com o que têm, e são muito talentosas nisso. A formação se preocupa, fundamentalmente, não apenas em ampliar o acervo, mas em garantir a qualidade de propostas que considerem a criatividade das crianças. Isso implica elaborar planejamento de situações que vão além dos talentos habituais das crianças. Nas oficinas formativas, propusemo-nos a brincar com a idéia de transformar simples tocos de madeira, retalhos de tecidos e outros materiais plásticos em cenários para brincar com bonecos miniaturas.

Vejamos, agora, algumas orientações para a montagem de minicenários para as brincadeiras de faz-de-conta:

Jogo simbólico quando a criança manipula bonecos

- Criar um contexto interessante para que a brincadeira ocorra de forma mais aprofundada – nesse sentido, escolher uma ou mais temáticas a ser(em) desenvolvida(s), criando cenários para tanto: desfile de bonecas, mundo espacial, fazendinha, parque de diversões, corrida maluca etc.
- Listar com as crianças as possibilidades de cenários para os diferentes bonecos-manequins de que dispõem na brinquedoteca (bonecos articuláveis, animais em miniatura etc.).
- Conseguir materiais de sucata de marcenaria, tapeçaria, costureira, indústria têxtil, supermercado etc. para a montagem de oficinas de criação (solicitar diretamente ou enviar cartas e/ou e-mails de solicitação e agradecimento).
- Projetar no papel o que gostariam de construir, listando os materiais ou possíveis substitutos necessários. Podem montar cenários em placas de compensado, caixas de papelão etc.
- Pesquisar, em livros, revistas ou vídeos, modelos dos cenários escolhidos, para enriquecer a montagem pelas crianças.
- Montagem dos minicenários para brincar.
- Brincar.

"Quem não tem cão, caça com gato"

Criar cenários variados que permitam à criança realizar diferentes brincadeiras é uma contribuição importante para alimentar as interações lúdicas que se estabelecem no cotidiano da brinquedoteca. No processo formativo deste programa foram planejadas oficinas especiais para que os educadores pudessem confeccionar cenários que possibilitassem o desenvolvimento de um contexto atraente para a brincadeira acontecer de forma mais complexa, utilizando para tanto o enredo/cenários das histórias que contam às crianças ou temáticas relacionadas ao faz-de-conta. Tais situações sempre eram vivenciadas primeiramente pelos educadores, depois estes ficavam com a incumbência de realizá-las com as crianças e os adolescentes, procurando materiais apropriados, isto é, evitando o uso daqueles que são facilmente descartáveis, como as placas de isopor – afinal, os cenários são feitos para brincar e não para apenas ficarem expostos como enfeite.

Fechamos este assunto de ampliação do acervo de jogo simbólico com uma provocação característica dos encontros de formação do Programa Brincar e Ler para Viver, que dá margem à continuidade infinita da criação possibilitada pela imaginação: retomamos o dito popular "quem não tem cão, caça com gato", que tem tudo a ver em matéria de jogo simbólico. As crianças e adultos que não perderam sua natureza brincante sempre improvisam e encontram saídas inusitadas para tudo. Não é à toa que ao longo da história encontramos bonecas feitas com os mais diferentes materiais: espigas de milho, madeira, plástico, pedra, pano, arame, jornal, barbante etc. O interessante é que os educadores também podem ter soluções criativas no seu cotidiano profissional. A formação oferecida aposta nessa saída de autoria dos educadores em seu trabalho, na construção de ricos espaços para a brincadeira acontecer com intensidade.

AÇÕES EDUCATIVAS PARA O JOGO SIMBÓLICO

Qualquer ação educativa deve se embasar em conhecimento e sensibilidade, olhar atento para não tirar a liberdade da criança na brincadeira. Caso contrário, deixa de ser brincadeira, passa a ser algo feito por imposição. Isso, em absoluto, não quer dizer que o educador não possa propor e favorecer a construção de ambientes e cenários para que o jogo simbólico se manifeste com desenvoltura, nem que, eventualmente, possa entrar no jogo da criança. Deve-se apenas atentar para que o universo simbólico da brincadeira seja preservado e estimulado.

A idéia de que a brincadeira é culturalmente aprendida apesar de parecer óbvia, nem sempre é compreendida no seu devido valor. Tal idéia, muito fortemente defendida por Elkonin[5] em seu livro *Psicologia do Jogo*, abre caminho para pensar na importância da intervenção educativa para favorecer o jogo simbólico, tão fundamental para a aprendizagem cultural.

Para que o educador garanta um espaço onde o lúdico se manifeste, precisa estar presente na brincadeira. Isso não significa que deva estar intervindo e propondo brincadeiras o tempo todo. Sua ação se dá de forma indireta ao observar as crianças, enriquecer suas situações de jogo, organizar o ambiente, ampliar o repertório de brincadeiras, auxiliar a criança na escolha de utensílios visando o incremento do jogo, interferir nas interações lúdicas conversando sobre elas com as crianças e garantindo sua continuidade, possibilitar elementos de conhecimento do material etc. Desta forma, o educador pode potencializar a atividade lúdica e oferecer subsídios para que o jogo se torne, cada vez mais, uma atividade interessante e desafiadora para a criança.

Brincar: Liberdade de Escolha

"Em uma sala vazia, uma criança não pode exercer atividade livre; sua liberdade cresce na medida em que lhe são oferecidas possibilidades de ação, isto é, opções. Neste sentido, a liberdade da criança não implica na demissão do adulto: pelo contrário, expandi-la implica no aumento das ofertas adequadas às suas competências em cada momento do desenvolvimento."

Heloysa Dantas in Brincar e Trabalhar
Retirado de: *O Brincar e suas Teorias*, de Tizuko Morchida (Org.), Ed. Pioneira

[Mocaph]

5. Psicólogo russo, autor do livro **Psicologia do Jogo** – Ed. Martins Fontes.

[Mocaph]

Vale lembrar que a presença de planejamento para o incremento do faz-de-conta ajuda a ampliar as possibilidades do jogo, como podemos ver no exemplo a seguir, que trata de um planejamento para a brincadeira de faz-de-conta de confeitaria:

Atividade 1
- Roda de conversa: faz-de-conta de confeitaria. Perguntar quem já reparou como são expostos os docinhos de festa em docerias, padarias, mercearias etc.
- Levantar como podem fazer docinhos de faz-de-conta, como podem organizar o ambiente da brincadeira.
- Oferecer massinhas coloridas e apetrechos para confeitos, bandejas de isopor e propor fazer uma confeitaria.

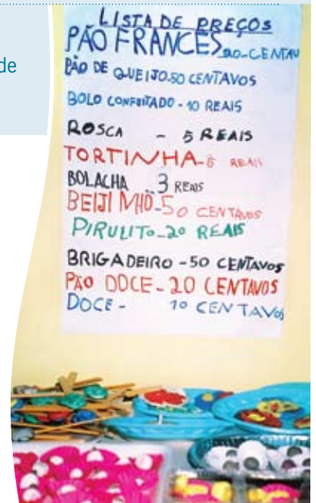
Atividade 2
- Procurar livros de receitas, revistas culinárias que mostrem o cuidado com o visual dos doces de festa para aperfeiçoarem suas confecções.
- Voltar a propor faz-de-conta de confeitaria.
- Fazer um levantamento dos materiais para incrementar a brincadeira.
- Os menores podem se responsabilizar pela lista de sugestões. Os maiores podem fazer bilhetes pedindo material à comunidade, bem como organizar caixas para guardarem os materiais adquiridos via doação.

Atividade 3
- Pesquisa de materiais para doceria. Procurar materiais na própria instituição, tanto sucatas comerciais quanto sucatas da natureza, para aprimorar as possibilidades de confecção com papel machê ou massinha de *biscuit*.
- Criação de cartazes com logotipo para confeitaria e materiais para incrementar a confeitaria – produção de material lúdico: caixa registradora, dinheirinho, cardápio etc.

Atividade 4
- Brincar com os novos materiais.
- Os maiores podem dar continuidade à produção de materiais lúdicos: *freezer*, fogão, geladeira. Pensar em como improvisar prateleiras de exposição do doce.

Atividade 5
- Brincar com os materiais produzidos.
- Pesquisar nos livros de receitas possibilidades de fazer confeitaria de verdade para uma celebração.

Na brinquedoteca ou sala, os brinquedos e o "faz-de-conta" devem ficar em lugares acessíveis às crianças, para que possam escolhê-los livremente em diferentes horários, por exemplo na entrada, na saída, quando acabam outras atividades e também em horários específicos reservados a eles. Como intervenção educativa de organização, a escolha do mobiliário da brinquedoteca levou em consideração um ambiente o mais versátil possível, de modo que privilegiasse maior mobilidade física e a possibilidade de uma diversidade de propostas de atividades num mesmo espaço.



[Jd. Boa Sorte]

Orientações para incrementar o jogo simbólico

Vamos aqui retomar algumas das orientações que nortearam as intencionalidades educativas dos educadores ao longo do Programa Brincar e Ler para Viver:

Investir na construção coletiva de propostas para incrementar o jogo simbólico (a construção dos *kits*)

A construção de *kits* de jogo simbólico promove o aprofundamento das brincadeiras por envolver elementos que contribuem para a criação de um contexto rico para a brincadeira. Possibilita que um maior número de crianças brinquem juntas. Mas é preciso que as crianças sejam autoras desses *kits*, ajudem a concebê-los. Isso elas fazem com maestria, sabem improvisar muito bem. É preciso que o adulto esteja atento ao modo como concebe tais *kits*.

Uma pergunta bastante pertinente nos acompanhou ao longo desse processo: "O fato de ter *kits* não limita a imaginação infantil?" Isso depende de como se concebem os *kits*. É claro que a concepção de criar tais *kits* com a colaboração das crianças, incorporando tanto brinquedos convencionais como objetos de largo alcance e considerando, ainda, as muito prováveis inclusões das crianças ao longo das brincadeiras, não é cerceadora. Por outro lado, entregar tudo pronto e não incorporar as necessidades de organizações sucessivas das crianças pode, sim, limitar o jogo.

Incentivar a participação da comunidade na ampliação do jogo simbólico

Cada vez mais o grupo percebeu que unir esforços e contar com a ajuda da comunidade enriquecia o jogo simbólico. Exemplo disso é a montagem do *kit* de faz-de-conta de veterinário que recebeu muitas doações do *Pet Shop* Mundo Animal, que

[Paulo VI]

fica nas proximidades da organização ACSUL. Já a organização Nossa Senhora Aparecida conseguiu a doação de uma loja de materiais de construção para fazer tubos de oxigênio para o *kit* de nave espacial. Esses e tantos outros exemplos representam quanto as organizações procuram parcerias com a comunidade no desenvolvimento do programa.

Incentivar a participação dos pais

As famílias, que participam indiretamente do programa, ajudaram bastante na montagem dos *kits* de jogo simbólico relacionados a profissões, pois muitos trabalham em ambientes que deram origem aos cantos de jogo simbólico: construção civil, oficinas mecânicas etc. Além disso, foi comum a participação dos familiares em oficinas de confecção de fantasias, pintura de sapatos velhos, arrumação de móveis para o jogo simbólico, enfim, cada um contribuindo a seu modo.

É importante frisar que os familiares não devem ser apenas solicitados a trabalharem em prol do ambiente lúdico, devem também ser convidados a desfrutarem dessa criação, conhecendo melhor o que tais espaços promovem para seus filhos. Por isso é relevante fotografar os ambientes, filmar crianças brincando, convidar os pais para conhecerem o espaço que ajudaram a construir, seja na brinquedoteca, na sala de aula ou no pátio.

Cuidar da preparação do espaço/ambiente

Este trabalho consiste em escolher o material, dispô-lo e organizá-lo.

O ambiente para brincadeiras de faz-de-conta foi ganhando maior mobilidade e soluções criativas usando os próprios materiais do acervo da brinquedoteca e da organização. Soluções inventivas acompanharam todo o processo, como no caso da organização de um faz-de-conta de sapataria na Provisão: na preparação do ambiente, empilharam dois bancos para disporem os sapatos, que eram muitos; caixas estreitas de plástico, viradas ao contrário no chão, serviam de apoio para engraxar sapatos de clientes, que ficavam confortavelmente sentados em cadeiras enquanto alguém cuidava do brilho de seus calçados; flanelas usadas, escovas de dente velhas e mesmo escovas de sapatos davam conta do recado. Interessante registrar que a organização do ambiente também contou com a "supervisão" de um dono de sapataria, marido de uma educadora.

> A criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas – Gilles Brougère

Auxiliar a criança na escolha de utensílios para o incremento do jogo

Uma forma de incrementar os materiais para o jogo é fazer visitas aos locais que inspiraram a criação dos ambientes, por exemplo, ir a um supermercado e conhecer os profissionais que lá trabalham, como quem repõe as mercadorias quem cuida do caixa etc. Outra opção é assistir a trechos de vídeos que alimentem o brincar. Podemos exemplificar com a preparação de um *kit* de faz-de-conta de circo. Pode-se assistir a vídeos sobre o Circo de Soleil ou, então, a trechos do filme *La Strada*, de Frederico Fellini, que retrata o cotidiano circense, ouvir histórias de circo, pesquisar com os pais as brincadeiras cantadas de circo, alimentando assim as escolhas dos objetos que comporão o acervo lúdico, bem como o conhecimento das interações que se estabelecem nesse espaço.

Orientamos os professores para que usassem os próprios livros recebidos para alimentar essa construção de espaços e cenários. Dois deles, especialmente, trazem muitas soluções para o faz-de-conta: *O Homem que Amava Caixas*[6] e *Parece mas não é*[7].

6. ***O Homem que Amava Caixas***, *livro de Stephen Michael King, editado pela Brinque-Book.*
7. ***Parece mas não é***, *de Joan Steiner, editado pela Martins Fontes.*

Observar a criança para enriquecer suas situações de jogo

É sempre enriquecedor observar as crianças em situação de jogos simbólicos, conferir quanto incorporam seus conhecimentos à situação. Uma criança brincando de consultório veterinário, por exemplo, foi flagrada por sua educadora atendendo um "cliente" do Ibama. Provavelmente incorporou à brincadeira conhecimentos de outras situações de aprendizado.

Fez parte da formação atentar mais para as relações que se estabelecem no jogo simbólico, registrar as falas das crianças, suas ações, durante esse processo. Uma grande conquista ainda a ser perseguida é utilizar com maior freqüência o registro reflexivo desses momentos, buscando melhor encaminhar as intervenções educativas para o aprimoramento do jogo.

Garantir uma rotina diária para o jogo simbólico

Para contemplar a necessidade de participação das crianças no jogo simbólico e seu aprofundamento é necessário garantir uma rotina que comporte espaço e tempo dedicado a essa atividade. É preferível que seja praticado diariamente, para que possam se aprofundar nos papéis desempenhados, nas brincadeiras construídas. Algumas organizações conseguem instituir uma rotina diária, outras ainda optam por dedicar alguns dias da semana para tanto.

Propor desafios de criação – incorporar o imprevisto

Procuramos sempre criar um clima na formação em que estivesse presente o desafio de lidar com o imprevisto, característica fundamental do jogo simbólico. Para isso é bom que a imaginação esteja sempre sendo alimentada. Na formação era uma constante esse alimento de imaginação (imagens e ação). Num dos encontros do BLPV, levamos uma série de chapéus, boinas, tiaras carnavalescas e acessórios interessantes para se pôr na cabeça para incrementar o *kit* camarim de artista, propondo a todos os educadores o desafio de criar algo próprio para enfeitar a cabeça. **Foi assim que encerramos simbolicamente o último ano de formação do programa com uma festa intitulada: "Venha com alguma idéia na cabeça".** Havia chapéu com colagens de obras de artistas, tiaras em forma de borboletas, perucas de pelúcia e uma diversidade incrível. A intenção é que possam criar, nas organizações, se não a mesma proposta, o princípio criativo de saber lidar com o imprevisto, de ter de rearranjar idéias e/ou objetos para criar algo inusitado.

Situações nas quais as crianças incorporaram o imprevisto foram freqüentes. Um bonito exemplo foi o das crianças do Jardim Magdalena. Tiveram uma saída muito criativa de utilização das rolhas de garrafa que lhes foram doadas para fazerem peões de jogos de tabuleiro. Diferentemente do uso esperado, as crianças incorporaram as rolhas como sendo pregos numa brincadeira de marcenaria com o *kit* de ferramentas. Assim, supriram a falta do elemento incorporando sucata como material lúdico.

[N. Sra Aparecida]

[N. Sra Aparecida]

Considerar as idéias criativas das crianças para seguir intervindo com mais precisão

Quando consideramos as saídas inventivas das crianças também nos alimentamos como educadores para repensar o espaço e a escolha de materiais para o jogo simbólico. São inúmeras as saídas das crianças, esses impressionantes criadores de brinquedos. As crianças da organização Provisão, usando panos amarrados a um brinquedo de parque, transformaram-no em navio; em outra situação, cones de linha lhes serviram de secador de cabelo. Enfim, um olhar transformador consegue enxergar inusitadas possibilidades nos materiais disponíveis.

Arrumar juntamente com as crianças o ambiente utilizado

Um ponto fundamental do uso coletivo de um espaço que tenha muitos brinquedos e acessórios é o cuidado com os materiais e o ambiente. Nesse sentido, os educadores precisam promover tanto a discussão dos usos e cuidados com materiais, como responsabilizar o grupo pela gestão do espaço. Crianças e adolescentes precisam sentir-se pertencentes a esse espaço e comprometidas com seus cuidados. A solução que muitas organizações encontraram para que as crianças realizassem de forma ordenada o jogo simbólico foi destinar caixas e baús específicos para cada *kit* de jogo simbólico, alguns com decoração caracterizando o *kit* e, em alguns casos, exibindo a relação de objetos componentes do *kit*, escrita pelas crianças e fixada na própria caixa, o que facilita muito a conferência periódica das peças que precisam ser repostas. Esse é um trabalho constante e, mesmo que já estejam acostumadas a zelar pelo material, as crianças precisam do apoio do educador para consolidarem os cuidados com o uso de um material coletivo.

Essas foram algumas das intervenções educativas realçadas. Sabemos que a dinâmica do dia-a-dia de uma brinquedoteca é bastante diversa e necessita de intervenções constantes, podendo surgir a necessidade de algumas que escaparam ao enfoque dado nesta publicação. Queremos, no entanto, registrar que é na construção cotidiana, reflexiva e prática, apoiada por um processo formativo, que se constroem as intervenções mais apropriadas ao que há de mais essencial no jogo simbólico, que é o aprimoramento da capacidade imaginativa.

JOGOS DE TABULEIRO

Hoje em dia temos no mundo inteiro amantes de jogos de tabuleiro, que contribuem para que a cultura lúdica deles permaneça e se desenvolva. Afinal, sabemos que a criação de um jogo de tabuleiro, como no caso de outras invenções, sempre parte de conhecimentos anteriores. Há profissionais em universidades, museus de jogos de tabuleiro, fabricantes e bons jogadores profundamente envolvidos com esse assunto. Conferências internacionais de jogos de tabuleiro divulgam novos saberes nessa área. Há organizações que se especializam em analisar jogos de tabuleiro, oferecendo uma premiação aos melhores criadores de jogos, como é o caso do prêmio *Spiel des Jahres*, uma espécie de Oscar dos jogos. Também ocorre uma proliferação de luderias, casas especializadas em servir como cardápio jogos de tabuleiro para as pessoas desfrutarem de boas partidas sem precisar adquirir o jogo.

Há tanto interesse envolvendo o mundo dos jogos de tabuleiro, bem como desejo em participar das partidas que eles proporcionam, que vale a pena investigar o que acontece por trás dessas regras que envolvem gerações.

Além do aspecto cultural que instiga os jogadores a participarem de intermináveis partidas, os jogos de tabuleiro têm uma peculiaridade, que é a de reunir pessoas, mais precisamente, suas regras têm o poder de aproximar pessoas em volta de um tabuleiro.

[Santa Amélia]

Os diferentes jogos, com suas próprias lógicas e regras, desafiam os jogadores a exporem o melhor de si na situação interativa proposta. A regra dá o tom nesse tipo de jogo e favorece o encontro entre as competências distintas que disputam um mesmo objetivo. Dessa forma, as pessoas, na situação de competição, são adversárias, entretanto jogam de forma cooperativa, uma vez que a jogada de um está totalmente atrelada à jogada do outro. Essa simultaneidade – cooperação e competição – é algo extremamente encantador. Lembrando que o termo competição está associado à competência, portanto à capacidade, à autoridade dos participantes na situação vivenciada. Eles jogam para ir além de sua própria habilidade, de sua condição de jogadores. Podemos dizer que os jogos de competição, como muitos dos jogos de tabuleiro, são jogos de competência.

Jogos de Competência

"A competência é o desafio de superar a si mesmo. Nesse sentido, o outro, a quem vence, é apenas uma referência para o vencedor. Porque, se um dos jogadores sempre ganha, o outro não lhe serve mais como referência; nesse caso, é preciso procurar um adversário mais forte, uma situação mais difícil para tê-la como espelho que reflita o quanto ainda o vencedor pode melhorar. **Nessa perspectiva, ganhamos ou perdemos sempre de nós mesmos.**"

"Os Jogos e sua Importância na Escola"
*Retirado de: **4 Cores, Senha e Dominó**, de Lino de Macedo, Ana Lúcia Sícoli Petty e Norimar Christe Passos, editado pela Casa do Psicólogo.*

São muitas as competências envolvidas num jogo:

- exercitar o pensamento estratégico;
- aprender a tomar decisões;
- aprender a buscar saídas para situações desafiadoras;
- experimentar olhar por diferentes pontos de vista;
- reconhecer na diversidade um ponto de crescimento;
- desenvolver rapidez de pensamento para antecipar jogadas;
- saber ponderar;
- aprender a agir/ interagir em grupo, mantendo intercâmbio profícuo;
- perceber que na regularidade das ações/ jogadas pode-se aprofundar no conhecimento;
- entender a regra como algo construído, tendo maleabilidade para reformulá-la, de comum acordo com parceiros de jogo, adaptando ou criando novas;
- aprender a lidar com conflitos, frustração.

Ao lado, jogo da onça confeccionado por educadores no encontro de formação

Em geral, os jogos de tabuleiro, em sua grande parte, são norteados por tais desafios elencados, entretanto, alguns deles, são baseados exclusivamente na sorte, como os jogos de trilhas, que não dependem das habilidades dos participantes e sim da sorte lançada nos dados. Mesmo estes constituem um desafio muito grande para as crianças pequenas no que se refere ao aprendizado de participar de uma situação grupal que envolve regras simples, na qual precisam combinar a ordem das jogadas, esperar a vez, lidar com a frustração de não ter o resultado desejado no lançamento dos dados, aprendendo a lidar com as situações de conflito decorrentes das partidas, por um lado, e por outro desfrutando da rica convivência que essa situação propicia.

Na avaliação dos educadores do Programa Brincar e Ler para Viver, as crianças passaram a se relacionar melhor em grupo depois que lhes foi oferecida uma diversidade de jogos de regras com maior freqüência. Outra avaliação significativa desse trabalho foi o encantamento dos educadores pela gênese dos jogos de tabuleiro. A curiosidade crescente por saber de onde vêm, como se transformam ao longo dos tempos foi uma constante. Educadores e adolescentes passaram a consultar sites na internet para descobrir novidades sobre os jogos, gostavam de compartilhar seus saberes com familiares e comunidade. Várias foram as situações de trocas. Feirantes que guardavam caixas de maçã para as crianças confeccionarem seus jogos de mancala, em contrapartida, recebiam de presente o aprendizado das regras desse jogo milenar.

O mútuo entusiasmo com as trocas lúdicas marcou presença entre as organizações e a comunidade, como aconteceu na ACSUL. O avô de uma criança dessa organização ficou muito grato em saber que o jogo da onça era o único jogo de tabuleiro genuinamente dos índios brasileiros que se tinha registrado até o momento – era o mesmo jogo que ele próprio jogava quando criança nos cafezais do interior de São Paulo, usando grãos de milho e de café como peças em tabuleiro desenhado no chão de terra, como os índios faziam. Por sua vez, as crianças adoraram recebê-lo como convidado e poderem ouvir tais histórias da cultura lúdica de muito tempo atrás e ainda ganharem um tabuleiro de madeira desenhado por ele. Enfim, as trocas foram intensas, favorecendo sobremaneira o intercâmbio cultural.

ACERVO DE POSSIBILIDADES: JOGOS DE TABULEIRO

Na listagem do acervo recebido pelas organizações há uma seleção de jogos de tabuleiro que considerou as especificidades da faixa etária das crianças e dos adolescentes das organizações participantes, contando com a presença de jogos clássicos, que já existem há muito tempo, bem como jogos mais atuais. É importante esclarecer que, ao fazermos as escolhas, elegemos alguns itens e deixamos de lado outros que poderiam ser igualmente interessantes. Cabe a cada organização analisar as próprias necessidades e escolher, dentre as muitas possibilidades presentes hoje em dia no mercado de jogos, aqueles que possam constituir um acervo rico e variado.

O acervo de jogos de tabuleiro presente numa instituição, além de ser de grande valia para o enriquecimento cultural de todos os envolvidos, traz a contribuição de ser um espaço acessível aos usuários da organização – assim, a oportunidade de jogar pode se desvincular da necessidade de consumo, isto é, não é necessário comprar o jogo para poder desfrutar de uma partida. O acervo permite um uso muito mais democrático.

Conhecendo a dimensão da riqueza que o acervo escolhido oferece ao público, preocupamo-nos com sua renovação ao longo do Programa BLPV. Em primeiro lugar, pela necessidade de reposição decorrente do desgaste natural dos jogos com a passagem do tempo; em segundo, pela necessidade de troca de alguns itens à medida que os jogos vão ficando conhecidos de todos; em terceiro lugar, por uma razão muito especial: possibilitar, com a ampliação, o empréstimo e maior socialização de jogos dentro da comunidade.

De posse dessas premissas, trabalhamos nos encontros de formação no sentido de promover ações relacionadas à ampliação do acervo, através de oficinas de criação de jogos de tabuleiro com os educadores das 20 organizações. Estes, por sua vez, promoviam oficinas similares com os adolescentes, crianças e, em alguns casos, com os

[Santa Amélia]

familiares participantes do Programa BLPV. Houve muitos casos em que os educadores realizaram tais oficinas em outros espaços públicos, como universidades, escolas e centros de convivência, sendo a proposta de construção de jogos sempre recebida com muito entusiasmo pelo público participante.

Ao longo do processo, tivemos três tipos de oficinas de construção de jogos de tabuleiro: Jogos de Tabuleiro do Mundo, Jogo-História e Jogos Cooperativos. A seguir analisaremos cada uma das propostas.

Oficinas de Jogos de Tabuleiro do Mundo (jogos antigos pertencentes ao patrimônio cultural da humanidade)

Nesta oficina, como os jogos de domínio público carregam um histórico e regras próprias, propúnhamos o uso da própria regra do jogo escolhido, variando apenas a forma de confeccionar o tabuleiro e as peças. Numa ou noutra ocasião as crianças e os adolescentes inventavam novas regras para o mesmo tabuleiro ou, a partir do conhecimento de uma regra, inventavam um novo jogo que guardava alguma relação com aquele que inspirou a criação.

[Santa Amélia]

À esquerda e na página ao lado, jogo Chung Toi feito por crianças da Organização Santa Amélia

a partir do conhecimento de uma regra, inventavam um novo jogo que guardava alguma relação com aquele que inspirou a criação

Vejamos algumas curiosidades acerca dos jogos feitos na oficina:

Jogo	Curiosidade
Mancala	Pai de todos os jogos. Tem sua origem no Egito, no continente africano, há cerca de 7.000 anos. Seus tabuleiros mais antigos eram escavados na própria terra e as partidas eram jogadas com sementes.
Fan-tan	Jogo chinês, com *design* inconfundivelmente oriental, no qual a sorte é lançada em um punhado de grãos.
Jogo do ganso	Jogo de trilha, originário da Itália, do final do século XVI. O percurso em forma de ganso deu o nome ao jogo: **real jogo do ganso**, também conhecido como **jogo da glória**. O tabuleiro em espiral logo se tornou popular na Europa e hoje é recriado de muitas formas. Há um museu na França dedicado exclusivamente a esse jogo com cerca de 2.500 peças.
Jogo da onça	O único jogo de tabuleiro encontrado entre as etnias indígenas brasileiras, difundido hoje por pesquisadores dedicados ao estudo da origem dos jogos.

Tais momentos de curiosidades sempre animavam os participantes, tanto é que freqüentemente anotavam em suas sínteses do encontro algo curioso que ouviram. Vejamos uma anotação feita pela Ação Comunitária Sócio-Cultural Sul:

"Aprendemos também como foi a história do jogo Banco Imobiliário, criado por volta de 1930 pelo engenheiro desempregado Charles B. Darrow, que elaborou este jogo para se distrair da Grande Depressão de 29 e o apresentou a uma empresa, mas foi rejeitado pelos donos da empresa, que alegaram achá-lo muito complexo. Então, o próprio criador do jogo produziu 5.000 exemplares do jogo e os vendeu numa loja de departamentos, logo após a empresa voltou atrás e o engenheiro ficou milionário. O Banco Imobiliário se tornou o jogo mais vendido no mundo e chegou aqui no Brasil na década de 30 pela Estrela".

Anotações de Carina, Eliane, Genoveva, Paula e Simone da leitura que ouviram do texto do livro *História do Brinquedo,* de Cristina Von, constituinte do acervo da organização.

Nosso encaminhamento para esta oficina se dava da seguinte forma:

- conhecer histórico do jogo;
- apresentar as regras, através de demonstração e leitura das regras;
- jogar mais de uma vez para iniciar no desenvolvimento das estratégias;
- apreciar diferentes formas de tabuleiro e jeitos de confeccioná-los;
- observar imagens de artes que pudessem inspirar no desenho do tabuleiro; por exemplo, no caso do jogo africano mancala, observar padrões africanos desenhados em tecidos;
- confeccionar os jogos;
- socializar as criações;
- definir orientações para oficina de jogos com crianças e adolescentes.

Ao lado, desenho de jogo de trilha de criança da Organização Mocaph e, acima, criança do Jardim Ipanema

Para tais oficinas utilizamos sempre materiais de fácil acesso, tais como papelão, compensados de madeira, jornais, caixas de ovos e maçãs. Optou-se por tal estratégia para que os educadores pudessem dar continuidade dessa oficina com as crianças, transformando sucatas em jogos milenares, como o mancala.

A produção de jogos começou desde o primeiro encontro de formação e tem continuidade. Acreditamos que não basta ter o jogo comprado: é importante fazer as crianças e os adolescentes aprenderem que podem fabricar os próprios jogos.

Todos saem dessas oficinas muito entusiasmados, tanto com a perspectiva nova de conhecer a origem e as regras do jogo, quanto com o fato de poderem produzir belos exemplares para ampliar o acervo lúdico.

De fato, os jogos produzidos são bastante autorais. Para se conseguir esse resultado, houve todo um processo formativo que se preocupou, não só em ensinar as estratégias, mas em alimentar a produção com fontes imagéticas de diversos jogos, inclusive de tabuleiros de diferentes países e épocas. Ao proporcionar essa dinâmica, favorecemos a qualidade estética do jogo produzido tanto por adultos como pelas crianças e pelos adolescentes.

Podemos apreciar alguns exemplos do jogo mancala produzido em diferentes oficinas ao longo dos quatro anos de Programa BLPV e seus desdobramentos com crianças e adolescentes criando tabuleiros de mancala originais. O interessante dessa oficina é que, mesmo partindo de um jogo já conhecido, com regras próprias, o toque pessoal, dado pelas condições oferecidas na própria oficina, é de tirar o chapéu!

Crianças do Santa Améila se inspiram em ilustrações de livros para decorar os tabuleiros de mancala

Mancala

Mancala é um jogo de estratégia relacionado à semeadura. Tem origem na palavra árabe *nagaala* que significa “mover”. Simula o ato de semear, a germinação das sementes na terra, o desenvolvimento e a colheita.

Segundo o pesquisador H. J. R. Murray, existem cerca de 200 variáveis da regra desse jogo. Mancala, portanto, diz respeito a uma família de jogos, e não apenas a um jogo.

A seguir apresentamos uma variante de suas regras, retirada do livro *Aprender com Jogos e Situações-Problema*, de Lino de Macedo, Ana Lúcia Sícoli Petty e Norimar Christe Passos, editado pela Artmed.

Tabuleiros confeccionados por crianças, adolescentes e educadores das instituições

[Santa Amélia]

o mancala simula o ato de semear, a germinação das sementes

O material é constituído de 36 sementes e de um tabuleiro retangular contendo 14 cavidades, sendo duas fileiras de 6 casas cada uma e duas maiores que servem de reservatório (oásis).

Participam dois jogadores e o objetivo é obter maior quantidade de sementes que o adversário.

As regras são as seguintes:

a) distribuem-se 3 sementes em cada uma das 12 cavidades (exceto nos oásis);

b) o território de cada jogador é formado pelas 6 casas da fileira à sua frente acrescido do oásis à direita (somente utilizado pelo proprietário);

c) o jogador pega todas as sementes de uma de suas casas e distribui uma a uma nas casas subseqüentes, em sentido anti-horário;

d) o jogador deverá colocar uma semente em seu oásis toda vez que passar por ele e continuar a distribuição, sem colocar, no entanto, nenhuma semente no oásis do adversário;

e) todas as vezes que a última semente "parar" numa casa vazia pertencente ao jogador, ele pode "comer" todas as sementes que estiverem na casa adversária em frente, colocando-as no seu oásis;

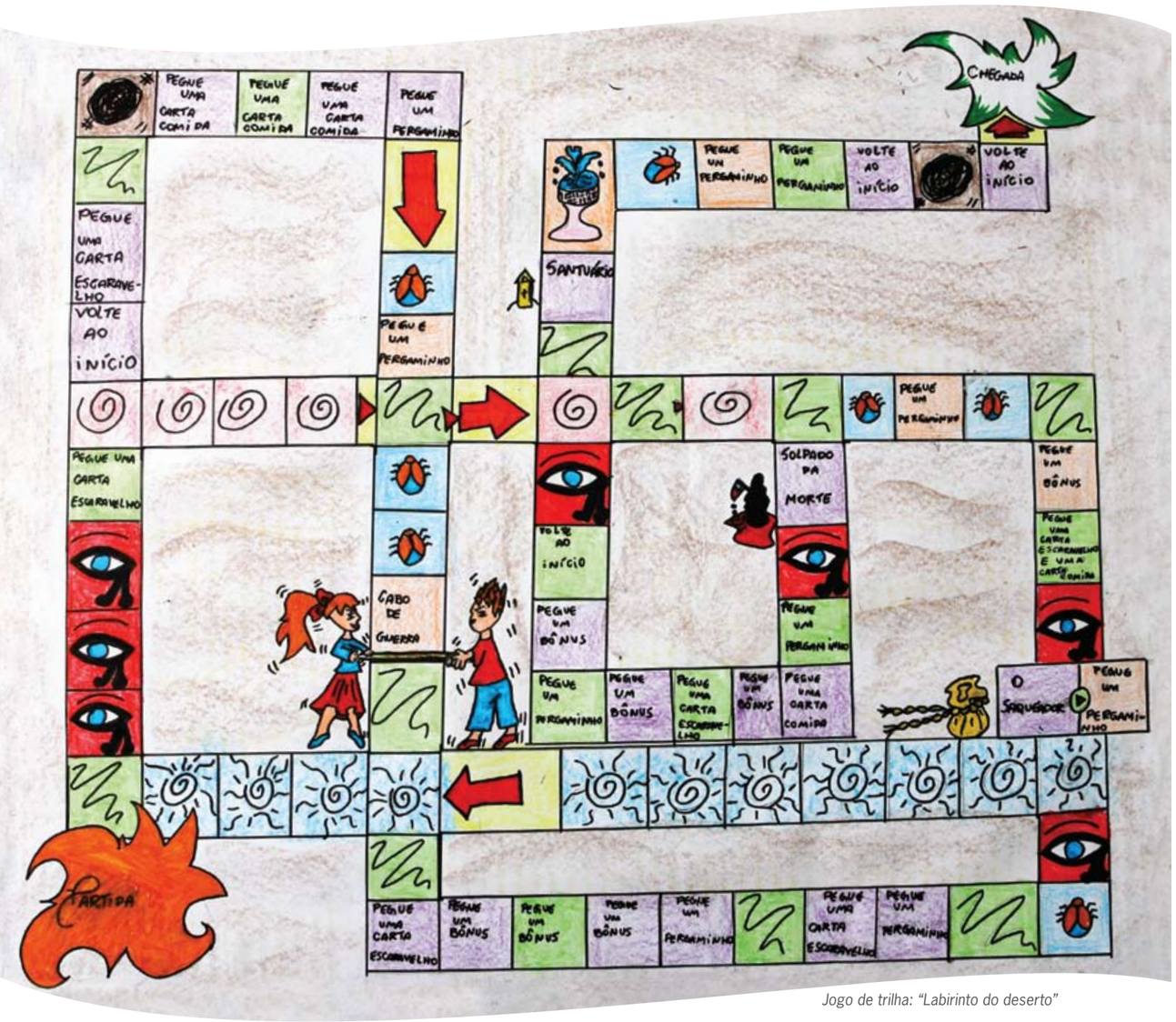
f) ao terminar a distribuição das sementes ("semeadura"), o jogador passa a vez, exceto quando a última semente distribuída for colocada no próprio oásis. Nesse caso, ele deve jogar de novo, escolhendo uma nova casa (do seu próprio campo) para esvaziar;

g) o jogo termina quando todas as casas de um dos lados estiverem vazias e o jogador da vez não tiver mais nenhuma casa com um número de sementes suficientes para alcançar o outro lado;

h) vence quem tiver o maior número de sementes em seu oásis (as sementes restantes no tabuleiro não entram na contagem).

na terra, o desenvolvimento e a colheita

[Paulo VI]



Jogo de trilha: "Labirinto do deserto"

Jogo de trilha: "Labirinto do deserto"

Criado por

Maitê Roberta Evangelista, 13 anos
(Programa Crê-Ser Santa Amélia)

Baseado nos seguintes jogos:

- Banco Imobiliário (Estrela)
- Pizzaria Maluca (Grow)
- Jogo do Ganso (século XVI)
- A Grande Corrida do Deserto *(www.neopets.com)*

Componentes

- 1 tabuleiro
- 2 dados
- 4 peões (portanto, 4 jogadores possíveis)
- 10 cartas de regras
- 26 cartas escaravelhos de sorte ou azar
- 8 cartas comida
- 34 cartas bônus
- Baú com 23 pergaminhos (feitos de coador de papel)

Objetivo do jogo

Seguir no sentido horário o caminho escolhido e alcançar a chegada em primeiro lugar.

Regras

- Distribuem-se 150 bônus para cada jogador, que posiciona seus respectivos peões no ponto de partida.
- Arrumam-se as cartas bônus, cartas escaravelhos, cartas comida e os pergaminhos fora do tabuleiro, de modo que os jogadores não vejam o que está escrito neles.
- Decide-se por sorteio quem começa o jogo.
- Cada jogador, na sua vez, lança os dois dados e, de acordo com o resultado, move seu peão pelo número correspondente de casas do labirinto do deserto.
- Vence aquele que alcançar a chegada primeiro, terminando-se a partida nesse momento. O segundo e o terceiro colocados são aqueles que tiverem o maior número de bônus.
- Ao longo do labirinto no tabuleiro, há várias casas com marcações (desenhos e escritas) que orientam os jogadores sobre o que fazer quando seus peões param nelas. Vejamos o que fazer em cada um dos casos:
- As Casas das 10 Cartas de Regras correspondem aos desenhos que se repetem no tabuleiro: **olho de íris, escaravelho, rodamoinho, fonte, areia movediça, saqueador, soldado da morte, santuário, sol do deserto e cabo de guerra**. Quando o peão pára numa casa que tenha essas figuras, o jogador procura no monte de 10 a carta que tem o mesmo desenho e segue as instruções que se encontram nela:

[Santa Amélia]

Olho de Íris • Escolher um jogador para voltar ao início do jogo.

Escaravelho • Jogar novamente.

Rodamoinho • Avançar até a próxima casa.

Fonte • Tomar o lugar do jogador que estiver na frente; se você estiver na frente, avançar 6 casas.

Areia Movediça • Jogar os dois dados e seguir no jogo somente quando tirar números iguais.

Saqueador • Todo o seu bônus está sendo roubado; se você não tiver, volte ao início.

Soldado da Morte • Toda a sua comida está sendo roubada; se você não tiver, volta pro inicio.

Santuário • Avançar 6 casas.

Sol do Deserto • Voltar ao início, seguindo a seta grande.

Cabo de Guerra • Jogar com 1 dado: se sair o número 4, 5 ou 6, avançar 7 casas, enquanto os outros voltam 7 casas; se der outro número, você volta 7 casas e os outros jogadores avançam 7 casas.

Casas "Pegue Bônus" • Quando o peão cai numa dessas casas, o jogador pega, na sorte, uma das 34 cartas bônus que estarão viradas para baixo e que contêm os seguintes valores: 7 cartas com valor 50; 5 cartas com valor 100; 5 cartas com valor 200; 5 cartas com valor 300; 5 cartas com valor 400; 5 cartas com valor 500; 2 cartas "Pegue um bônus de cada jogador" (dão o direito de pegar uma carta bônus de cada participante).

O Bônus serve para:

• decidir o segundo e o terceiro vencedores do jogo;

• quando o jogador cair na casa do saqueador, negociar a liberdade utilizando todos os bônus;

• quando o jogador for escolhido para voltar ao início do jogo, negociar e pagar a permanência na casa em que estiver;

• quando pegar um pergaminho de mico ou tarefa, poder negociar com os jogadores.

Casas "Pegue Comida" • Se o peão parar numa casa "pegue comida", o jogador deverá virar uma das 8 cartas comida e ganhará em bônus o número que estiver escrito nela:

- cenouras mumificadas – 50;
- salsichas do deserto – 150;
- macarrão – 150;
- grão – 500;
- frutas do deserto – 500;
- peixe seco – 350;
- batatas comuns – 250;
- pão sírio – 250.

As Cartas Comida servem para:

• negociar com os outros jogadores (vender seus bônus) para se livrar dos castigos dos pergaminhos;

• ter como negociar com o soldado da morte se cair na casa dele.

Casas "Pegue uma Carta Escaravelho" • Quando o peão pára numa dessas casas, o jogador retira 1 carta do monte de 26 cartas escaravelhos e segue o que está escrito:

- Azar: você saiu do tabuleiro, então vá para o início.
- Sorte: jogue de novo.
- Sorte: avance 2 casas.
- Sorte: avance 10 casas mas pegue um pergaminho.
- Azar: volte ao início.
- Azar: volte 5 casas.
- Azar: volte 6 casas.
- Azar: perca tudo.
- Sorte: avance 3 casas.
- Azar: pegue um pergaminho.
- Azar: volte 10 casas.
- Azar: fique uma rodada sem jogar.
- Azar: perca tudo ou seus bônus.
- Azar: volte 30 casas.
- Azar: volte 3 casas.
- Azar: perca tudo.
- Sorte: pegue um pergaminho.
- Sorte: parabéns! Avance 30 casas.
- Sorte: pegue um bônus.
- Sorte: pegue as cartas comida de um colega mais próximo.
- Sorte: pegue um pergaminho.
- Sorte: pegue um bônus.
- Sorte: avance 12 casas e jogue de novo.
- Sorte: jogue novamente.
- Sorte: avance 5 casas.
- Azar: vá para a areia movediça.

Casas "Pegue um Pergaminho" • Quando cair nesta casa, o jogador deve pegar no baú um pergaminho e cumprir o que for pedido ou negociar com seus bônus caso esteja marcado no pergaminho o valor para negociação. Se não estiver marcado, cumpra o que for pedido.

- O faraó gosta de poemas que falam dele, então improvise um ou pague 200 bônus.
- Você é um(a) bom(a) viajante – avance 10 casas e jogue novamente.
- Você é um(a) bom(a) imitador(a), então imite 5 animais de sua escolha, ou pague 400 bônus.
- O general mandou você ficar 1 rodada sem jogar.
- Imite um ganso, ou pague 100 bônus.
- Fique até o final do jogo sem falar; se falar, volte ao início.
- Imite um cão e escolha um amigo para imitar um gato, ou pague 50 bônus.
- Você deu um pouco de sorte, perca a sua comida, mas escolha alguém para imitar um cavalo.
- Dessa vez não é mico: volte 13 casas.
- Dessa vez não foi mico: perca tudo.
- Imite um papagaio e volte 20 casas.
- Escolha um amigo para dançar um forró com você, ou pague 400 bônus.
- Você tem uma herança de 530 bônus, mas para recebê-la precisa fazer 5 flexões, ou pague 500 bônus.
- Avance 20 casas e imite dois velhinhos discutindo.
- Você terá 50 bônus se agüentar 50 segundos de cócegas.
- Imite um macaco, ou pague 50 bônus.
- Cante a música para bailar La bamba, ou pague 500 bônus.
- Perca sua vez.
- Você e um amigo devem ir requebrando até o chão, ou pague 500 bônus.
- Imite um papagaio, ou pague 100 bônus.
- Volte ao início do jogo.
- Eba!!! Vá até o fim do jogo.
- Vá para a casa vazia mais próxima.

Obs.: Todos os espaços verdes com raios desenhados são livres de regras.

Oficinas Jogo-História

A elaboração de jogos atrelados às histórias é uma metodologia diferenciada que traz um desafio instigante no que diz respeito à criação, principalmente para quem está começando a criar jogos, além de ter uma forte relação com os objetivos do Programa Brincar e Ler para Viver, na medida em que integra jogo e história.

Num primeiro momento os participantes tomam conhecimento da história, depois, se apropriam dela através do ato de contá-la a um público, utilizando-se para tanto de recursos expressivos e, por fim, quando têm a história suficientemente apropriada, criam um jogo, fazendo uso do enredo, personagem e cenário da história.

Nossa metodologia de partir sempre de uma vivência anterior de aprofundamento na história de um livro para a criação de um jogo leva em conta algumas etapas importantes:

- leitura da história;
- divisão da história em partes importantes/relevantes, como se faz para trabalhar o texto teatral;
- seleção de expressões e idéias que compõem a história;
- escolha de objetos que possam ajudar na contação da história;
- apresentação da história ao grupo, apoiado na memória, favorecida pelos procedimentos anteriores, dando vida aos personagens;
- análise de jogos de cooperação e jogos de tabuleiros como referência para outras criações, nas quais é fundamental que o jogo criado tenha regras com objetivos claros e modo de alcançar os objetivos propostos;
- discussão das possibilidades de uso de materiais para a confecção dos jogos, considerando estética, coerência com a história e caráter lúdico;
- produção do jogo em grupo, seguindo, para a criação, a proposta de apoiar-se na história lida e vivenciada através da contação;
- socialização das regras do jogo;
- encaminhamentos para a oficina com as crianças e adolescentes.

Os resultados são sempre muito criativos e de autoria. Como não há nenhum jogo parecido, os participantes precisam colocar em ação tudo o que conhecem a respeito da história e de dinâmica de jogo, produzindo, portanto, jogos originais.

As oficinas de criação de jogos, sempre realizadas em grupos para favorecer a discussão, são processos de intensa troca que culminam na produção de jogos que fazem seus autores se sentirem realizados. Apostamos que esse contentamento gera uma boa oportunidade de repetirem a proposta com as crianças, compreendendo o que ela significa. Os educadores precisam ser respaldados para que possam agir criativamente, para que possam levar essa prática adiante. A nosso ver, essa metodologia é uma forma de potencializar a criação e dar subsídios tanto para criarem jogos próprios, como para propor oficinas às crianças e jovens. Acreditamos que há um êxito efetivo da prática, na medida em que o grupo se sente produtor, criador e ganha autonomia de trabalho.

A partir do jogo Obstgarten, crianças de 5 e 6 anos do Meu Abacateiro criam uma versão de tabuleiro no tamanho padrão e uma versão gigante

Oficinas de Jogos Cooperativos de Tabuleiro

Os jogos propostos na oficina são baseados num jogo cooperativo de tabuleiro desenvolvido pela Haba *(www.haba.de/)*, fabricante alemã de jogos. Trata-se do jogo Obstgarten, (Jogo do Pomar, criado por Anneliese Faarkaschovsky), sucesso absoluto entre os jogadores mirins, motivando outras criações semelhantes que consideram a cooperação como quesito fundamental para se jogar.

Nesta modalidade de jogo, todos os participantes se unem e jogam contra o tabuleiro. Na realidade, é um jogo de cooperação entre os participantes e de competição com o tabuleiro. Ou todos ganham ou todos perdem do tabuleiro; não há um único vencedor ou perdedor – o objetivo do jogo é partilhado com todos os integrantes, que se unem num esforço coletivo para vencer o adversário, que é um personagem ou situação do próprio tabuleiro. No caso deste jogo os participantes devem colher todas as frutas do pomar antes que o corvo (adversário representado por um quebra-cabeça) as coma.

É oportuno esclarecer que a escolha do jogo de cooperação de tabuleiro constitui uma modalidade a mais a ser oferecida às crianças; não exclui a necessidade de elas conhecerem jogos de tabuleiro que envolvam a competição.

O encaminhamento para esta oficina são os seguintes:

- conhecer o jogo de cooperação Obstgarten;
- conhecer outros jogos de cooperação inventados a partir da estrutura deste jogo;
- confeccionar o jogo;
- jogar;
- socializar encaminhamentos para a oficina com crianças e adolescentes.

[Jardim Ipanema]

Pela própria peculiaridade de ter um enredo, no qual o adversário é o próprio tabuleiro ou situação externa aos jogadores, esse tipo de jogo traz uma dimensão simbólica, aliada à regra, muito pertinente para jogadores iniciantes. Também constitui um modo interessante de as crianças se apropriarem das regras do jogo e poderem, a partir desse conhecimento, criar jogos de autoria própria, com base numa estrutura de jogo conhecida.

Uma infinidade de charadas foram feitas pelas crianças, todas contextualizadas com o que estavam pesquisando. Se o grupo de jogadores não conseguir desvendar as charadas antes que a forca seja montada, todos perdem, caso contrário, todos ganham do tabuleiro.

AÇÕES EDUCATIVAS PARA OS JOGOS DE TABULEIRO

Ao longo do processo formativo, os educadores puderam discutir muitas ações possíveis para enriquecer as propostas com os jogos de tabuleiro. A seguir apresentaremos parte das conclusões que o grupo de educadores desenvolveram e utilizaram em seu trabalho.

As ações educativas podem ser classificadas em quatro tipos:

- formas de apresentar os jogos às crianças e adolescentes;
- formas de socializar os aprendizados e estratégias;
- ações para incentivar o jogo de tabuleiro dentro e fora da organização;
- ações para conservar e ampliar o acervo de jogos de tabuleiro.

Discorreremos brevemente acerca dessas ações.

Formas de apresentar os jogos de tabuleiro às crianças e adolescentes

Ler e/ou contar as regras do jogo, levando em conta

- objetivo do jogo;
- etapas para atingir objetivo;
- pontuação/ finalização.

Esta orientação é importante para facilitar o entendimento das regras. Embora pareça óbvia, é muito comum vermos explicações de jogos começando por oferecer excessivas informações iniciais, sem seguir uma seqüência mais lógica para o entendimento do jogo.

Construir as regras coletivamente

Partindo da observação do material que compõe o jogo (número de peças, acessórios, tabuleiro, cartas, dados etc.), propor ao grupo que se construa uma possível regra. A idéia desta dinâmica é partir dos conhecimentos prévios do grupo, tanto para recuperar uma regra já criada, como para exercitar a criação de novas regras para um mesmo tabuleiro.

Observar uma partida de jogo

Jogar uma partida com um convidado que conheça o jogo e pedir que o público observe a jogada; a partir daí, são convidados a construir as regras que os jogadores em questão utilizaram para jogar.

Formas de socializar os aprendizados e estratégias

A ação do educador não se restringe a ensinar o jogo, logo não pára na primeira rodada. É interessante que se tenha um diálogo aberto e rodadas de conversa socializando a criação de estratégias, para que o grupo avance em seus conhecimentos a respeito do jogo. Algumas sugestões possíveis para encaminhamento são as seguintes:

- organizar rodas de conversa nas quais os jogadores possam explicitar suas estratégias, demonstrando situações hipotéticas de jogo no próprio tabuleiro;
- sugerir em alguns momentos que joguem em duplas – esta pode ser uma forma de levá-los a trocar suas estratégias para decidirem as jogadas;
- organizar campeonatos nos quais dois jogadores disputam uma partida, e os demais do grupo são divididos em duas torcidas-participantes que devem orientar os jogadores titulares em suas ações;
- propor situações em que uma dupla joga e outra dupla mais experiente no jogo seja tutora, isto é, observe as jogadas e, quando notam boas jogadas, sinalizam seus respectivos parceiros sem, no entanto, darem imediatamente a dica, deixando que eles próprios a encontrem. Caso estes não cheguem a descobrir uma boa solução para o jogo, podem então solicitar a ajuda de seus tutores.

Jogo de cooperação criado por meninos da Organização Santa Amélia

Ações para incentivar o jogo de tabuleiro dentro e fora da organização

Ter um bom acervo já é meio caminho andado, entretanto ter boas propostas de uso dos jogos, ampliar consideravelmente o número de pessoas que se benefeciem do aprendizado dos jogos e mesmo se aprimorem como jogadores foi um dos objetivos do Programa BLPV. Vejamos algumas práticas adotadas pelas diferentes organizações:

- promover torneios e campeonatos entre salas/entidades;
- promover eventos de jogos em espaços públicos com monitoria dos jovens;
- convidar a comunidade para jogar;
- propor uma campanha na qual crianças e adolescentes tenham por meta ensinar todos os adultos da organização a jogarem os jogos do acervo.
- fazer oficinas de produção de jogos regularmente;
- promover amigos secretos de jogos, nos quais crianças e adolescentes se presenteiem com jogos criados por eles próprios;
- fazer um mutirão de mestres de jogos para ensinar um jogo novo a toda uma escola da região;
- confeccionar jogos de tabuleiro específicos para empréstimos à comunidade;
- ensinar as crianças a interpretarem as regras dos jogos, para terem autonomia de leitura.

Tais incentivos aconteceram nas organizações, ora priorizando um ou outro desses itens. Tivemos, por exemplo, muitos campeonatos de mancala na Fundação Márcio Brandão. As crianças confeccionaram tantos tabuleiros que puderam depois levá-los para casa. Já a comunidade Nossa Senhora Aparecida teve a idéia de, nas férias, organizar um campeonato de jogos entre dois núcleos da região.

A ação de incentivo ao conhecimento dos jogos que pareceu mais difícil a todos os participantes do Programa BLPV foi a de leitura das regras dos jogos. Como o texto instrucional característico das regras é um texto com o qual a criança não tem tanta familiaridade – o que ocorre muitas vezes também com o adulto –, acaba sendo penoso voltar-se a ele, entretanto, é só através da leitura constante que tal dificuldade de interpretação pode ser superada e, quanto antes as crianças puderem ter familiaridade com esse tipo de texto, melhor será e, ainda que não saibam ler, podem ouvir a leitura do educador acerca da regras de um jogo de interesse. Sabendo dessa dificuldade das organizações, alguns encontros foram voltados especificamente para a leitura de regras. Até mesmo o jeito de ler é diferente dos demais portadores textuais. Enquanto procuramos ler na íntegra um texto literário, sem interrupções, no caso do texto de regras, precisamos fazer muitas pausas na leitura, retomar procedimentos, ir lendo junto com a tentativa de organizar as jogadas, enfim, são estratégias que precisam ser trabalhadas e demandam muita atenção. Ao longo do processo, todos foram se aproximando mais desse universo dos textos de regras de jogos, no entanto, é ainda um espaço a ser melhor explorado.

Já a ação que mais ganhou intensidade foi a de realização de oficinas de jogos. A educadora Jannette, da Fundação Márcio Brandão, até brinca com as crianças: *"Agora vocês são construtores de jogos, construtores de regras"*. As crianças, por sua vez, sentem-se orgulhosas com a observação, que lhes soa como um elogio, uma conquista.

Ações para conservar e ampliar o acervo de jogos de tabuleiro

Um primeiro passo para este trabalho é primeiramente fazer um inventário dos jogos de tabuleiro disponíveis e suas respectivas quantidades. Assim que os jogos chegam, vale reforçar as caixas, que em geral são frágeis. Analisemos algumas dicas importantes para a conservação e manutenção dos jogos:

- guardar os tabuleiros confeccionados em pastas de plástico ou feitas de caixa de papelão;
- cuidar de fazer oficinas regulares de restauro de jogos, lembrando que muitos dos fabricantes de jogos doam peças perdidas, desde que solicitados – o agendamento das oficinas pode fazer parte do calendário, para não deixar passar a época dos cuidados;
- pesquisar novos jogos de tabuleiro na internet para, a partir das regras, confeccioná-los para a brinquedoteca; deve-se aproveitar essa pesquisa para montar portfólios com material impresso para que outros possam consultar;
- estabelecer um rodízio em duplas para cuidar e conservar os jogos; outra idéia seria ter gestores eleitos para, durante um determinado tempo, incrementar o espaço e organização da brinquedoteca;
- procurar conhecer e, em alguns casos, até mesmo adotar práticas de sucesso de outras brinquedotecas, como a que foi sugerida no *site* www.abrinquedoteca.com.br – ter na brinquedoteca uma caixa de OVNIs (objetos voadores não-identificados), destinada a guardar objetos perdidos até que se encontre o seu devido lugar.

BANHO DO CASCÃO
PARTIDA
Regras
CHEGADA
SAÍDA
JOGOS DE TRILHA

BRINQUEDOS E JOGOS

Quem não tem uma agradável lembrança de seus brinquedos e jogos de infância? Eles são tão marcantes que mesmo distanciado deles pelo tempo, quando se tem a oportunidade de ter nas mãos um exemplar lúdico de outrora, revive-se a sensação com o mesmo frescor que ela foi vivida um dia.

Um rápido passeio por um museu de brinquedos e jogos nos dá a dimensão de como tais objetos são carregados de influências culturais, refletindo diferenças de gerações, classes sociais, nações, regiões etc. Ter a possibilidade de usufruir uma diversidade de brinquedos e jogos do próprio tempo e de outros é uma forma de a criança se apropriar do universo cultural. Às vezes um mesmo brinquedo é reconhecido por suas variantes em diferentes lugares: assim, um pé de lata, brinquedo feito com dois barbantes presos a duas latas para se andar nas alturas, dependendo da região em que se brinca é feito com coco (pé de coco), madeira ou até mesmo de borracha resistente. Uma criança da Fundação Márcio Brandão inventou um pé de lata gigante, improvisado com latas de culinária industrial, acarretando a ela muitas encomendas de amigos da escola. E é assim que a cultura lúdica vai se transformando no tempo. Alguém traz uma transformação, outros aderem, e logo a brincadeira se espalha pelos quatro cantos do mundo, atravessando os séculos.

Um mesmo jogo pode ser conhecido por regras diferentes. Assim é o caso do futebol de dedo, no qual as crianças deslizam tampinhas, moedas ou bolinhas de gude num tabuleiro, mirando o gol. O número de toques permitido a cada jogador à sua vez varia, também varia a forma de se jogar com o dedo ou palitos e, às vezes, as crianças inventam novas regras, como jogar sozinho um jogo que por natureza é a dois, equilibrando o tabuleiro no ar.

A cultura lúdica está em contínua transformação. As crianças deixam suas contribuições para a sua construção, seja num jeito novo de brincar, seja inventando uma nova regra ou mesmo construindo novos brinquedos e jogos.

Além da própria relação com os brinquedos e com os jogos, de apropriação, de desenvolvimento de habilidades e estratégias, devemos levar em conta o alto potencial de integração de grupo que esses objetos promovem. O processo de socialização é inerente, ajudando as crianças a construírem regras, normas de convivência.

Embora estejamos falando ao mesmo tempo de jogos e brinquedos neste capítulo, por ser nossa intenção mostrar como as crianças e os adolescentes podem ser mais incentivados a construírem seus próprios jogos e brinquedos, ambos possuem naturezas distintas, que são fundamentais. O jogo é marcado por regras; o brinquedo se caracteriza pela ausência de regras. Tanto um como o outro são fecundos em possibilidades lúdicas.

ACERVO DE POSSIBILIDADES: BRINQUEDOS E JOGOS

Na escolha do acervo para as organizações, procurou–se atentar para a necessidade de eleger fabricantes de brinquedos que primem pela qualidade. É preferível contar com um acervo mais enxuto e de qualidade a ter brinquedos e jogos descartáveis, uma vez que a circulação das crianças é grande numa brinquedoteca.

Do ponto de vista educativo, os brinquedos e jogos que permanecem ao longo do tempo são valiosos. Ensinam à criança que ela pode usufruir deles e, ao mesmo tempo, cuidar e preservar para sempre ter a oportunidade de brincar com o que gosta. Quando os brinquedos se quebram facilmente, reforça-se a cultura do descartável, do objeto que é para ser usado por alguns dias e ser logo colocado de lado.

As crianças precisam aprender a cuidar dos materiais mas, se nem o fabricante cuidou da resistência do material, como elas vão dar conta disso? É como se atestássemos sua incompetência e inabilidade para cuidar dos materiais. As exigências educativas têm de estar de acordo com as condições oferecidas, inclusive nos materiais utilizados. Por isso o Programa Brincar e Ler para Viver atentou para essa questão.

Além do acervo que foi recebido com muito entusiasmo por todas as organizações, possibilitando usos dos mais diversos, houve um trabalho bastante intenso de promover ações de ampliação do acervo, através de oficinas de criação de jogos e brinquedos.

Para que os educadores pudessem ampliar o repertório de criação, tanto de jogos como de brinquedos, foram oferecidas duas situações de oficinas:

Confecção de jogos e brinquedos artesanais

Seguia-se um passo a passo de montagem.

Embora o brinquedo e/ou jogo produzido partissem de um mode-lo, sempre guardavam o toque especial de cada um. Nas oficinas de bonecas feitas com arame e tiras de ramas[8], por exemplo, cada um dos educadores produzia bonecos com características muito próprias, não existindo, entre 40 bonecos, dois que fossem iguais. Mesmo brinquedos como os piões feitos de jornal resultavam em composições de cores e formatos diversos, dando um acabamento único. Esse trabalho se refletiu nas propostas realizadas com as crianças e os adolescentes, nas quais era valorizada a autoria.

Quando, porventura, a proposta se tornava mais diretiva em alguma das organizações, por algum motivo, com resultados muito parecidos, apontávamos para a necessidade da não-homogeneização. Ao longo do processo, constatamos cada vez mais a participação criativa de todos e a autoria sendo valorizada pela equipe.

8. Tiras contínuas de tecido de malha, comumente encontradas como sobras em malharias.

Numa das oficinas de criação, na qual os educadores confeccionavam piões, um fato interessante aconteceu: nem todos o confeccionaram da forma sugerida. Incentivamos então as novas tentativas, mesmo com a ocorrência de algum problema técnico, pois é dessa forma que se deve proceder com as crianças: valorizar a criação própria, mesmo porque é a partir de algumas transgressões que se encontram soluções para a confecção de novos brinquedos.

Valorizamos, neste trabalho, sobretudo o processo criativo, oferecendo possibilidades, porém tomando o cuidado de não direcionar.

[Mocaph]

Confecção de brinquedos e jogos de autoria

Neste caso, a proposta partia de jogos ou brinquedos conhecidos, com o desafio de transformá-los em algo novo. Esses momentos lançados como desafios eram sempre em grupos, para que tivessem maior oportunidade de troca e criação compartilhada. Assim, por exemplo, de posse de bolinhas de gude e diferentes materiais, precisavam inventar uma nova regra para o tradicional jogo de bolinhas. Tais momentos plenos de conquistas e descobertas extremamente gratificantes eram vivamente comemorados por seus criadores.

Alguns dos jogos e brinquedos eram criados na própria oficina, outros, deixados como indicação através de bibliografias, livros e *sites*, incentivando a pesquisa do grupo e a sistematização do que iam construindo em portfólios de trabalho. Algumas organizações, inclusive, recortavam matérias de revistas com dicas de produção de brinquedos e jogos para que esse material pudesse servir de apoio à prática de todos.

Fez parte do trabalho alimentar a criação da equipe participante com a apreciação de diferentes brinquedos e jogos inventados por artesãos, educadores, crianças e adolescentes, tendo sido comum assistirem a vídeos nos quais podiam acompanhar tais processos criativos. Em outros momentos eram explorados os livros doados pelo programa, especialmente escolhidos para tal finalidade, como *O Homem que Amava Caixas*[9] e *Parece mas não é*[10]. Tais momentos eram tão preciosos ao grupo que se tornava prazerosa a transposição da oficina para a sala de aula.

9. ***O Homem que Amava Caixas***, *livro de Stephen Michael King, editado pela Brinque-Book.*
10. ***Parece mas não é***, *de Joan Steiner, editado pela Martins Fontes.*

[Mocaph]

Trem de lata de óleo feito por pai de criança [Paulo VI]

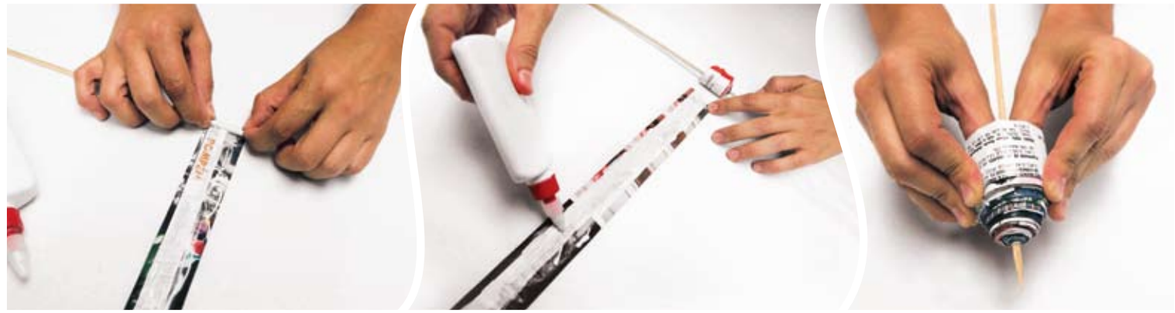
Inicialmente os educadores se depararam com uma dificuldade em relação às propostas com as crianças. Alegavam que elas não tinham habilidade em criar brinquedos. Por não estarem acostumadas com propostas desse tipo, a dificuldade inicial realmente existiu, mas ao longo do trabalho foram se familiarizando com as propostas de criação. Habituaram-se com o uso de caixas, jornais e sucatas em geral para serem transformados em brinquedos e jogos.

Em alguns momentos da formação eram propostos aquecimentos para a criação: os participantes tinham de improvisar algo, com material muito simples mas versátil – por exemplo, produzir objetos usando apenas folha de papel e elementos de ligação como cola, durex, clipes, elástico e barbante. Os resultados, que foram os mais diversos possíveis, mostravam a própria competência grupal em criar.

Essa forma de levar o grupo a movimentar o acervo de brinquedos e jogos foi extremamente significativa. Eram comuns os comentários de contentamento durante e após a oficina: *"Eu me realizei hoje", "Temos que usar a imaginação!" "Nossa! Não sabia que eu levava jeito..."* Realmente é preciso oferecer momentos em que o educador possa recuperar sua capacidade criativa, inventiva! Isso só se torna possível quando se tem uma prática que alimente a criação. Daí se explica o espaço primordial, nos encontros de formação, para os exercícios de criação e planejamento dos desdobramentos de tais oficinas com as crianças.

Agora iremos desfrutar de algumas das produções que visavam ampliar o acervo de possibilidades lúdicas.

À esquerda, apelidada como "sinuquinha", esta variante do tradicional jogo de sinuca foi construída por uma criança do Jardim Macedônia com a ajuda de seu pai. O jogo doado à organização é requisitadíssimo, envolvendo vibrantes partidas. À direita, esboço feito por criança da instituição N. Sra. Aparecida.



Fotos do passo-a-passo: Clóvis Arruda

Confecção de pião de papel passo a passo

Você vai precisar de:

- 1 palito de churrasco
- cola branca
- folhas de revista

Como confeccionar:

1. Pegue uma folha inteira de revista e faça dobras sobrepostas, de aproximadamente 1 cm, no sentido horizontal, de modo que a próxima dobra sempre envolva a anterior.

2. Antes de fazer a última dobra, passe cola no lado interno do pedaço de papel que ainda não foi dobrado para que ele prenda as dobras sobrepostas.

3. Passe cola sobre um lado da tira de papel preparada e a enrole em torno do palito de churrasco, deixando uma distância de 1 a 2 cm da ponta do palito.

4. Repita o procedimento com outras folhas e vá enrolando e colando sucessivamente por cima do material que já está em torno do palito. Obs.: de quatro a seis camadas de papel já rendem um pião.

5. Por último, passe um pouco de cola nas extremidades de cima e de baixo das tiras, caprichando na região entre o papel enrolado e o palito de churrasco, para que o palito fique bem colado às tiras e não gire em falso, quando colocado em ação.

6. Friccione com os dedos os papéis sobrepostos, de modo que as camadas de papel formadas possam se deslocar ligeiramente, como mostra a figura.

7. Para balancear o pião, corte um pouco da haste (palito de churrasco) com as mãos. Quanto maior o corpo do pião, maior precisa ser a haste e quanto menor, também menor a haste.

8. Espere secar para girar. Quando seco, segure a haste com as duas mãos e deslize uma palma da mão sobre a outra para dar impulso ao pião.

[N. Sra Aparecida]

Competição Cinco-Marias

Jogo realizado por educadores no encontro de formação de 11/02/2006.

Material utilizado para cada tabuleiro:

- 6 copos descartáveis
- 5 pedras
- E.V.A. (diversas cores)
- fita crepe

Obs.: é interessante ter três ou quatro tabuleiros, com suas respectivas pedras, para dividir entre as equipes.

Número de participantes:

Em média, 4 a 5 participantes por equipe.

Objetivo do jogo:

Conseguir obter a maior pontuação após realizar todas as etapas do jogo, que consiste numa variação do tradicional jogo de cinco-marias.

Regras do jogo:

Sorteia-se na equipe quem começará. Quem ganhar no sorteio será o **jogador titular**, os demais serão **jogadores colaboradores**, que se revezam para que o jogador titular possa realizar as tarefas com a ajuda destes.

Importante: quem realiza as tarefas é o jogador titular, que permanece jogando até que não consiga realizar uma das provas; neste caso, ele é substituído por um jogador colaborador, que passa a ser jogador titular.

Etapas da competição de cinco-marias:

O jogador titular segura um copinho na mão, com o qual tem de pegar no ar as 5 pedrinhas que são arremessadas a ele pelo jogador colaborador. (Lembre-se de que, se o titular não conseguir realizar a prova, ele troca de lugar com um dos membros de sua equipe de colaboradores.)

O jogador titular precisa arremessar as 5 pedras nos copos colados ao tabuleiro, uma de cada vez, onde irá encontrar o comando que permite passar para a próxima etapa do jogo. Os comandos dentro dos copos consistem em fichas com letras do alfabeto e cartões com 3 tarefas diferentes:

- Fazer uma mímica de uma palavra que comece com a letra... (escolher, sem ver a letra que está no copo)
- Falar o nome de um animal que comece com a letra...
- Falar o nome de uma fruta que comece com a letra...

Nesse momento o jogador titular pode contar com a ajuda de sua equipe para responder ou realizar a tarefa solicitada pelo cartão.

Pingue-pongue pedrinha: o jogador colaborador e o jogador titular jogam uma espécie de pingue-pongue, no qual precisam colocar a pedra dentro do copo e arremessar ao outro jogador, que deve colhê-la com seu copo. Devem repetir esse procedimento até terem trocado as 5 pedras de copo, arremessando-as um ao outro.

A quarta etapa do jogo consiste em jogar seguindo as regras convencionais do jogo de cinco-marias. Atentando-se em que deve haver troca de papéis entre jogador titular e jogador colaborador, caso o primeiro erre uma das provas.

Somente após todas as provas o jogador titular irá passar pela prova final da pontuação, isto é, uma prova que lhe dá o direito de ter uma pontuação no jogo. A pontuação consiste em uma prova de habilidade: o jogador titular deverá colocar as 5 pedrinhas no dorso de sua mão, posicionando-a embaixo do triângulo do tabuleiro. Deverá jogar as pedras ao alto de forma que caiam dentro do triângulo. As peças que alcançarem essa proeza são contadas como pontos para a equipe.

Vence a equipe que obtiver maior pontuação nessa prova final.

AÇÕES EDUCATIVAS PARA BRINQUEDOS E JOGOS

O ato criativo não nasce por geração espontânea, deve ser cultivado. Portanto, as propostas no sentido de nutrir a prática das crianças e dos adolescentes para a criação de brinquedos e jogos foi priorizada no desenvolvimento da formação dos educadores.

As oficinas podem ter diferentes estratégias e desdobramentos, entretanto consideramos duas grandes vertentes para o aprofundamento no trabalho criativo de jogos e brinquedos.

Acima, desenho de criança do Paulo VI sobre barangandão arco-íris e, abaixo, criança do Márcio Brandão brincando

Ampliação do repertório e estética de jogos e brinquedos

O conhecimento acerca da própria criação de jogos e brinquedos, por meio de livros, revistas e mesmo contato com quem sabe confeccioná-los é um caminho eficaz para o aprimoramento da criação, freqüentemente incentivado nas formações para que todos ganhassem familiaridade com a proposta.

Trabalhar com uma diversidade de materiais e propostas

Utilizamos a sucata como um importante recurso para a imaginação. Muitas vezes do material disponível nasciam idéias para um brinquedo ou jogo novo, como freqüentemente ocorre com as brincadeiras infantis. Era uma brincadeira do olhar, que buscava transformar o que se via.

Nesse trabalho, partíamos do conceito de **brinquedos de largo alcance** de Leontiev[11], que diz respeito a materiais que servem como matéria-prima para a construção de diferentes possibilidades. Materiais como sucata são classificados, segundo a ótica desse autor, como materiais de "largo alcance", por oferecerem a possibilidade de participar de várias ações, durante as quais as crianças podem atribuir diversos significados, ao contrário dos brinquedos sugestivos como bonecas, panelinhas, que, em geral, induzem um único tipo de ação. Nesse sentido, as sucatas também devem ser incorporadas como recursos criativos para as brincadeiras e ter local garantido na brinquedoteca.

Transformar sucatas em objetos-brinquedo faz parte da cultura infantil e foi uma ação freqüentemente valorizada e alimentada pelos educadores.

Ações para promover a construção de brinquedos e jogos

Cada instituição foi encontrando um modo próprio de favorecer este trabalho. Podemos citar alguns exemplos:

- convidar familiares a ensinarem o que sabem produzir de jogos e brinquedos;
- realizar oficinas de criação de brinquedos e jogos conhecidos;
- produzir jogos para presentear as pessoas em ocasiões especiais;
- criar uma hemeroteca só com recortes de dicas de montagem de jogos e brinquedos;
- registrar os próprios jogos criados, fotografando-os e montando uma pasta com modo de confeccionar e/ou regras necessárias para uso;
- promover concursos de jogos e brinquedos dentro da organização;
- incorporar os materiais criados na rotina da brinquedoteca;
- fazer campanhas para arrecadar brinquedos quebrados e, a partir deles, criar novos;
- criar espaço na organização para guardar sucatas e materiais que sejam de natureza plástica e suficientes para permitir criação, tais como retalhos de madeira, sobra têxtil, E.V.A., etc. para compor a matéria-prima do futuro acervo de brinquedos e jogos artesanais;
- organizar campanhas para se ter materiais expressivos, como sucatas, estabelecendo um espaço dentro ou fora da brinquedoteca para recebê-los e classificá-los de acordo com suas características, para facilitar o uso.

11. Inventor alemão Aléxis N. Leontiev, psicólogo russo, em seu texto "Os Princípios da Brincadeira Pré-Escolar", desenvolve o conceito do que chama de brinquedos de largo alcance, presente no livro: ***Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem****, de L. S. Vigotskii, A.R. Luria, A. N. Leontiev, editado pela Ícone, São Paulo, 1988.*

Com tais ações notamos uma crescente participação dos pais e comunidade nos projetos. O que antes era visto como sobra sem uso, passou a ser visto como recurso da comunidade: materiais expressivos, como os que sobram nas construções, nas fábricas, nos refugos comerciais e industriais, passaram a ser valorizados por dar margem à criação. Todos saíram ganhando com esses novos olhares para o mundo da criação.

Acima, criança do Márcio Brandão confeccionando pé-de-lata e, abaixo, desenho de criança do Paulo VI sobre o mesmo brinquedo

BRINCADEIRAS

Amarelinha, queimada, cirandas e tantas outras brincadeiras convidativas e de interesse absoluto das crianças ocupam quadras, campos, quintais, praças, parques e ruas, com vivacidade, liberdade de movimento e forte interação entre os participantes.

A brincadeira é o grande legado da cultura infantil. Um patrimônio inestimável em constante transformação e ampliação nas mãos dos brincantes, configurando, portanto, rico espaço de criação. Normalmente, quando se fala em brincadeira, ela é associada à construção da autonomia da criança, já que, ao brincar, ela é autora de suas próprias ações e decisões. E isso é de fato uma característica fundamental da brincadeira. Entretanto, o fato de a brincadeira constituir espaço de liberdade infantil não significa que o adulto não pode participar.

Há uma herança educativa que muitas vezes confunde o espaço de liberdade da criança com o não-intervir do adulto. Ora, se consideramos que a criança é tanto mais livre quanto mais opções tiver, podemos afirmar que cabe, sim, ao adulto oferecer diferentes possibilidades de ampliar o repertório de brincadeiras e tornar mais rica a participação das crianças e dos adolescentes.

Neste capítulo desejamos ilustrar como as experiências das organizações participantes do Programa Brincar e Ler para Viver seguiram uma linha de valorização das brincadeiras bem como de seu desdobramento criativo em muitas invenções lúdicas.

ACERVO DE POSSIBILIDADES: BRINCADEIRAS

Um modo significativo de ampliar as brincadeiras que ocorrem numa organização é começando por fazer um levantamento do repertório existente, incluindo na pesquisa todos os funcionários, crianças, adolescentes e pais. Entretanto, essa ação por si só não basta – sobretudo é fundamental brincar! E retomar sempre antigas brincadeiras, conhecer novas e inventar outras tantas.

Considerando a importância de se ter um bom repertório de brincadeiras, para o acervo de livros doados à biblioteca, foram selecionados alguns destinados a essa finalidade, com a intenção de incentivar a consulta dos educadores e estimular a continuidade da busca através de *sites* e outros livros.

É indicado que se planeje constantemente a inclusão de repertórios que estão esquecidos. Se nos momentos de brincar no parque não estão presentes brincadeiras cantadas, de palmas ou ladainhas para se pular corda, é interessante que se proponha a inclusão de tais brincadeiras.

Uma ação que incentivou a socialização de algumas brincadeiras foi conhecer seu histórico. Os educadores, em geral, ficavam tão encantados com a origem das brincadeiras que a compartilhavam com as crianças e os adolescentes com entusiasmo. O resultado disso é que depois a brincadeira fazia sucesso nos momentos de pátio. Como foi o caso do pelele.

O importante é que o acervo de brincadeiras seja vivo. Não adianta só conhecer e não praticar. A pergunta direcionada ao educador: "Você conhece esta brincadeira?" tem que estar acompanhada com o complemento importantíssimo: "Você compartilha esta brincadeira com seus alunos?"

[Márcio Brandão]

Pelele

Esta brincadeira retratada num quadro por Goya, em 1780, consiste em esticar um pano e sobre ele colocar um boneco que deve ser atirado ao alto por todos os participantes que seguram, cada qual, uma das pontas do pano. O jogo, na sua origem, era praticado com uma lona grossa e, em vez de bonecos, pessoas eram lançadas ao alto.

Entre os esquimós há uma brincadeira semelhante chamada Nalukatok, usando-se pele de leão-marinho no lugar da lona. Nesse desafiante jogo esquimó, o participante, que é lançado a uma altura de cerca de 6 ou 7 metros, tem que cair em pé na pele de leão-marinho esticada pelos demais participantes do jogo, continuando com os saltos até que não consiga mais cair de pé.

Fonte de consulta: ***OS MELHORES Jogos do Mundo,*** *Editora Abril*

AÇÕES EDUCATIVAS PARA BRINCADEIRAS

Basicamente dois tipos de ações guiaram o trabalho, dentro do limite dado pelo tempo da formação:

Relembrar, conhecer e vivenciar novos repertórios de brincadeiras

Vivenciar brincadeiras, sejam elas conhecidas de longa data, sejam novas, resulta na recuperação de toda uma lembrança física e emocional do prazer proporcionado pela própria atividade, relembrando ao educador o valor das brincadeiras. Esse é um passo importante para que se possa planejar a inclusão das brincadeiras com sentido revivido.

Criar variáveis para uma brincadeira conhecida

Quando relembramos uma brincadeira conhecida é válido não se restringir às lembranças pessoais, mas ampliar o conhecimento, buscando a origem histórica de tal brincadeira, o que pode resultar em um momento muito instigante: além de proporcionar a noção da transformação pela qual a brincadeira passou ao longo do tempo, essa pesquisa pode sugerir a invenção de novas regras para ela. Por exemplo, saber que o registro mais antigo do jogo de amarelinha de que se tem notícia está gravado no chão do Forum, em Roma, e que há muitas formas diferentes de jogá-lo acabou motivando a retomada e recriação dessa brincadeira que acompanha tantas gerações. Os educadores da Bom Pastor promoveram um concurso de amarelinhas entre os adolescentes, no qual deviam construir outros modelos e testá-los no pátio. Dessa forma, além de retomarem as brincadeiras, exercitaram um papel criativo com elas, transformando-as segundo sua imaginação.

Tal proposta de concurso de amarelinhas foi fruto de um encaminhamento na formação, em que os educadores passaram por uma situação muito próxima daquela que realizariam com as crianças: foi introduzida a idéia de criar variáveis para brincadeiras já conhecidas, como podemos ver no exemplo que segue.

Ao lado, desenho de criança da Associação Beneficente Provisão; abaixo, criança do Meu Abacateiro

Amarelinha do mico

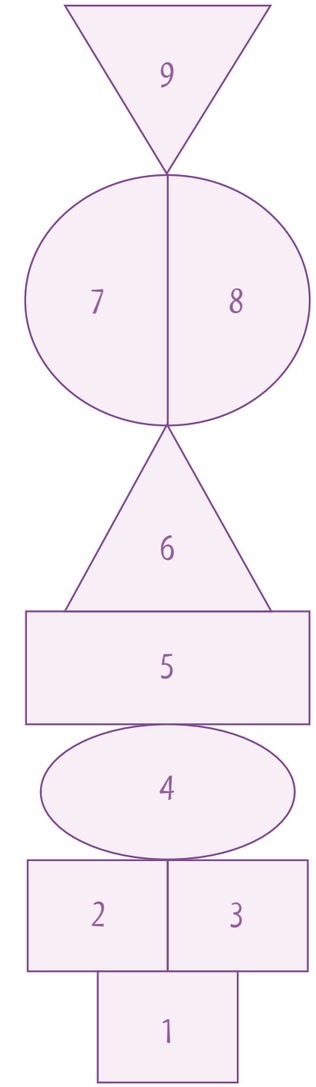
Equipe: Chrislaine, Elenita, Esis, Fabiana, Marinéa, Nivaldo, Penélope e Tereza

Materiais utilizados:
- saquinho contendo as regras de como pular amarelinha, para serem sorteadas pelos participantes;
  Exemplos:
  1. Pular amarelinha com um pé só.
  2. Pular amarelinha de ladinho.
  3. Pular amarelinha de olhos vendados.
  4. De dupla.
  5. De costas.
  6. Agachado.
  7. Pular somente nos números pares.
  8. Pular somente nos números ímpares etc.
- chapéus engraçados, óculos, sapatos, nariz de palhaço e outros objetos que caracterizem "mico";
- giz para riscar a amarelinha, ou fita crepe (varia de acordo com o tipo de piso);
- pedrinhas.

Nº de participantes:
No máximo de 10 participantes.

Regras:
- Cada participante pega uma pedrinha e joga-a na 1ª casa.
- Sorteia o modo como irá pular a amarelinha – exemplo: com um pé só.
- Pula a amarelinha com um pé só. Se no meio do percurso ele errar, deverá sortear um mico – exemplo: colocar um chapéu engraçado (o participante deverá ficar com o chapéu até chegar a sua vez novamente).

Objetivos:
São os mesmos da amarelinha tradicional (para vencer, o participante deve ser o primeiro a completar o percurso, ou seja, chegar ao céu), mas obedecendo às regras sorteadas.



Na seqüência podemos apreciar um significativo desdobramento do processo formativo, que considera a experiência como etapa da criação. Trata-se da experiência da Bom Pastor, que realizou um trabalho com os adolescentes do Crê-Ser no qual inventaram uma série de jogos, registrada em livro e DVD.

Queimada dura-dura

Objetivo: o jogo consiste em cada membro ter que "queimar" seus adversários, sendo que, quando queimado com a bola, terá que ficar parado, duro! Ganha o time que primeiro neutralizar o outro.
Implemento: 1 bola.
Número de participantes: de 3 a 6 por time.
Regras: a mão é fria, não se deve jogar a bola no rosto, não se deve ultrapassar a linha que separa as duas equipes, caso contrário, a pessoa fica dura.
Idealizado por: Monique, Caianara, Yago e Jéssica Almeida.

Vôlei precisão

Objetivo: completar o número de pontos necessários para ser a equipe vencedora.
Implemento: uma bola.
Número de participantes: 4 por equipe, 2 equipes.
Duração: determinada pelos 7 pontos.
Regras: o saque pode ser realizado com as duas mãos. No desenvolvimento do jogo, só será permitido utilizar uma mão, tanto para toque como para execução de ponto. O ponto é considerado quando a bola vier a cair no campo adversário.
Idealizado por: Paloma, Raiza e Kênia.

Futebol Ronaldinho Gaúcho

Objetivo: o jogo consiste em, conjuntamente, proteger o gol de ataques e saber atacar em momento oportuno. Com o domínio da bola, fazer o gol.
Implemento: 1 bola.
Número de participantes: 3 em cada time, 2 times.
Regras: os membros do time não devem se olhar no exato momento do passe de bola.
Desenvolvido por: Thiago, André e Higor.

Foothands

Objetivo: marcar o maior número de gols possíveis para assegurar a vitória.
Implemento: 1 bola.
Número de participantes: 3 por equipe, 2 equipes.
Duração: 4 minutos + acréscimos determinados.
Regras: o jogo desenvolve-se como o futebol clássico, porém os integrantes efetuam os passes e posse de bola com as mãos. No momento do gol, o próprio jogador ou seu parceiro deve efetuar a jogada decisiva com os pés.
Idealizado por: Daniela Martins e Yago Carneiro.

Futebol canguru

Objetivo: marcar o maior número de gols possíveis para assegurar a vitória.
Implemento: 1 bola.
Número de participantes: 3 por equipe, 2 equipes.
Duração: 4 minutos + acréscimos determinados.
Regras: o jogo desenvolve-se como o futebol clássico, porém os integrantes não podem em momento algum andar ou correr, apenas pular, até o momento do chute a gol. O ato de andar ou correr é considerado falta.
Idealizado por: Osmar Dias P. Júnior e Maicon.

Esses exemplos todos refletem o envolvimento característico dos educadores no Programa Brincar e Ler para Viver e, por conseqüência, das crianças e dos adolescentes. Mostra, sobretudo, que quando é dada a oportunidade, as brincadeiras para a área externa não ficam restritas exclusivamente ao futebol, como acontece em muitos lugares, não apenas por um gosto genuinamente brasileiro, mas também por falta de opção, falta de trabalhos como este que os educadores participantes do Programa Brincar e Ler para Viver estão realizando e construindo.

Acima, desenho de criança da A. C. Sul e, na página ao lado, da Instituição Mocaph

"O gosto de contar é idêntico ao de escrever – e os primeiros narradores são os antepassados anônimos de todos os escritores. O gosto de ouvir é como o gosto de ler. Assim, as bibliotecas, antes de serem estas infinitas estantes, com as vozes presas dentro dos livros, foram vivas e humanas, rumorosas, com gestos, canções, danças entremeadas às narrativas."

Cecília Meireles, ***Problemas da literatura infantil.*** *3ª ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984*

CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Contar histórias é um ritual que acontece há muitos e muitos anos, em lugares, épocas e culturas diferentes. Vários mitos foram criados para fortalecer caçadores e guerreiros. Os povos antigos contavam histórias também para acalmar as pessoas de suas dores, de suas perdas e angústias. Os contos populares dizem respeito à tradição oral e, para muitos povos, era a forma de comunicação com tradições, costumes, origens etc.

Como diz Alessandra Giordano, contadora de histórias e professora universitária:

As histórias estão carregadas de símbolos, emoções, sentimentos, idéias, ideais e fantasias. Falam de questões do ser humano como: nascimento, amor, conquistas, desafios, sentimentos, derrotas, morte e outros. Por isso elas nos tocam desde a mais tenra idade.

Ao contar histórias, passeamos por paisagens diferentes e nos identificamos com as emoções e características dos personagens. Podemos nos imaginar como príncipe ou princesa, bruxa ou mago, rei ou mendigo, Lobo Mau ou Chapeuzinho Vermelho. Enfrentar monstros e furacões, descobrir labirintos e tesouros.

Por meio das histórias compreendemos as relações, amadurecemos sentimentos, aguçamos sensações e ampliamos nossos conhecimentos sobre este vasto mundo. Assim como narramos, somos narrados pelas histórias.

"Em muitas regiões do mundo a tradição oral sempre foi a principal fonte de comunicação com o passado. Muitas fontes históricas e culturais descansam sobre a transmissão oral. Esta sempre encaminhou os mais novos para as raízes locais permitindo a participação na coletividade. Antigamente, por meio da tradição oral, iniciavam-se meninos e meninas nas palavras evocadoras, cujo fator preponderante era a tradicionalidade, que por sua vez implicava historicidade."

Alessandra Giordano
Retirado de: ***Contar Histórias – Um recurso arteterapêutico de transformação e cura****, editado pela Artes Médicas, 2007.*

Neste programa, as histórias ganharam lugar especial. A necessidade de aproximar as crianças, os adolescentes e os adultos do mundo da literatura fez com que o ponto de partida fosse o encantamento pela palavra. O foco da arte de contar histórias é a palavra. A palavra proferida, bendita, anunciada, que alinhava os ouvintes com o fio invisível da narrativa. Como escreve Heloisa Prieto em um de seus belos livros:

"Vindas do espaço sideral, do Outro Mundo, como diziam os celtas, do tempo dos sonhos, como acreditavam os aborígenes, do inconsciente coletivo, como afirma a teoria junguiana, as histórias nos cercam, formando um tecido diáfano, transparente, imperceptível ao olhar desatento, mas extremamente poderoso, um fio condutor no labirinto de nossas vidas."

Heloisa Prieto
Retirado de: ***Quer Ouvir uma História? – Lendas e mitos no mundo da criança****, editado pela Angra, 1999.*

Na página ao lado e acima, personagens desenhados por crianças do Jardim Boa Sorte

Ficamos embalados pela voz do narrador, embevecidos pelas palavras, encantados com a beleza, com a fantasia, enredados nas tramas dos tecidos dessa infinita colcha de retalhos, formada pelas histórias.

Como contar histórias?

Todos nós podemos narrar. Contar uma piada em uma roda de amigos, um acontecimento com precisão de detalhes, uma história preferida da infância, uma memória. Cada pessoa pode encontrar um jeito próprio de "contar seus contos e aumentar seus pontos". Algumas pessoas são ótimas contadoras de histórias e fazem isso com muita naturalidade. Mas o que aqui pretendemos é tornar evidentes alguns aspectos fundamentais para o desenvolvimento e aprofundamento nessa arte. Sabemos que ela exige um preparo anterior, pois estamos lidando com as narrativas guardadas em nossas lembranças ou com textos da literatura que pedem delicadeza e cuidado com as palavras. Além disso, deve haver uma preocupação do olhar para um fazer artístico, que necessita de estudo, planejamento e observação crítica.

Nos encontros do Programa Brincar e Ler para Viver, após apreciarem uma roda de histórias, os participantes levantaram algumas orientações para o preparo de uma narração. Nossa intenção, com essa atividade, era tornar visíveis e intencionais alguns aspectos encontrados na arte de contar histórias. Vejamos alguns deles:

Para contar uma história é preciso **selecionar o conto a ser narrado** de acordo com:

o público (faixa etária, características e interesses) • as boas histórias costumam ser apreciadas por diferentes faixas etárias, mas é claro que existem histórias mais apropriadas para crianças bem pequenas, para os adolescentes, adultos ou para grupos com interesses ou características em comum, como mulheres da terceira idade, crianças de um orfanato, um grupo de gerentes de uma empresa, etc.

a situação na qual a história será contada • isso precisa ser levado em consideração no momento do planejamento da atividade e/ou apresentação. Será uma proposta dentro da grade de atividades da organização? Será um presente para alguma data especial? Ou para abrir um dia de reflexão e trabalho?

a própria afinidade com a história a ser contada • é preciso se encantar com a história. Ela deve provocar vibração e emoção naquele que irá contá-la, um desejo de compartilhá-la com outras pessoas, de dividi-la, expandi-la, disseminá-la. Desse modo precisamos pensar de uma forma lúdica e fantasiosa: *"Não somos nós que escolhemos a história, ela é que nos escolhe!"*.

- selecionar o conto a ser narrado;
- estudar o texto e memorizá-lo;
- adequar o tom de voz e suas variações no decorrer da história;
- dosar ritmo, pausas e silêncios;
- adotar o olhar do contador de histórias;
- visualizar o cenário, as situações e os personagens;
- cuidar da expressividade facial e corporal;
- escolher o local para o desenvolvimento da roda da história – ambientação;
- abrir espaço para a participação dos ouvintes;
- utilizar materiais apropriados, que devem entrar como complemento, elemento encantador.

Após a escolha da história é preciso **estudar o texto e memorizá-lo.** Se o narrador já conhece muito bem o que será contado, porque leu/escutou várias vezes o mesmo conto ou sempre pedia para alguém querido lhe contar na infância ou ainda porque em uma situação marcante da vida conheceu a história, isso facilitará a memorização, ou seja, o narrador vai sabê-la de cor, isto é, de coração. Mesmo assim, precisará retomar/ler mais atentamente com alguns focos:

- intenção do narrador/texto – Qual a intenção ao contar a história? Divertir? Ampliar conhecimento? Promover a fruição? Recuperar o sonho com uma história de amor ou a garra com um conto de aventura?
- "estrutura da história" – início, questão central, desenvolvimento (encadeamento dos acontecimentos), desfecho;
- personagens – características físicas, de personalidade, função de cada um deles dentro da história;
- cenário – Em quais locais a história se passa? (Isso auxiliará no processo de visualização que aprofundaremos a seguir);
- acontecimentos determinantes durante o desenrolar da história aos quais será preciso dar ênfase;
- frases ou palavras – como sabemos: *"quem conta um conto, aumenta um ponto"* (ou diminui). Cada pessoa tem seu jeito de contar, e lançará mão, nesse momento, de suas experiências, conhecimentos, vocabulário etc. Porém é possível garantir algumas frases, palavras, versos que enriquecem e dão beleza à forma de apresentação, além de não descaracterizar o estilo do texto.

Crianças acompanham atentamente contação de histórias com teatro de fantoches [Paulo VI]

Como já foi dito, na arte de contar histórias a palavra deve ter lugar especial. Sendo assim, **a adequação do tom de voz e suas variações no decorrer da narração** são muito valiosas. Se narrarmos um trecho em que o personagem principal corre perigo, isso nos pede certo suspense. Se um jovem se apaixona por uma linda moça, devemos escolher a leveza e a doçura para encantar os ouvidos atentos à narrativa. A história nos mostra como quer ser contada. Como diz Regina Machado em um de seus textos:

"Mas passear pela paisagem do conto é conversar com cada uma de suas partes, observando que nelas há uma riqueza de adjetivos, cores e objetos; um conjunto de palavras que descrevem um ambiente e 'transpiram' um determinado clima.

(...)

Se nos deixamos tocar por cada um desses diferentes climas podemos entoar a cadência da história, respirando com ela. O ritmo da seqüência narrativa é um tesouro escondido na paisagem de um conto."

Regina Machado
Retirado de: ***Jornal Furabolo****, nº 3, abril/maio de 2001, Fundação Cargill.*

Portanto, dentro de uma história aparecem **ritmos** diferentes, compostos por acelerações e desacelerações das falas e trechos, entonações diferenciadas, **pausas** e **silêncios**. As pausas e os silêncios servem para criar suspense, preparar o ouvinte para uma nova parte do conto, oferecer um tempo para a "degustação" das belezas, para "decantação" das idéias, para reflexão, percepção. Um tempo no qual tudo fica suspenso e o ouvinte inspira (e se inspira), para depois soltar o ar com a nova emoção que o faz ficar preso à narrativa.

Enquanto conta, o narrador "prende" os ouvintes com as palavras e com o **olhar**. Olhar de quem "vê" a história pela primeira vez, com o frescor de quem "assiste" o que está sendo contado, de quem enxerga as reações do público e as aproveita, as legitima com novas inclusões e comentários. O momento da narração é de compartilhar, de trocar. O contador de histórias "vê" os cenários e as cenas e as descreve:

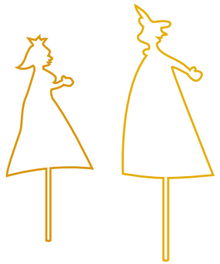
"... O gigante morava num castelo de pedras esverdeadas, cobertas de musgos. A porta principal era alta e pesada, com um trinco do tamanho de uma roda de carruagem".

Então, se o narrador puder visualizar o que descreve, as pessoas que o escutam poderão enxergar tudo o que está sendo descrito por meio do seu olhar. Verão em seus olhos o que se passa. No teatro esse processo é chamado de **visualização**. Ela transmite credibilidade para aquele que ouve a história.

A **expressividade facial, os gestos e os movimentos do corpo** também farão parte da narração. Eles ajudarão a compor esse momento. Mas é preciso tomar cuidado, pois narrar uma história não é o mesmo que encená-la. Não é preciso encenar cada personagem e dramatizar. Os movimentos, expressões e gestos devem ser poucos e precisos. Para isso precisam ser pensados para tornar a contação mais artística e mais bonita.

A **escolha do local para o desenvolvimento da roda de histórias – ambientação** também merece atenção. Uma sala silenciosa ou ao ar livre, debaixo de uma árvore, e tantas outras possibilidades precisam ser pensadas para criar momentos propícios às narrativas, favorecendo a escuta, a troca e o entrosamento. Planejar se os ouvintes estarão sentados no chão, em cadeiras ou em pé; se será utilizada uma mesa para apoiar alguns materiais etc.

Ao abrirmos uma roda de histórias, estamos evocando as vozes dos antigos narradores e as vozes guardadas nos livros. As palavras proferidas já estiveram em outras bocas e ouvidos e são retomadas para serem fiadas e confiadas de outra maneira. Portanto, cantar algumas canções, fazer uma ciranda, declamar um poema ou realizar uma pequena dança pode ser um belo modo de convidar os participantes para esse ritual.



É claro que existem outras formas de **participação dos ouvintes**, e o narrador pode temperar a história com as manifestações que surgirem, como: comentar uma frase dita sem querer por alguém que se empolga com a história; fazer uma pergunta para socializar as opiniões do público, pedir que repitam um verso ou frase recorrente no conto etc.

Para se contar uma história não é preciso utilizar materiais e/ou recursos. Mas nada impede que o contador queira recorrer a alguns **objetos apropriados e que entrem na contação como um complemento, um elemento encantador** que parece sempre ter feito parte da história. Pode ser uma caixa com pequenos elementos, um pano de fundo ou biombo, um tapete, alguns bonecos ou instrumentos. Mas é preciso ficar atento para que o número desses objetos seja pequeno, que funcione apenas como "uma pitada a mais no prato a ser saboreado".

[Meu Abacateiro]

ACERVO DE POSSIBILIDADES: CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS

Como já foi dito anteriormente, um dos critérios fundamentais para contar histórias é a relação do contador de histórias com o texto, que pode ter sido adquirida ao longo da vida (memória) ou encontrada nos livros. A relação com o repertório é bastante significativa e merece atenção. A diversidade foi a tônica na listagem de livros doados pelo Programa Brincar e Ler para Viver:

- mitos e lendas;
- contos populares;
- fábulas;
- clássicos da literatura infantil e juvenil;
- contos contemporâneos.
- CDs com contos, poesias, canções populares, cantigas de roda, instrumentais e clássicos.

Além dos livros e CDs, alguns materiais e recursos contribuíram para criar outras possibilidades nas rodas de histórias, como:

- bonecos de pano e fantoches – que participaram de narrativas;
- tecidos grandes e pequenos para a arrumação de tendas;
- tapetes para demarcar o espaço, compor o ambiente e reunir o grupo de ouvintes;
- pequenos instrumentos musicais – utilizados na aparição dos personagens ou para a produção de sonoplastia.

[Fundação Márcio Brandão]

As possibilidades para a ampliação de propostas com o envolvimento das narrativas orais foram pensadas a partir de alguns recursos e/ou pequenos projetos que pudessem criar outras variáveis e tornar as situações de narração sempre encantadoras, que gerassem a procura por leituras e pesquisa e que permitissem variedade para abranger os diferentes narradores, levando em conta suas dificuldades e preferências.

Vejamos aqui os recursos apresentados e trabalhados durante os encontros de formação:

- ciranda e/ou cantoria para preparar o ambiente;
- baú de histórias;
- pequeno cenário de papel;
- biombo;
- teatro de sombras.

Como vimos, eles não são essenciais para a realização da narrativa oral, mas podem fazer parte dela e aparecer como parte das rodas de histórias.

Ciranda e/ou Cantoria para preparar o ambiente

Uma roda de histórias é como um ritual. Merece nossa atenção e nosso cuidado. Preparar o ambiente para compartilhar histórias pede algumas providências, como a escolha de um local tranqüilo e silencioso, acomodação dos ouvintes em cadeiras, tapetes, almofadas ou em pé, presença ou não de uma decoração simples com flores, biombos, pequenos panos de fundo, toalha ou tecido sobre uma mesa, iluminação de acordo com a proposta e/ou repertório, o soar de um sino etc.

Um dos recursos mais significativos para os participantes do Programa Brincar e Ler para Viver foram as cantigas.

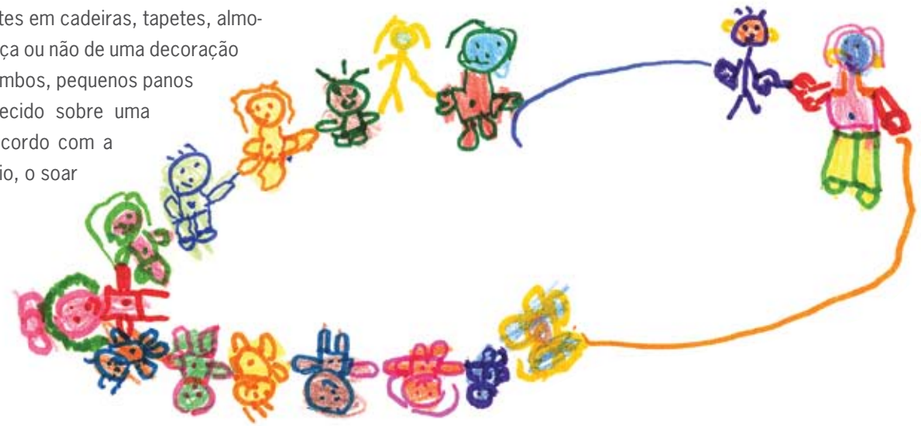
"Abra a roda tindolelê
Abra a roda tindolalá
Abra a roda tindolelê
Que a história vai começar"

Adaptação da cantiga extraída do ***CD Abra a Roda Tindolelê****, de Lídia Hortélio.*

As cantigas de roda, canções de ninar, parlendas, trava-línguas e até mesmo a recitação de pequenos versos, poemas ou letras de música antes, entre uma história e outra ou no final da apresentação, podem oferecer toques especiais para o momento das narrativas orais.

"As estrelas do céu correm
Eu também quero correr
Elas correm detrás do monte
Eu atrás do bem querer"

Verso para ser declamado ou cantado em uma ciranda



Desenho de criança do Jardim Boa Sorte

É possível fazer uma ciranda e/ou uma cantoria para abrir ou fechar uma contação. Isso faz com que o grupo de ouvintes, composto por pessoas tão diferentes, possa formar uma unidade pronta para realizar o mesmo desejo: ouvir histórias. Essas canções muitas vezes estão guardadas na memória e nos remetem a bons momentos cheios de ludicidade, criação e afetividade.

Muitas dessas cantigas são de domínio público e guardam a beleza de nossa cultura popular, que deve ser valorizada. No início do Programa Brincar e Ler para Viver, sugerimos a todas as organizações participantes que abrissem um caderno de versos e cantigas. Esse caderno poderia ser preenchido por educadores, crianças, funcionários, comunidade e familiares. Muitas pesquisas foram realizadas em casa, com os amigos e pessoas próximas, para que os cadernos fossem recheados. Desse modo, esse saber tão belo ficaria registrado, podendo ser utilizado sempre que necessário. Os cadernos de versos e canções também passaram a fazer parte do acervo da biblioteca.

"E como encontraram,
Tal qual encontrei.
Assim me contaram,
Assim vos contei."

Verso para encerrar uma história

Desenho de criança do Jardim Boa Sorte

Baú de histórias

O baú é um símbolo muito marcante quando falamos de histórias – *"Histórias tiradas do fundo do baú"*. Baús e arcas onde os imigrantes transportaram suas bagagens, onde os antigos guardavam suas roupas. Baús de objetos e fotos antigas, repletos de lembranças e memórias. Baús cheios de tesouro, cobiçados pelos piratas e aventureiros. Ao pensarmos nessas imagens, é possível lembrar também das malas dos caixeiros–viajantes, que vendiam mercadorias, conheciam e contavam histórias de lugares tão diferentes. Não é à toa que muitos contadores de histórias carregam baús, malas e/ou caixas para as suas apresentações. A bagagem que levam consigo não é composta apenas dos objetos materiais, mas do símbolo que representam e da bagagem cultural que os acompanham.

Na Márcio Brandão, algumas caixas foram forradas com tecidos pela avó de uma criança que rapidamente foi convidada para ir até a instituição ensinar o grupo todo; voluntária conta histórias com uma das caixas produzidas

Por isso, um dos primeiros recursos produzidos pelos educadores foi o baú para contar histórias. Após assistirem a uma narração com o uso do baú, os participantes do Programa Brincar e Ler para Viver puderam pensar na sua produção e nos elementos a serem nele guardados. Também foram apresentadas fotos de diferentes tipos de baús produzidos por educadores e contadores de histórias. Desse modo, puderam observar e apreciar várias criações e, a partir delas, confeccionar seus baús para ampliar o acervo da biblioteca.

Temos aqui algumas dicas importantes para a montagem do baú:

Baú para contar histórias

Para contar histórias é preciso um contador de histórias, ouvintes e, é claro, boas fábulas, contos, causos, piadas, entre outros! O uso de materiais como lenços, fantoches e outros objetos é opcional. Se você gosta de contar histórias com o apoio de alguns materiais lembre-se:

• **Escolha os materiais e objetos com cuidado!** Eles são símbolos que representam algo. Ou seja, se está contando a história de um cachorro, ao invés de utilizar um cãozinho de pelúcia, você poderá usar um novelo de lã. Isso permite que cada um imagine o cão do jeito que quiser. É como no jogo do faz-de-conta, os objetos ganham vida e podem ter mais de uma utilidade. O importante é que no momento da história você acredite que aquele novelo de lã é um cachorro. Mas, se você quiser usar um cãozinho de pelúcia, não haverá problema algum. A dica para este caso é que você evite escolher um cãozinho com uma marca muito conhecida no mundo dos brinquedos. Isso poderia fazer com que os ouvintes associassem a imagem do brinquedo com as propagandas e as histórias às quais ele pertence e não com aquela que está sendo contada, o que talvez quebrasse um pouco o encanto. Valorize os objetos produzidos por artistas, no artesanato popular, ou acredite em suas habilidades e crie seus próprios materiais. Sem dúvida isso trará mais originalidade!

[Meu Abacateiro]

[Márcio Brandão]

• **Escolha poucos objetos.** O foco deve estar na palavra, naquele que conta a história. Os materiais apenas darão um outro toque para a narração. Se forem muitos, a atenção ficará mais centralizada nos materiais. Quando são poucos, no momento em que aparecem, dão um certo brilho para a narrativa e os ouvintes ficarão esperando uma próxima aparição.

• **Os objetos devem ser manuseados com "encantamento".** Por exemplo, se estiver manipulando um lenço, olhe para ele com a mesma surpresa de alguém que o vê pela primeira vez. Qual o momento da história que ele reforça? Se for um momento de felicidade e o objeto fizer parte dela, olhe para ele com alegria, se o objeto pertencer a algo referente à saudade, manipule-o de forma que este sentimento seja transmitido.

Boneca, anel "mágico" e fantoches de bichos feitos com meia

• Ao ensaiar a história, **manuseie os objetos selecionados** para que se familiarize com eles e tudo saia com naturalidade na hora da contação. Desta forma, a sensação será a de que eles realmente pertencem àquela história e sempre fizeram parte dela.

Dicas para montar um baú de histórias

O baú de histórias pode ser utilizado sempre que quiser. Para isso organize um de modo que possa transportá-lo com facilidade, mas que ao mesmo tempo comporte diferentes tipos de acessórios.

Caso você não tenha um baú, será possível substituí-lo por uma mala velha ou uma dessas de caixeiro-viajante, uma caixa, um cesto, uma sacola, uma bolsa ou o que você considerar mais adequado.

Procure enfeitar o seu baú de modo que possa ser usado para diferentes narrativas. Evite colar personagens muito conhecidos e que possam nos remeter a uma única história.

Se optar pela caixa, encape-a com tecidos, rendas, fitas, papéis coloridos, variados papéis de presente. Abuse de técnicas de pintura e colagens com diferentes tipos de materiais. Outra dica: o baú, a caixa, o cesto ou a sacola ficarão ainda mais bonitos se forem forrados por dentro!

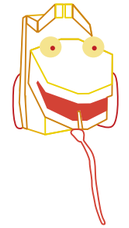
Temos aqui uma lista com sugestões de materiais para rechear seu baú de histórias:

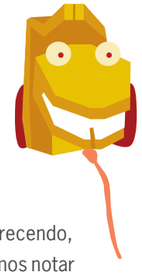
- Lenços de variados tamanhos, cores e estampas
- Caixas pequenas de diferentes formas e materiais (causa muito impacto retirar uma caixinha de dentro do baú e de dentro da caixinha um outro objeto qualquer, chamamos isso de elemento surpresa)
- Pequenos instrumentos musicais (comprados ou confeccionados) como: tambor, pandeiro, chocalho, pios de pássaro, apito, triângulo etc.
- Objetos pequenos ou miniaturas
- Penas ou plumas
- Leque
- Bonecos ou fantoches
- Novelo(s) de lã
- Espanador(es)
- Luvas
- Pequeno baú com correntes, colares com imitação de pérolas, anéis etc.
- Caixinha de música
- Pequenos potes ou cestos
- Chapéus
- Máscaras
- Diversos tipos de tampinhas
- E tudo aquilo que você desejar!

Cada pessoa tem o seu jeito para contar histórias, conseqüentemente, cada um tem o seu jeito para montar um baú. Fique de olhos bastante atentos e você descobrirá materiais, objetos e outras quinquilharias que se transformarão em maravilhosos acessórios e adereços para incrementar as suas narrativas.

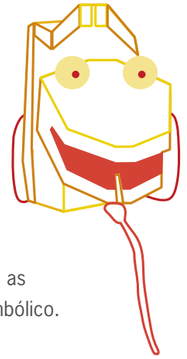
Texto retirado do site: www.caleido.com.br – 25/fev/2008

Baú feito por educadores do Mocaph

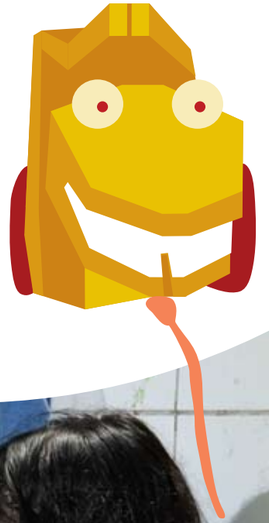




Nos encontros os baús foram aparecendo, lindos e cheios de histórias. Pudemos notar a presença de muitos objetos carregados de memórias (uma lembrança de alguém, um presente guardado há muito tempo) e que puderam ter uma importante função dentro do baú. Todos os objetos ganharam vida durante as contações, do mesmo modo como as crianças fazem no jogo simbólico.



Os baús, malas, caixas, sacolas e cestos passaram a fazer parte da história da organização. Foram bastante utilizados pelos adultos e manuseados pelas crianças.



[Meu Abacateiro]

Pequeno cenário de papel

Os pequenos cenários de papel, ao serem abertos, possibilitam nossa entrada em um pequeno universo de faz-de-conta, como se fosse um mundo à parte pelo qual a nossa imaginação pode viajar e criar outras cenas e personagens. Eles possuem a vantagem de serem práticos em sua utilização e fáceis de guardar.

Quando se abre um pequeno cenário de papel

[Jardim Boa Sorte]

[Cidade Júlia]

Uma outra vantagem é que, enquanto um educador, criança ou adolescente conta a história, outros poderão manusear os personagens (no caso de terem sido produzidos para serem manipulados).

é revelado um universo de faz-de-conta, por onde a imaginação pode viajar

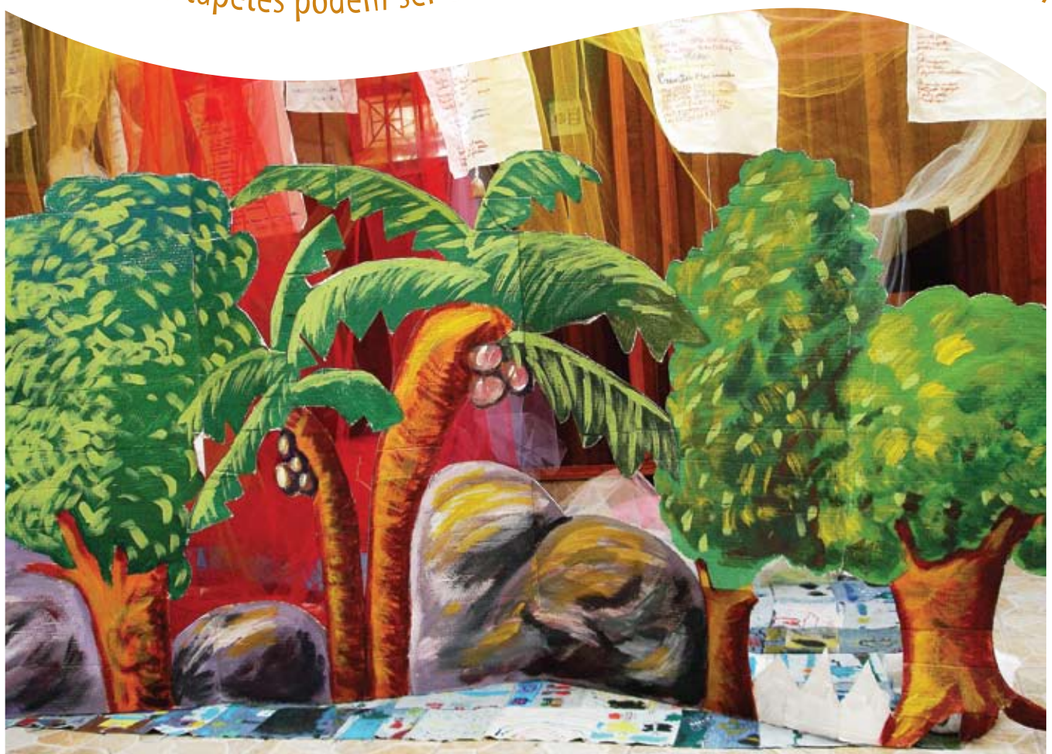
[Meu Abacateiro]

Biombo e/ou tapete de papelão

Estes recursos feitos com papelão servem para compor um cenário para o contador de histórias, como um pano de fundo ou um tapete onde se pretende reunir o grupo para compartilhar a história. Eles demarcam o local para a contação, fazem parte da composição do ambiente e do clima adequado para as narrativas, para a recepção dos ouvintes e parceiros de viagem.

Assim como os baús, os biombos e/ou tapetes também foram criados a partir da apreciação de uma história contada pela formadora com a utilização desse recurso e da observação de fotos de outras referências.

Os biombos e tapetes podem ser criados a partir de uma história contada e ser



Os biombos e/ou tapetes foram utilizados em diferentes situações e atividades:

Acima, crianças do Santa Amélia; abaixo, crianças e adolescentes do Mocaph fazem leitura de poesias (biombo ao fundo); ao lado, biombos produzidos pelos educadores

aproveitados em atividades de jogo simbólico

Esse recurso também pode ser aproveitado nas atividades de jogo simbólico, nas partidas de jogos de tabuleiro e outras, tanto nas áreas internas quanto nas externas.

Teatro de sombras

O teatro de sombras encanta com sua beleza e singularidade. Trata-se de uma "caixa de luz" na qual aparecem silhuetas de personagens e cenários. Dentro do programa foi sugerido para o trabalho em grupo. Enquanto uma pessoa conta a história, as outras trocam cenários e manipulam personagens. Algumas crianças preferem narrar histórias e gravá-las em fita cassete, para depois apresentá-las, ou ficar atrás do cenário cuidando da parte visual.

Conforme nos conta o livro *O Teatro no Mundo*, da Editora Melhoramentos, as sombras escuras ou coloridas eram produzidas por imagens movimentadas por fios ou varinhas. O apresentador desse tipo de teatro era considerado mensageiro dos deuses e dos seres vivos. As apresentações eram realizadas por ocasião das festas religiosas e aconteciam ao ar livre ou em locais fechados, durante o dia ou à noite, recriando um mundo mágico.

"Feitas de pele de búfalo ou de asno, de madeira, papel ou de chapa de metal, as sombras da Ásia contavam lendas fantásticas, transmitidas de pai para filho. Projetadas por meio da iluminação tremulante de uma lâmpada a óleo, as figuras se agitavam, parecendo ter vida!"

***O Teatro no Mundo**, da Editora Melhoramentos*

A lenda de sua origem

Existe uma lenda chinesa a respeito da origem do teatro de sombras. Diz a lenda que no ano 121, o imperador Wu Ti, da dinastia Han, desesperado com a morte de sua bailarina favorita, ordenou ao mago da corte que a trouxesse de volta do "Reino das Sombras", caso contrário, seria decapitado.

O mago usou a sua imaginação e através de uma pele de peixe macia e transparente, confeccionou a silhueta de uma bailarina. Quando tudo estava pronto, o mago ordenou que no jardim do palácio, fosse armada uma cortina branca contra a luz do sol e que esta deixasse transparecer essa luz.

Houve uma apresentação para o imperador e sua corte. Esta apresentação foi acompanhada de um som de uma flauta que "fez surgir a sombra de uma bailarina movimentando-se com leveza e graciosidade". Neste momento, teria surgido o teatro de sombras.

Texto retirado do site:
http://pt.wikipedia.org/wiki/Teatro_de_sombras
25/fev/2008

Projetadas por meio da iluminação tremulante de uma lâmpada a óleo, as figuras se agitavam, parecendo ter vida!

Teatro de sombras na Fundação Márcio Brandão

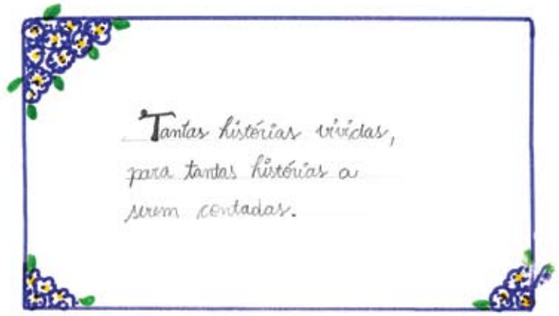
Avental

Um outro recurso para ser utilizado no momento da contação é o avental. Ele pode ser usado especificamente para uma história ou ser utilizado em histórias diferentes. Isso dependerá de sua confecção. O avental pode ser apenas enfeitado ou ter em seu corpo o cenário ou partes dele, revelando onde se passa a história a ser narrada.

Entrevista – Memórias

Não são apenas as histórias dos livros que podem ser contadas. As histórias da vida das pessoas também nos fazem viajar por épocas e lugares diferentes. Ainda mais quando, nessas histórias, um personagem é alguém que conhecemos. Uma proposta bastante interessante e produtiva é realizar uma entrevista com uma pessoa da comunidade. Por meio dela os ouvintes descobrem fatos comuns e podem perceber que também fazem parte da História.

Acima, temos um modelo de avental; abaixo, desenho de criança da Organização Meu Abacateiro



As organizações Ação Comunitária e Meu Abacateiro abraçaram a idéia e produziram um livro no qual registraram as histórias ouvidas.

As orientações a seguir foram embasadas no projeto Memória Local realizado pelo Museu da Pessoa em parceria com o Instituto Avisa Lá – *www.museudapessoa.net* e *www.avisala.org.br*

Orientações para o desenvolvimento do trabalho com entrevista

Alguns possíveis passos:

1. Os alunos selecionam um tema relacionado com o bairro ou comunidade. Exemplos: construção da igreja do bairro; festas e/ou causos da região etc.

2. As crianças e/ou jovens realizam pesquisas em casa, ampliando seus conhecimentos sobre o assunto.

3. Selecionam um depoente que possa contar boas histórias de sua relação com a comunidade e o tema escolhido.

4. Alunos produzem um roteiro de perguntas.

5. Preparam o material que será utilizado no dia da entrevista: câmera filmadora, fita para gravação ou gravador e fita cassete, pilhas (se necessário), papel, lápis preto, borracha e lápis colorido para 6 alunos, máquina fotográfica.

6. No momento da entrevista:

- preparar um ambiente acolhedor e garantir que o entrevistado se sinta tranqüilo e, acima de tudo, ouvir com atenção a sua história;
- todos se sentam perto do entrevistado para ajudar a gerar um clima descontraído e agradável;
- produzir desenho do entrevistado durante o depoimento (6 crianças);
- professor fica atento ao movimento do grupo e auxilia quando necessário.

7. Após a entrevista:

- levantar os pontos mais marcantes, importantes e significativos do depoimento;
- ler livros de memória presentes no acervo doado e outros;
- realizar produção de texto de acordo com a faixa etária e desenvolvimento da escrita dos alunos;
- revisar o texto;
- produzir ilustrações para os textos a partir de cada item;
- produzir o livro com textos, desenhos, ficha técnica, índice, dedicatória, apresentação etc.;
- planejar a produção de legendas para as fotos;
- tirar uma cópia do livro produzido para presentear o entrevistado.

Roda de "causos"

Os contadores de causos nos deixam arrepiados e sem sono. Muitos deles povoam a nossa imaginação com seres fantásticos e cenários mal-assombrados.

Para se organizar rodas de causos, pode ser uma boa sugestão propor a participação da comunidade.

Isso possibilita a aproximação da comunidade com a organização e a família dos educandos. Existem muitos contos populares que foram escritos do mesmo modo como são apresentados na oralidade. Outros textos re-tratam muito bem os contos tradicionais, como os de Câmara Cascudo, por exemplo.

Guta até nos deu um depoimento muito bonito acerca de um destes aprendizados:

"Quando peguei o livro do Câmara Cascudo e vi que tinha todas as histórias que o meu pai contava quando eu era criança... quase não acreditei, fui correndo contar a ele..." E foi tão bom este re-encontro, re-significação do que já sabia que Guta convidou seu pai para um sarau de "causos" que organizaram na instituição, tudo registrado em DVD.

Trecho do relatório da Caleidoscópio produzido por Adriana Klisys e Edi Fonseca sobre ***Trocas Lúdicas e Outras Histórias*** *– apresentação do trabalho sobre causos, realizado no Jardim Macedônia em 2006.*

"Pra vacê vê! Quano Deus qué, inté o cadave de um defunto revive e perobêra é capais de dá bacaxi..." Cornélio Pires

Na página ao lado, contadores de "causos" no Jardim Macedônia; abaixo, desenho de criança do Meu Abacateiro

AÇÕES EDUCATIVAS PARA CONTAR HISTÓRIAS

Retomaremos algumas das orientações que nortearam as intencionalidades educativas ao longo do Programa Brincar e Ler para Viver:

Investir na construção coletiva de propostas educativas para incrementar a contação de histórias

O educador pode e deve contar histórias freqüentemente a seus ouvintes. Não há a necessidade de preparar uma história nova a cada semana. É comum as pessoas quererem ouvir a mesma história. Portanto, ele pode solicitar que o grupo pense em recursos para um conto preferido e promover atividades de pesquisa, criação e confecção para tanto. O educador deve valorizar a produção infantil e dos adolescentes, sem buscar desenhos prontos e estereotipados. Com a criação desses recursos são convidados a contar histórias a outros grupos dentro e fora da organização.

Cada etapa dessas produções pode ser planejada com a parceria do grupo, que interfere, dá opiniões, sugere mudanças, faz levantamento de providências etc. O planejamento das etapas do trabalho não fica apenas sob a responsabilidade do educador.

Incentivar a participação da família e da comunidade na ampliação dos momentos de contação de histórias

A participação da comunidade para a ampliação das rodas de histórias tem muito a acrescentar. Muitas organizações convidaram familiares para a realização de rodas de histórias e tiveram belas contribuições. Como no caso do Jardim Macedônia, que realizou um projeto de causos. Esse projeto consistiu basicamente em pesquisar, ouvir e contar causos, conhecer seus narradores e as características desse gênero da oralidade. Como atividade final do Programa BLPV nessa organização, foi realizado um encontro entre as pessoas da organização e convidados (familiares e pessoas da comunidade) para trocarem causos.

[Márcio Brandão]

Garantir a presença das narrativas orais no planejamento

Para garantir a participação das crianças, dos adolescentes e adultos nas rodas de histórias é preciso planejar uma rotina que contemple um espaço para a realização dessa atividade. A sugestão é que se contem histórias pelo menos uma vez por semana. Caso estejam realizando um projeto como o de causos ou de reconto, esse número pode ser aumentado para dois ou três dias na semana.

Ações para promover a contação de histórias

À medida que o trabalho com a contação de histórias foi se desenvolvendo, os educadores puderam descobrir novos caminhos e sugestões para essa atividade. Temos aqui alguns exemplos:

- ampliar o repertório de histórias com momentos de contação e leitura;
- promover oficinas de criação de recursos;
- assistir a apresentações de contadores de histórias profissionais para conhecer um pouco mais dessa arte – algumas livrarias ou espaços culturais, como o SESC, e alguns Centros de Educação Unificados (CEU) da Prefeitura de São Paulo costumam realizar algumas contações de histórias;
- ensaiar histórias para apresentações em situações especiais;
- registrar as narrações por meio de áudio e/ou filmagem para que se possa assistir à apresentação, realizar críticas e aperfeiçoar o trabalho desenvolvido;
- promover hora de história na biblioteca com convite estendido à comunidade;
- propor apresentação de histórias nas escolas públicas da comunidade;
- criar espaço na organização para guardar os materiais e recursos adquiridos e confeccionados de forma organizada e de fácil acesso para todos.

[Márcio Brandão]

LEITURA

Nem sempre a leitura aconteceu do mesmo jeito e nem teve o mesmo grau de importância na vida das pessoas. Os gregos encenavam e cantavam histórias e foram eles também que resolveram registrar tudo o que era falado. Na Mesopotâmia os escritos foram registrados em placas de argila com escrita cuneiforme, a escrita mais antiga da humanidade. Os maias tiveram praticamente todos os seus livros queimados. Na Idade Média, pouquíssimas pessoas eram alfabetizadas. Apenas as igrejas e os mosteiros formavam os centros da cultura letrada. Durante o século XI houve um aumento das atividades comerciais, o que acabou provocando o crescimento das zonas urbanas. Dessa forma, a Igreja, que centralizava o ensino, acabou perdendo o seu poder e a escrita pôde ganhar terreno.

A humanidade registrou seus escritos em pedra, argila, madeira, bambus, papiros e pergaminhos. Os escribas eram os únicos que sabiam o que estava escrito em um papiro! Tudo isso até a contribuição da China, com o surgimento do papel, e depois a grande invenção de Gutemberg[12] – a imprensa.

> "O homem constrói casas porque está vivo, mas escreve livros porque é mortal. Ele vive em grupos porque é gregário, mas lê porque se sabe só. [...] De tal forma que nossas razões para ler são tão estranhas como nossas razões para viver. E a ninguém é dado o poder para pedir contas dessa intimidade."
>
> *Daniel Pennac,* ***Como um romance****, Editora Rocco, 1997.*

As dificuldades para registrar a escrita e para se ter acesso à leitura estiveram bastante presentes na história da humanidade. Os escravos não podiam aprender a ler. Durante muito tempo as mulheres também não tiveram esse direito. Na época da Inquisição e em tempos de guerra, muitos livros foram queimados e bibliotecas destruídas. Houve um tempo em que os livros não eram encontrados com facilidade nas prateleiras de grandes livrarias ou adquiridos pela internet, existiam os vendedores ambulantes que os vendiam pelas ruas, de casa em casa. Infelizmente, mesmo com tanto avanço tecnológico nos dias de hoje, os países subdesenvolvidos ainda estão longe de proporcionar a todos o acesso à leitura. Muitas cidades e bairros não têm sequer uma banca de jornal para oferecer um pouco de leitura a seus moradores.

Contudo, não há como negar que muito foi desenvolvido e conquistado em relação ao acesso à leitura. Foi, sem dúvida, uma grande conquista que levou séculos e séculos para acontecer. Mas, afinal de contas, por que a leitura é tão importante?

A leitura tem uma relação muito íntima com a escrita. Por meio da escrita é possível registrar os conhecimentos adquiridos pelo homem, descobertas, belezas, memórias. A leitura possibilita que as pessoas tenham acesso ao legado cultural construído ao longo da História. Um direito de todos. Quando uma pessoa sabe que pode se apropriar desse legado, sabe também que faz parte da História e toma consciência de que possui um papel na sociedade. Compreende que tem direitos e deveres, que pode dar suas opiniões e fazer suas escolhas. Não estamos nos referindo àquelas pessoas que apenas decifram o código alfabético, mas as que conseguem compreender o que lêem. Vejamos alguns dados do INAF.

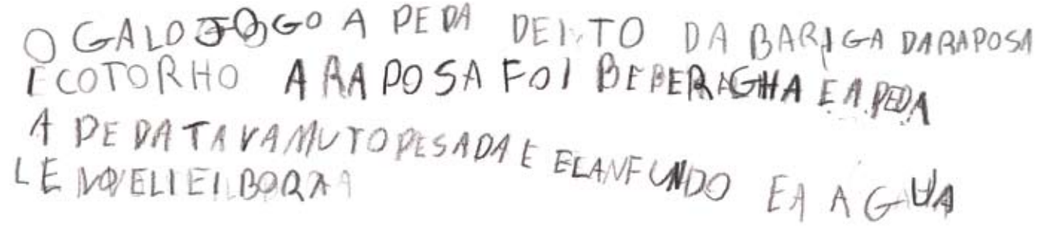
O INAF – Indicador de Alfabetismo Funcional é um indicador que revela os níveis de alfabetismo funcional da população adulta brasileira. O principal objetivo do INAF é oferecer informações qualificadas sobre as habilidades e práticas de leitura, escrita e matemática dos brasileiros entre 15 e 64 anos de idade, de modo a fomentar o debate público, estimular iniciativas da sociedade civil, subsidiar a formulação de políticas públicas nas áreas de educação e cultura, além de colaborar para o monitoramento do desempenho das mesmas. Dessa forma, pretende-se que a sociedade e os governos possam avaliar a situação da população quanto a um dos principais resultados da educação escolar: a capacidade de acessar e processar informações escritas como ferramenta para enfrentar as demandas cotidianas.

O que significa Alfabetismo Funcional

A definição de analfabetismo vem, ao longo das últimas décadas, sofrendo revisões significativas como reflexo das próprias mudanças sociais. Em 1958, a UNESCO definia como alfabetizada uma pessoa capaz de ler e escrever um enunciado simples, relacionado a sua vida diária. Vinte anos depois, a UNESCO sugeriu a adoção dos conceitos de analfabetismo e alfabetismo funcional. Portanto, é considerada alfabetizada funcional a pessoa capaz de utilizar a leitura e escrita e habilidades matemáticas para fazer frente às demandas de seu contexto social e utilizá-las para continuar aprendendo e se desenvolvendo ao longo da vida.

12. O Inventor alemão que se tornou famoso pela sua contribuição para a tecnologia da impressão e tipografia.

[Paulo VI]



Quais os níveis de alfabetismo funcional em relação às habilidades de leitura e escrita

Analfabeto • Não consegue realizar tarefas simples que envolvem decodificação de palavras e frases.

Nível 1 • Alfabetismo nível rudimentar: corresponde à capacidade de localizar informações explícitas em textos muito curtos, cuja configuração auxilia o reconhecimento do conteúdo solicitado. Por exemplo, identificar o título de uma revista ou, em um anúncio, localizar a data em que se inicia uma campanha de vacinação ou a idade a partir da qual a vacina pode ser tomada.

Nível 2 • Alfabetismo nível básico: corresponde à capacidade de localizar informações em textos curtos (por exemplo, em uma carta reclamando de um defeito em uma geladeira comprada, identificar o defeito apresentado; localizar informações em textos de extensão média).

Nível 3 • Alfabetismo nível pleno: corresponde à capacidade de ler textos longos, orientando-se por subtítulos, localizando mais de uma informação, de acordo com condições estabelecidas, relacionando partes de um texto, comparando dois textos, realizando inferências e sínteses.

Principais observações da 6ª edição do INAF/Brasil

Os resultados do INAF/Brasil mostram avanços em termos de alfabetismo funcional.

EVOLUÇÃO DO INDICADOR DE ALFABETISMO FUNCIONAL

Resposta	Total	2001-2002	2002-2003	2003-2004	2004-2005	2007
Base	12.006	4.000	4.000	4.002	4.004	2.002
Analfabeto	11%	12%	13%	12%	11%	7%
Rudimentar	26%	27%	26%	26%	26%	25%
Básico	37%	34%	36%	37%	38%	40%
Pleno	26%	26%	25%	25%	26%	28%
Analfabetos funcionais	37%	39%	39%	37%	37%	32%
Alfabetizados funcionalmente	63%	61%	61%	63%	63%	68%

Reduz-se a proporção de indivíduos classificados como analfabetos absolutos e no nível rudimentar de alfabetismo (equivalente, neste ano, a 7% e 25% da população na faixa etária pesquisada, ante 12% e 27% nas primeiras edições do INAF em 2001/2002).

Já os níveis básico e pleno têm crescido solidamente: de 34% para 40% e de 26% para 28%, respectivamente no mesmo período.

Esta evolução pode ser associada à crescente escolarização da população brasileira, que aumentou significativamente nas últimas décadas. A parcela de crianças e adolescentes entre 7 e 14 anos freqüentando a escola, por exemplo, praticamente se universalizou, graças ao maior acesso e permanência na escola.

Os dados consolidados do período de 2001 a 2007 confirmam que quanto maior o nível de escolaridade, maior a chance do indivíduo atingir bons níveis de alfabetismo.

Fonte: INSTITUTO PAULO MONTENEGRO.
Disponível em: www.ipm.org.br – 20/fev/2007

Como podemos verificar, ainda há um grande índice de analfabetismo e de alfabetismo nos níveis 1 e 2, de acordo com a classificação e os resultados do INAF. Tantas mudanças tecnológicas ocorreram, e ainda existem pessoas com muitas dificuldades para aprender a ler.

Para que o Programa Brincar e Ler para Viver pudesse contribuir de fato com a melhoria na qualidade e com o hábito da leitura dos educadores e crianças, foram propostas atividades significativas e em contextos reais de uso. O que vem a seguir apresentará os conteúdos e as propostas desenvolvidas.

[Santa Amélia]

[Márcio Brandão]

A necessidade de bons parceiros para a aquisição da leitura

Várias pessoas conseguem se lembrar do período que aprenderam a ler, o primeiro livro, o professor que as auxiliou nessa conquista, o cenário, a idade que tinham quando isso aconteceu. Essa é, sem dúvida, uma experiência marcante. Quando aprendemos a ler abrimos um leque de possibilidades: ter uma visão do mundo que nos cerca, do outro, das relações e de nós mesmos, a participação da vida social, apropriação de conhecimentos e idéias etc.

As crianças que vêem seus pais fazendo um comentário sobre uma leitura de jornal, consultando um livro para pesquisa, divertindo-se com uma revista, buscando informações na internet aprendem, e muito, sobre a linguagem escrita, sentem-se incentivadas a ler, atribuem sentido à leitura pela ação de seus pais e familiares.

Quando isso não acontece na família, espera-se que a escola e as outras organizações educacionais possam desempenhar esse papel. A criança, o adolescente e até o adulto precisam de bons parceiros que sirvam de referência, que sejam pessoas ligadas à leitura, que proponham boas atividades, que apresentem a leitura com prazer e significação. Pois ler não é um processo simples e tranqüilo. É um ato que envolve esforço mental e até mesmo físico.

Ao realizar uma leitura, o leitor entra em contato com as idéias do autor (ou dos autores) e precisa relacioná-las com os seus conhecimentos, adquirindo outros, e será isso que lhe despertará o interesse.

Para realizar uma leitura com compreensão é necessário, além de saber o código – conhecer a língua –, ter um objetivo e um pouco de conhecimento sobre o assunto tratado. Os parceiros experientes podem contribuir, e bastante, com o fortalecimento desses requisitos.

No caso dos educadores envolvidos no programa, os conteúdos tratados nos encontros de formação e as discussões objetivando a troca de conhecimento e de informações possibilitaram o aprofundamento e enriquecimento de suas práticas.

A leitura pelo professor

Ao lermos observamos uma série de informações oferecidas: tamanho do texto, diagramação, presença ou ausência de ilustrações e tipo de letra. Também levamos em consideração o título, o que já sabemos sobre o autor e a editora. Tudo isso nos ajuda a antecipar, imaginar qual assunto será tratado.

Algumas dessas informações também são observadas pelas crianças e outras devem ser promovidas pelos parceiros mais experientes.

Como o educador pode auxiliar os novos leitores?

Vimos que ler é atribuir sentido e não apenas decodificar sinais.

Quando realizamos uma leitura, sempre temos um objetivo. Lemos um romance ou poemas para apreciar, ter prazer, buscamos um guia de rua para obter uma informação, recorremos a um manual ou a uma receita para seguir instruções etc. Delia Lerner[13] chama esses objetivos de propósitos leitores. Vejamos alguns deles:

Propósitos leitores

Ler para:
- obter uma informação precisa;
- seguir instruções;
- comunicar um texto a um grupo;
- obter uma informação de caráter geral;
- aprender;
- revisar um escrito;
- obter prazer.

Ao lado, leitura no Paulo VI

13. Delia Lerner é educadora argentina, assessora órgãos governamentais e organizações particulares na Espanha e em vários países da América Latina. Trabalha como consultora em vários projetos ligados à alfabetização, didática da Matemática, currículos e livros didáticos. É autora de muitos livros publicados inclusive no Brasil

Ao ler para as crianças e os adolescentes, o educador precisa mostrar para que se lê, quais textos deve escolher de acordo com o que procura ou deseja, quais textos atendem melhor outros objetivos, qual a modalidade de leitura mais adequada ao propósito e ao texto selecionado. Assim, o professor passa a ser uma referência, um modelo de leitor. Ao ler, ele ensina como se lê.

Quando as crianças são muito pequenas e ainda não sabem ler sozinhas, o educador ou voluntário pode assumir o papel de leitor e explicitar quais são suas ações de leitor de acordo com o propósito da leitura. Estas ações são denominadas de comportamentos leitores: comentar ou recomendar leituras, discutir o sentido de um trecho, interpretá-lo, antecipar o que se segue em um texto, consumir resenhas e informações sobre literatura, adequar a modalidade de leitura de acordo com o propósito (se é rápida, detalhada, descompromissada etc.) e outros.

Vejamos os comportamentos leitores de um educador e seu grupo, ao lerem a regra de jogo novo:

- comparam a regra nova com uma conhecida;
- lêem a regra toda e depois relêem alguns trechos;
- lêem parte por parte e tentam jogar ao mesmo tempo;
- pulam a parte dos componentes do jogo e vão direto para o modo de jogar;
- relêem para confirmar se a jogada está de acordo com a regra;
- lêem e relêem a regra ou partes dela;
- há conversas entre os jogadores, cada um explicando a sua compreensão da leitura;
- usam o dicionário para procurar o significado de uma palavra que ninguém sabe;
- pedem ajuda a alguém que já conhece o jogo.

Realizando essa lista de possíveis comportamentos leitores diante de um texto instrucional, observamos que muitas dessas ações precisam ser ensinadas às crianças. E como se ensina esses comportamentos? Lendo para elas as regras e tornando explícitas suas ações. Lendo e permitindo que as crianças possam dizer o que compreenderam da regra lida, criando espaço para que elas joguem. Se ensinamos um jogo sem ler a regra para as crianças, impedimos que elas enfrentem esses desafios, que se apropriem desses comportamentos e aprendam a ler sem compreender o que lêem.

Os comportamentos leitores seriam outros se tivessem que fazer uma pesquisa e usassem uma enciclopédia como material de apoio. O professor poderia ajudar os alunos a:

- saber o que estão procurando – Por quê? Para quê?;
- mostrar a utilização do índice;
- ler os títulos e subtítulos e aproximá-los do que se procura;
- buscar apoio nas imagens (fotos e ilustrações) e nas legendas;
- selecionar informações relevantes etc.

O que ocorre é que muitas organizações escolares e educacionais não enxergam a leitura e a escrita como conteúdos a serem trabalhados, mas sim a língua. Desse modo os conteúdos são a gramática, a ortografia etc., trabalhadas, muitas vezes, de forma descontextualizada. Se considerarem as práticas de leitura e escrita, a discussão sobre a língua passa a ter mais sentido.

Quando as crianças passarem a ler sozinhas, o papel do professor como modelo de leitor provavelmente diminuirá, mas deverá continuar existindo para comunicar às crianças leituras interessantes e alimentar o valor ao ato de ler.

A leitura pelo professor é valiosa, mas é evidente que não será apenas ela que ensinará a criança a ler. Quando passa a fazer suas leituras, a criança se depara com outras dificuldades e necessitará de outras ações para avançar em suas estratégias e compreender o que lê.

A leitura compartilhada

Esta modalidade é apropriada no caso de textos difíceis, por exemplo. O professor proporciona algumas orientações e oferece ajuda para que, aos poucos, os leitores possam se apropriar de estratégias que serão usadas em futuras leituras. É aconselhável também que este tipo de leitura seja feito em duplas ou pequenos grupos, para viabilizar a troca de opiniões e a parceria.

Alguns encaminhamentos do educador

- Propõe uma leitura geral e incentiva os leitores a continuarem a ler sem darem muita atenção a cada dificuldade encontrada, mas procurando compreender o assunto do texto.
- Depois de trocarem idéias sobre a primeira leitura, propõe uma segunda e explicita que conhecer o texto todo auxilia a compreender suas partes.
- Se necessário, faz intervenções: oferece algumas informações relacionadas com o texto ou um trecho; pergunta sobre a intenção do autor etc.

Propósitos leitores e o brincar e ler

Nos encontros de formação para educadores, focamos em alguns propósitos leitores relacionados ao contexto do Programa: às atividades desenvolvidas, aos conteúdos tratados, ao tempo disponível e ao acervo doado:

- ler por prazer – gibis, revistas, artigos de jornal, livros sobre curiosidades etc.;
- ler para apreciar – textos literários;
- ler para seguir instruções – regras para jogar, produzir brinquedos e realizar brincadeiras;
- ler para saber mais sobre um assunto – aprofundar o estudo em relação à vida e à obra de um autor, ao tema de um projeto, a um assunto de interesse.

[Mocaph]

ACERVO DE POSSIBILIDADES: LEITURA

No capítulo sobre contação de histórias já falamos um pouco sobre o acervo doado para o Programa Brincar e Ler para Viver e que pode contribuir para o trabalho com as narrativas orais.

O acervo de uma biblioteca deve ser bastante diversificado para atender às necessidades, interesses e gostos de seus usuários. Além da diversidade, para selecionar esse acervo e outros materiais é preciso ter mais um critério tão importante quanto o primeiro: o cuidado com a qualidade.

Para o Programa Brincar e Ler para Viver, a relação de livros e CDs solicitada pelo Instituto Hedging-Griffo precisava abranger três faixas etárias, atendidas pelas organizações participantes. Foram disponibilizadas listas para cada um destes grupos com foco maior nos livros de literatura:

- 3 a 6 anos;
- 7 a 12 anos;
- 13 a 15 anos;
- livros para os educadores – doados para servirem de apoio aos conteúdos abordados na formação e para ampliar seu universo cultural.

Saraus no Mocaph e na Santa Amélia

Foram indicados livros para cada grupo etário, procurando contemplar a presença de:

- mitos e lendas;
- contos populares;
- fábulas;
- clássicos da literatura infantil e juvenil – contos de terror, suspense, aventura, romance, ação etc.;
- contos contemporâneos;
- obras de teatro;
- obras de referência (paradidáticos, sobre jogos, brinquedos, teatro, artes, contação de histórias);
- poemas;
- memórias;
- parlendas, trava-línguas e adivinhas;
- histórias em quadrinhos;
- dicionários de língua portuguesa.

A lista de CDs foi composta por:

- cantores e compositores da MPB – bossa nova, samba, rock etc.;
- músicas de outros povos e culturas indígenas, africanos etc.), música dos períodos Renascentista, Barroco, Clássico, Romântico, Moderno e Contemporâneo.
- contos;
- poemas;
- canções populares;
- cantigas de roda;
- instrumentais;
- compositores clássicos;
- regionais;

Vejamos o acervo de possibilidades para a leitura:

Sarau

Os saraus devem ser promovidos na organização pelo responsável pela biblioteca ou mesmo pelo educador. Algumas organizações conseguiram implantar o sarau como uma atividade que acontece com regularidade, como no caso do Mocaph. No Santa Amélia os adolescentes participam de saraus todo bimestre e se apresentam na comunidade. Houve

organizações que fizeram sarau envolvendo todos: crianças, adolescentes, funcionários e convidados. Às vezes o sarau pode acontecer como trabalho apenas de uma turma, que se apresenta para um grupo, convida pessoas da comunidade, realiza apresentações em outros locais como praças, asilos etc.

Um sarau pode contar com as seguintes atividades:

- declamação ou leitura de poesias;
- apresentações de música e dança;
- leitura ou narração de histórias;
- também é possível disponibilizar alguns livros e/ou um varal com pequenos poemas e outros tipos de textos para aqueles que não se prepararam, mas fazem questão de participar.

Uma outra dica é ouvir CDs com grandes intérpretes recitando poemas e gravar sua declamação ou leitura para se ouvir depois, possibilitando encaminhar melhorias na qualidade da apresentação.

"O educador Daniel começou a apresentação de uma forma bastante interativa, levou todos os participantes a uma sala montada com tules e tapete de livros, poemas copiados em folhas coloridas. Após ouvirmos uma música de Caetano Veloso, ele escolheu uma pessoa de sua organização para recitar. Em seguida escolheu uma pessoa da platéia para ler um poema e esta por sua vez escolheu outra pessoa e assim por diante. O interessante foi que realizaram a mesma atividade proposta para as crianças em sua organização. Foi um momento para desfrutar da leitura. Depois, contaram como o trabalho com o sarau de poesia foi desenvolvido na unidade e falaram da participação animada das crianças.

Rute, a coordenadora, falou a respeito da preocupação e do desafio que eles têm em realizar o trabalho também com os pais, por meio de uma campanha: 'para seu filho ser leitor, você também precisa ser'. Os pais fizeram suas carteirinhas e agora são sócios da biblioteca."

Trecho do relatório da Caleidoscópio produzido por Adriana Klisys e Edi Fonseca sobre ***Trocas Lúdicas e Outras Histórias*** *– apresentação do trabalho sobre sarau realizado no Bom Pastor em 2004, organização indicada pelos voluntários.*

Estudo sobre um autor

Tornar os leitores mais próximos dos autores é uma das propostas deste trabalho. A criança e o adolescente precisam saber que o autor não é um ser inacessível, pertencente a outro universo ou que escreve sem nenhuma dificuldade. Conhecer curiosidades sobre a vida do escritor, tomar ciência de sua história de vida, de seu percurso pessoal e profissional, suas dificuldades e conquistas, saber de episódios tristes ou engraçados pelos quais tenha passado podem realmente ser passos bastante interessantes para quem adentra no universo da literatura. Essa aproximação possibilita conhecer suas obras, como foram produzidas, observar o estilo, as características apresentadas, enfim, fazer contato com aquele que escreve ou escreveu.

Na biblioteca podemos ter fotos com os nomes de autores famosos e nas salas de aula, um mural com as informações dos autores preferidos da turma.

Outra sugestão: com esta proposta também podemos estudar a vida e a obra de compositores, cantores, artistas em geral ou a vida de alguém que se tornou famoso.

[Paulo VI]

Os ensaios exaustivos e cheios de repetição não têm sentido dentro de uma proposta lúdica.

É preciso oferecer espaço para a criação e a improvisação.

Teatro

Este é um tema discutido que sempre traz grandes contribuições. As práticas do teatro na escola ou nas instituições educacionais com freqüência apresentam propostas e encaminhamentos com entendimentos distorcidos e equivocados.

O teatro para as crianças deve ser encarado como uma brincadeira de faz-de-conta. Portanto, os ensaios exaustivos e cheios de repetição não têm sentido algum dentro de uma proposta lúdica. É preciso oferecer espaço para os jogos lúdicos e teatrais, para a criação e a improvisação.

Os adolescentes também gostam muito do teatro, pois por meio dele é possível assumir diferentes papéis, vestir roupas e vivenciar diversas personalidades – um verdadeiro faz-de-conta para essa faixa etária!

Nas organizações participantes, assim como em outras, a proposta não é a formação de atores, mas permitir que crianças e jovens desfrutem e conheçam características da linguagem teatral.

É possível utilizar os próprios textos teatrais para esse tipo de trabalho. Os alunos podem adaptar obras ou atualizá-las também.

Sugestão para o trabalho com o teatro a partir de um texto de literatura:

- ler vários contos, histórias do mesmo autor ou gênero;
- selecionar um preferido pelo grupo e pelo professor;
- dividir o conto/história em partes que serão narradas e que serão encenadas;
- reescrever ou escrever os diálogos das personagens;
- ler, reler e recontar o conto/história (memorização): leitura e reconto pelo professor e pelos alunos;
- montar cenas;
- ensaiar;
- planejar e executar maquiagem (alunos com auxílio do professor);
- desenhar, improvisar e/ou produzir objetos cênicos, cenário, figurino;
- selecionar músicas para a trilha sonora;
- produzir folheto/programa da peça (ficha técnica, sinopse da peça, fotos).

"Anne-Marie fez-me sentar à sua frente, em minha cadeirinha; inclinou-se, baixou as pálpebras e adormeceu. Daquele rosto de estátua saiu uma voz de gesso. Perdi a cabeça: Quem estava contando? O quê? E a quem? Minha mãe ausentara-se: nenhum sorriso, nenhum sinal de conivência, eu estava no exílio. Além disso, eu não reconheci a sua linguagem. Onde é que arranjava aquela segurança? Ao cabo de um instante, compreendi: era o livro que falava. Quando parou de ler retomei-lhe vivamente os livros e saí com eles debaixo do braço sem dizer-lhe obrigado."

Jean Paul Sartre, ***As Palavras****, 6ª. Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.*

Roda de leitura

Antigamente muitos contos eram criados por autores desconhecidos e contados por pessoas de povos diferentes, que narravam com jeitos diferentes a mesma história. Por isso existem histórias tão parecidas, com personagens que recebem características e nomes diferentes, espalhadas pelo mundo.

As histórias e os livros eram para todos, crianças e adultos, até que um dia, resolveram produzir uma literatura especialmente para o público infantil. A literatura infantil passou por uma verdadeira expansão e vem cada vez mais conquistando espaço com qualidade primorosa. E o convite é aproveitar ao máximo essa oportunidade.

Com as rodas de leitura temos como objetivos ampliar o repertório literário e também o conhecimento sobre determinado autor, ilustrador ou gênero. É possível estabelecer relações com outros textos, confrontar interpretações e compartilhar experiências leitoras. Tudo isso promovendo uma boa interação com o livro, reconhecendo-o como fonte de conhecimento e estímulo à imaginação.

Ler é diferente de contar

Existem diferenças entre ler e contar. A maior delas é que quando um texto é lido não devemos mudar as palavras do autor para facilitar a compreensão das crianças. Ao contrário, as crianças aprenderão com essas experiências e ampliarão seu vocabulário. Com a leitura a criança perceberá que aquilo que foi lido por um educador também poderá ser lido por outro e que a história e as idéias estão escritas, registradas. Dessa forma, descobrirão uma das funções da escrita – registrar e comunicar.

É importante que o educador faça pausas e olhe para os ouvintes durante a leitura, ou seja, não fique o tempo inteiro com os olhos fixos no livro.

Alguns comportamentos leitores:

- ler o nome do autor, da editora e do ilustrador e fazer comentários sobre eles – perguntar se as crianças já leram algo daquele autor, editora, se conhecem o trabalho do ilustrador etc.;
- ler a sinopse;
- explorar a ilustração da capa – O que vocês estão vendo? O que será que esta história vai contar?;
- socializar o motivo pelo qual escolheu a história ou o texto;
- confrontar com outros leitores a interpretação gerada;
- antecipar o que segue no texto;
- identificar-se com o autor ou com o que foi escrito;
- reler partes mais significativas do texto.

Estas são algumas ações ao escolhermos um livro, por exemplo: entramos em uma livraria, lemos o título do livro e nos interessamos por ele; procuramos saber qual a editora responsável pela publicação e, se já a conhecemos e apreciamos outras obras por ela publicadas, isso aumenta ainda mais o nosso apreço; lemos a sinopse, folheamos o livro, fazemos relações com outras obras ou temas relacionados etc. Essas ações foram aprendidas e precisam ser ensinadas aos alunos.

Vejamos agora algumas orientações e sugestões:

- O educador deve preparar a leitura antes de realizá-la com os ouvintes.
- Escolher um momento em que todos possam aproveitar a roda de leitura. Não é aconselhável realizar a roda somente na hora do sono. As crianças podem dormir e perder o melhor da história.
- Permitir que as crianças se posicionem de acordo com suas preferências. Se uma criança fica deitada ao ouvir uma história, não significa que não esteja prestando atenção.
- Durante as rodas de leitura, o professor atua como mediador da conversa e atua como modelo de leitor.
- Realizar a leitura por capítulos no caso de uma obra mais longa.
- Informar os alunos qual o tipo de texto que será lido.
- Explicar por que escolheu aquele texto: porque gostou ou já conhecia o autor, o assunto abordado é de interesse da turma etc.
- Pedir aos alunos que façam previsões sobre a história ou o texto e incentivá-los a comunicarem o que sabem sobre o assunto a partir da leitura do título, dos capítulos e das ilustrações.
- Combinar com as crianças que primeiro vai ler o livro e depois mostrará as ilustrações ou vice-versa. Desse modo não se quebra o fio da narrativa. Não há nenhum problema em mostrar as ilustrações durante a leitura. O que ocorre é que isso leva tempo até o educador mostrar a imagem para a turma toda e/ou a apreciação da imagem é rápida e pouco aproveitada.
- Comentar o texto e ouvir os comentários dos ouvintes.
- As crianças e os adolescentes também podem e devem ler em voz alta para seus amigos nas rodas de leitura – para isso, eles precisarão levar o livro para casa ou ter tempo suficiente para preparar a leitura.
- As leituras também podem ser propostas fora da organização – numa creche ou orfanato, num grupo da comunidade etc.

Orientações: Leitura de Histórias

- Conhecer o grupo e as suas necessidades.
- Conhecer os livros que serão utilizados.
- Fazer um estudo dos livros.
- Diversificar o repertório abrangendo diversas áreas.
- Informar nome da obra, do autor, ilustrador, editora.
- Explorar a capa, contra-capa, ler sinopse no livro (bibliografia).
- Proporcionar interação entre o leitor e o ouvinte.
- Promover momentos de interpretação oral após a leitura.
- Registro do trabalho realizado.
- Preparar o ambiente.
- Entonação da voz, olhar.
- Fluência da leitura.
- Ter um dicionário por perto.
- Mostrar atenção para ampliar leituras.

Produção realizada pelos participantes do Brincar e Ler para Viver em 2006

Orientações: Roda de Poesia

- Selecionar material e estudá-lo.
- Compartilhar proposta com os alunos.
- Oferecer materiais diversificados.
- Viabilizar cópias dos poemas para todos ou para duplas de crianças ou jovens quando a proposta for a de lerem ao mesmo texto.
- Trazer informações do autor e ilustrador.
- Proporcionar leitura coletiva e individual.
- Professor ou aluno leitor.
- Identificar estilos poéticos.

Produção realizada pelos participantes do Brincar e Ler para Viver em 2006

[Paulo VI]

"Tapete literário" ou "mar de histórias"

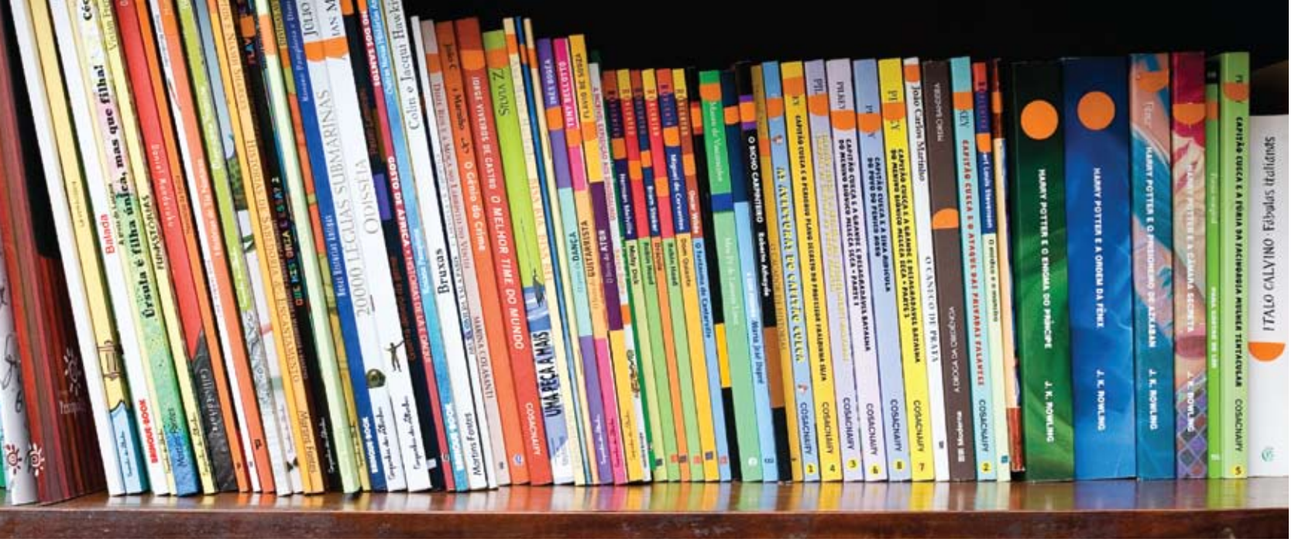
O "tapete literário" ou "mar de histórias", como o denomina Celinha Nascimento[14], é uma atividade muito prazerosa e enriquecedora. Como "tapete literário", podemos pensar no tapete voador de Aladim e como "mar de histórias", podemos pensar na expressão em sânscrito para se referir ao universo das narrativas. Para realizar esta atividade, estende-se um pano no chão, que pode ser uma colcha, um lençol, um pano bordado ou pintado, um pedaço de chita. O mais importante é que sobre esse tecido sejam colocados muitos títulos e que eles sejam apresentados aos leitores para que desejem conhecê-los e lê-los.

Começamos a atividade com uma conversa sobre leitura ou com a leitura de um trecho de texto, de uma história. Os livros dispostos sobre o pano podem ser apresentados pelo educador como que aguçando a curiosidade das crianças e adolescentes.

Também é possível abrir essa roda com alguns comentários sobre os critérios de escolha dos títulos: "Escolhi estes livros, pois, como estamos estudando a cultura árabe, achei que seria interessante lermos algo sobre seus costumes, culinária, música, contos, informações sobre a população e a organização social e outras curiosidades". É fundamental que o educador leve em consideração a faixa etária, os interesses, as condições de seu grupo e suas necessidades.

Os livros podem ser apresentados pelo educador como que aguçando a curiosidade das crianças e adolescentes.

14. Celinha Nascimento é especialista na área da leitura e no trabalho com bibliotecas, é professora e contadora de histórias. Formada em Letras pela USP, trabalha como coordenadora e formadora em projetos de leitura.



Esta atividade, como nos ensina Celinha, pode ser realizada uma vez por semana e com propostas diversificadas:

Propostas para realização do "tapete literário" ou "mar de histórias":

- apreciação de ilustrações;
- apreciação de autores;
- apreciação de um gênero literário específico: romance, crônicas, ficção;
- letras de música;
- de acordo com uma cultura – contos japoneses, contos russos, contos brasileiros etc.;
- de acordo com um tema ou assunto – dinossauros, origem do circo e outros.

Orientações: Tapete Literário

- Seleção das leituras a serem utilizadas.
- Providenciar tecido, tapete, colchonetes para demarcar o local do "tapete literário".
- Realizar esta atividade também em outros locais além da sala de aula.
- O educador deve pesquisar e analisar os textos.
- Selecionar os livros, revistas e outros de acordo com o interesse e necessidades do grupo.
- Propor que cada criança escolha seu texto.
- Rodas de conversa para socializar as leituras desenvolvidas.
- Permitir que todos coloquem suas opiniões como em uma conversa, não exigir que todos falem de acordo com a ordem que estão sentados na roda.
- Incentivar as crianças e os jovens para que façam seus comentários, mas respeitar o silêncio de alguns, nem todos às vezes querem falar.
- Fazer apreciação e promover conversas com propósitos como: "Hoje vamos olhar estes livros e observar como são suas ilustrações" ou "Hoje temos aqui muitos livros de poesias de diferentes autores" ou "Escolhi várias obras de um mesmo autor para vocês" etc.

Produção realizada pelos educadores participantes do Brincar e Ler para Viver em 2006

Várias formas de organizar livros, feitas por organizações do BLPV

Ambientes para a leitura

A biblioteca pode disponibilizar um espaço para que a leitura aconteça, mas a sala de aula, mesmo que pequena, também pode ter um **canto da leitura** e uma **biblioteca de sala** para acesso das crianças e dos adolescentes. Como já foi dito no item "Montagem do espaço", esses ambientes precisam ser cuidados para funcionarem como um convite à leitura.

São várias as possibilidades para a composição do **canto da leitura**:

- tapete com ou sem almofadas;
- mural com indicações de leitura, listas dos livros lidos e autores preferidos;
- improvisação de pequena tenda com tecidos;
- cestos ou caixas com gibis;
- decoração com biombos e móbiles;
- e outras invenções da turma.

[Meu Abacateiro]

O canto da leitura precisa ter um pequeno acervo que formará a **biblioteca de sala**. Para organizá-la, será necessário providenciar uma prateleira ou caixotes que comportarão um pequeno acervo que deve ser trocado periodicamente (pelo menos toda quinzena). Algumas sugestões para o acervo de sala:

- dicionário ou minidicionário;
- livros de histórias;
- gibis e revistas;
- livros relacionados aos temas estudados;
- livros sobre curiosidades;
- passatempos;
- outros itens que o educador e/ou a turma considerarem necessários.

A variedade precisa ser levada em conta, pois não é todo dia que alguém quer ler uma história. Além disso, existem os gostos dos leitores que precisam ser considerados.

É possível também criar estratégias para que os ambientes de leitura se estendam até a casa dos leitores. Algumas propostas foram realizadas pelas organizações:

• caixa para transportar o livro para casa – essa é uma caixa que pertence ao grupo. Cada turma terá uma caixa e ela será levada por um aluno com um livro escolhido por ele. Ela é toda enfeitada, tem um comunicado aos familiares explicando a leitura a ser realizada e orientando para que façam algum tipo de registro sobre o livro lido (para isso dentro da caixa vão algumas folhas de papel em branco e canetinhas coloridas);

• saco ou sacola para transportar o livro para casa – a idéia é a mesma da proposta anterior, porém, dentro do saco ou sacola são colocadas, além do livro, uma revista e uma parte de um jornal;

• pastas de leitura – permitem que todos os alunos levem textos para casa uma vez por semana para serem lidos com alguém de sua família.

Criança do Paulo VI leva livro para casa

Faz-se necessário pensar em todo o ambiente da organização e não apenas na biblioteca ou na sala de aula. Desse modo, sugerimos que, próximo ao local onde os funcionários fazem suas refeições ou têm seus momentos de descanso, existam revistas, jornais e livros com indicações literárias. O mesmo vale para o local que recepciona os pais e pessoas da comunidade.

Manter murais informativos, cartazes e cardápios também podem ser boas iniciativas, desde que tenham um uso real.

Orientações: Biblioteca de Sala de Aula

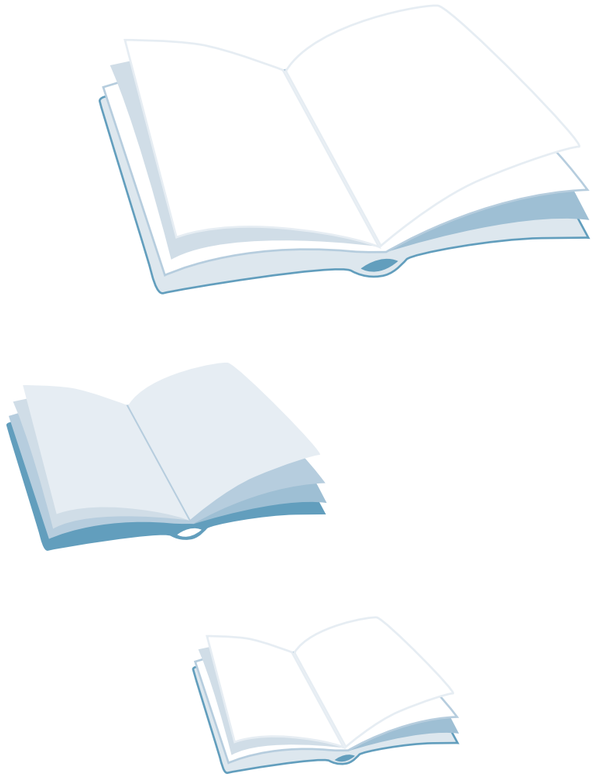
- Providenciar no mínimo um livro por aluno, de acordo com a faixa etária.
- Roda de conversa: sobre o porquê, quando e como manusear os livros, objetivo e importância de tê-los em sala, de onde vieram, dizer se foram emprestados, doados, trocados, comprados; os cuidados necessários, o prazer de ter contato com eles; quando utilizá-los, combinar os melhores momentos.
- Oferecer sempre oportunidades de conhecimento que dão prazer.
- Livros de acordo com o tema trabalhado / pesquisa.
- Diversidade de materiais – revistas, gibis, jornais, livros de pesquisa etc.
- Trocar periodicamente (para não se tornar repetitivo).

Produção realizada pelos educadores participantes do Brincar e Ler para Viver em 2006

AÇÕES EDUCATIVAS PARA A LEITURA

Ações para ampliação do acervo

Assim como os brinquedos e jogos, a doação dos livros neste programa tem uma função bastante significativa, mas cabe a cada organização alimentar o acervo recebido com suas ações, produções e novas aquisições. Várias são as dicas para a ampliação do acervo:



• realizar cadastramento nas editoras e pedir livros para apreciação – os educadores precisam ter catálogos de editoras e esse material deve ser consultado com freqüência, afinal nós só podemos escolher algo que conhecemos;
• comprar livros diretamente das editoras e solicitar desconto;
• promover festas e outros eventos para gerar verba para a compra de novos livros e recursos – a comunidade pode colaborar com doações ou com o trabalho voluntário;
• tombar e classificar livros, CDs e DVDs produzidos pelas crianças e adolescentes – muitos são os projetos que geram livros de histórias e poemas preferidos ou criados, livros de versos, livros de pesquisa sobre animais, CDs com canções, parlendas, trava-línguas, DVDs com apresentações culturais, um jornal local e outros;
• promover feira do livro – é possível propor ao livreiro que uma porcentagem da venda seja revertida em livros para a própria organização;
• realizar campanhas de doação de livros e gibis – as campanhas são sempre muito bem-vindas; é preciso tomar cuidado com o que será solicitado, pois podem ser doados livros que não são adequados à faixa etária atendida (nesse caso é possível trocá-los em um sebo) ou receber títulos de baixa qualidade;
• adquirir livros, gibis e algumas revistas em sebos – existem bons sebos com preços bem inferiores aos das livrarias e até mesmo das editoras;
• montar hemeroteca – organizar uma seção na biblioteca onde se guardam matérias de jornais e revistas por assunto (colocar em ordem alfabética em um arquivo ou fichário, por exemplo). É preciso sempre anotar fonte (de onde o material foi retirado: nome do jornal, revista, *site*, autor, local e data);

• adquirir e organizar materiais de pesquisa como mapas, globos, cartazes, guias turísticos, vídeos que falam sobre os seres vivos e outros assuntos etc.;
• fazer assinatura de jornais e/ou revistas – é possível verificar com algum voluntário ou um grupo que se interesse em fazer a assinatura de um periódico para a organização; para isso se faz necessário que ele compreenda a contribuição que o material trará ao trabalho com as crianças e os adolescentes;
• adquirir ou conseguir doações de filmes – há muitas obras cujas histórias foram filmadas para o cinema ou transformadas em minisséries, como *Robinson Crusoé, Frankenstein, Carandiru, Riacho Doce, Harry Potter* e tantas outras nacionais ou estrangeiras.
Tanto as crianças quanto os adolescentes (e os adultos também) adoram ler um livro e compará-lo com o filme ou vice-versa. Existem também os filmes que são novas versões de algumas obras, como *O Náufrago* ou *Hook – a Volta do Capitão Gancho*. As atividades com filmes originam boas observações, discussões e ajudam os leitores a se aproximarem de certas obras escritas;
• solicitar publicações a órgãos públicos e particulares – muitos deles realizam publicações de livros, catálogos, DVDs, que podem ser distribuídos gratuitamente, mas para isso é preciso preparar uma carta-ofício.

Incentivar a participação da família e da comunidade na ampliação dos momentos de leitura

As rodas de leitura e os saraus sempre ficam mais animados quando a comunidade é convidada a participar.

Garantir a presença da leitura no planejamento

A leitura é uma atividade permanente, ou seja, deve acontecer todos os dias. Para isso ela precisa ser bem planejada pelo educador, que pesquisará diferentes textos e levará em conta algumas orientações norteadoras:

• desenvolver situações de leitura com diferentes objetivos (buscar informação, ter prazer, estudar etc.);
• selecionar textos de acordo com o repertório dos alunos para que realmente exista diálogo com a leitura e também outros textos de leitura mais complexa, que, tendo o educador como parceiro, permitam o diálogo;
• garantir o contato com diferentes tipos de texto (ficção, enciclopédias, notícias de jornal, dicionários, gibis etc.);
• promover situações que favoreçam diversas formas de leitura: olhada rápida nas manchetes de um jornal, ler detalhadamente uma regra de jogo ou instruções para confeccionar um brinquedo, saltear enquanto consulta a lista telefônica etc.;
• levantar hipóteses e previsões sobre o texto a ser lido e ensinar a fazer isso, baseando-se no gênero, no título, no subtítulo, nas ilustrações etc.;
• promover na rotina diferentes situações de leitura – silenciosa, em voz alta, coletiva, individual e compartilhada – e selecionar os textos mais adequados para tanto;
• estimular o grupo a trocar idéias, discutir e apreciar as leituras realizadas;
• aproveitar as situações cotidianas em que a leitura apareça como necessária e adequada.

Roda de leitura no Meu Abacateiro

Encerramos aqui o nosso livro, parte da nossa história. Uma história que, sem dúvida, continuará a ser construída por todos os envolvidos neste programa. Ela fará parte da história dos que sonharam juntos, planejaram, executaram e acreditaram na realização do Programa Brincar e Ler para Viver e de cada organização que deu vida e beleza para que ele se efetivasse. Esta história será lembrada, revisitada, mantida, recontada, recriada, transformada. Cada participante (crianças, adolescentes e adultos) pode contribuir com seus saberes e realmente construir um trabalho de parceria. Como acontece em um jogo cooperativo, os participantes jogam e todos perdem ou ganham juntos. E nós ganhamos. Muitos e valiosos foram os ganhos com a abertura de 20 bibliotecas e 20 brinquedotecas em organizações sociais participantes do Brincar e Ler para Viver: direito de leitura e acesso a obras de diferentes gêneros e autores, circulação de informações, socialização de jogos e brinquedos descartando a necessidade de consumo, valorização do brincar, acesso à cultura de diferentes lugares e épocas etc. Crianças e adolescentes dessas organizações puderam ter ampliados seus direitos de acesso à cultura lúdica e universal. Foi uma conquista considerável, que pode ter outros desdobramentos futuros, como o de cada organização ampliar tais propostas para a comunidade, tornando-se também um centro de referência na região onde está localizada. Novos desafios possíveis para quem já tem implantado espaços como estes com a formação de toda a equipe.

Esperamos que este livro possa chegar a lugares distantes e que seu conteúdo seja transformado e recriado de acordo com a realidade de cada comunidade que o receber.

Brilha o sol,
Brilha a lua
E a história continua.

anexo 1 ACERVO DE BRINQUEDOS E JOGOS

Numa primeira etapa da definição do acervo de brinquedos e jogos, devemos atentar para a faixa etária do público-alvo e seus interesses pelo universo lúdico para então escolher os itens que entrarão na lista.

A seguir, apresentamos uma tabela elaborada pelo Dr. Brian Sutton-Smith, publicada no *Guia de Brinquedos e do Brincar*, da Fundação Abrinq[15], que nos serve de referência para a escolha dos brinquedos e jogos de acordo com as diversas faixas etárias:

Faixa Etária	Atividade Principal	Brinquedos Apropriados	Brincadeiras e Passatempos que os Pais Podem Introduzir
0 a 18 Meses	Manipular Objetos (atividade oral ou manual) Explorar (apertar botões e mover alavancas) Encaixar Objetos Compreender Situações	• chocalhos • brinquedos para martelar e empilhar • brinquedos com guizo interno para apertar • brinquedos flutuantes • blocos com ilustração • fios com contas	• Fazer caretas e sons • Deixar o bebê brincar com seus dedos, cabelo e bijuterias • Bater palmas e brincar de pegar e soltar • Olhar furtivamente e brincar de "esconde-esconde" • Fazer imitações e gestos • Fazer ginástica (pular na cama e balançar sobre os joelhos) • Cantar e dançar com a criança • Colocar o bebê a cavalo sobre a barriga • Brincar de perder e encontrar objetos
18 a 36 Meses (continua)	Dirigir Veículos	• primeiro tico-tico • brinquedos para cavalgar • carrinho de mão • cavalinho de pau • brinquedos para empurrar e puxar	• Jogos de simulação (criar um engarrafamento de trânsito com carrinhos de brinquedo) • Brincar de "alcançar e tocar", brincar de equilibrar-se, de "pega-pega" e de "esvaziar e encher" • Fazer construções com blocos • Dar nomes errados aos objetos e fazer adivinhações • Contar estórias e pedir à criança que complete palavras que faltam • Inverter papéis ("agora você é o indefeso...") • Brincar de "fazer tudo que o mestre mandar" • Brincar com adivinhações • Dramatizar contos • Pedir à criança para imitar seus gestos (lavar o rosto, limpar a casa, por ex.)
	Manipular Objetos	• objetos para caixa de areia • blocos de tamanaho e forma diferentes • bolas	
	Organizar Cenários para as Brincadeiras	• espelho-d'água e caixa de areia • móveis do tamanho da criança • aparelhos e utensílios domésticos de brinquedo • objetos úteis feitos em casa • mobília para boneca	
	Imitar outros Seres ou Pessoas	• fantasias • animais de pelúcia • bonecas e bonecos	

15. *www.abrinq.com.br*

Faixa Etária	Atividade Principal	Brinquedos Apropriados	Brincadeiras e Passatempos que os Pais Podem Introduzir
(continuação) 18 a 36 Meses	Solucionar Problemas	• quebra-cabeças simples • jogos • jogos de construção com peças grandes	*[idem anterior]*
	Representar Objetos	• argila e massa para modelar • crayons grandes • quadros-negros e giz • instrumentos musicais simples • tinta para pintar com os dedos	
	Construir Objetos (relacionar objetos semelhantes)	• trens não elétricos • blocos • serviços de chá	
36 Meses a 6 Anos	Criar Cenários para Brincar	• mais roupas de fantasia • banhar e dar de comer às bonecas • fantoches e teatrinhos • brinquedos para montar "a lojinha" • telefone e relógio de brinquedo • casinhas de brinquedo • brinquedos para brincar de casinha • soldadinhos de chumbo	• Inverter papéis • Simular conversas ao telefone • "Brincar de "esconde-esconde" • Improvisar personagens cumprindo tarefas rotineiras • Treinar habilidade motora através de jogos de tabuleiro e de cartas • Fazer brincadeiras que exijam coragem (na água, na escalada de montanhas) • Dançar e fazer ginástica • Imitar pessoas e animais • Usar fantoches e fazer vozes diferentes • Escutar e falar dos sonhos • Inventar estórias com tema "e se..." • Representar contos de fábulas
	Criar Ambientes	• fazendas, vilarejos e outros cenários para brincar • caminhõezinhos, carros, aviões e barcos • jogos de construção simples • brinquedos imitando utensílios domésticos • trenzinhos • autoramas simples	
	Movimentar-se com Confiança nos Espaços	• triciclos maiores • outros brinquedos com rodas • carrinhos tipo kart • equipamentos de ginástica para *play-ground*	
	Compreender os Meios de Comunicação	• discos • toca-discos • rádios • equipamentos de imprensa • livros para colorir • cadernos para desenho • livros de estórias	

Faixa Etária	Atividade Principal	Brinquedos Apropriados	Brincadeiras e Passatempos que os Pais Podem Introduzir
6 a 9 Anos	Aprender Estratégias de Jogo	• jogos de tabuleiro • esportes de salão • bolinhas de gude • piões • pipas	• Perguntar: "Com que se parece?" "Que sensação você tem?" • Fazer brincadeiras de faz-de-conta • Construir objetos • Fazer jogos competitivos e mesmo ganhar alguns deles • Improvisar personagens e situações imaginárias • Representar obras teatrais e de fantoches • Estimular a escrita de textos criativos e a poesia • fazer atividades esportivas ao ar livre • Contar piadas e adivinhações
	Encenar Situações Profissionais	• bonecas e bonecos com vestimentas de moda e profissionais • máquinas de escrever de brinquedo • equipamentos de imprensa • carros de corrida • trens elétricos • jogos de construção • *kits* de experiências e artesanais • *kits* de trabalhos manuais • esporte e "hobbies"	
	Movimentar-se com Confiança nos Espaços	• bicicletas maiores • patins de rodas e para gelo • pernas de pau com mola • patinetes	
	Imaginar Mundos Fantásticos	• livros • fantasias • casas de boneca • cidadezinhas de brinquedo • personagens e veículos miniatura • brinquedos de mágica	
9 a 12 Anos (continua)	Desenvolver Habilidades Específicas	• modelos em escala para montar • artesanato • brinquedos imitando asseio corporal e da casa • caixas de química e de experiências científicas • jogos de construção mais sofisticados e de trabalho manual • quebra-cabeças • bancadas de trabalho com ferramentas	• Fazer jogos de habilidade • Ser árbitro de partidas • Fazer adivinhações • Fazer truques de mágica • Desenvolver conversas absurdas • Fazer brincadeiras com veículos • Improvisar personagens excêntricos • Fazer jogos de adivinhações e de inteligência • Fazer jogos corporais ou esportivos • Fazer atividades simuladas como ir às compras ou construir algo
	Desenvolver Atividades Sociais (cooperação, competição, estratégia)	• jogos de tabuleiro e de carta • jogos de dama e xadrez • pingue-pongue e bilhar • brincadeiras e jogos esportivos • jogos de vídeos	

Faixa Etária	Atividade Principal	Brinquedos Apropriados	Brincadeiras e Passatempos que os Pais Podem Introduzir
(continuação) 9 a 12 Anos	Criar Mundos Imaginários	• fantoches e marionetes • equipamentos para desenho • fantasias • bonecos articulados e imitando profissões	*[idem anterior]*
	Explorar Objetos e Lugares	• bússolas • lupas • microspópios e telescópios • ímãs • bicicletas	
	Testar Habilidades Físicas	• escadas de corda • pernas de pau • pernas de pau com mola • balanços • patins de rodas e para gelo	

De posse do conhecimento das necessidades de desenvolvimento e aprendizagem das crianças por meio da interação com brinquedos e jogos, precisamos somar essas informações à análise do que os fabricantes de brinquedos e jogos que estão no mercado nos oferecem, sejam eles industrializados ou artesanais, tendo em vista que o acervo a ser escolhido precisa levar em conta a segurança dos materiais, a resistência, a qualidade estética e o desafio que propõe aos brincantes.

[Márcio Brandão]

anexo 2 ACERVO DE LIVROS E CDS

Nos últimos anos a literatura infantil passou por grande mudança: aumento muito significativo na produção de livros, tipo de material utilizado (livros de pano, plástico, infláveis, livros-brinquedo etc.) e grande preocupação com a parte visual do livro (muitos artistas, inclusive, migraram para o trabalho com a ilustração). Desse modo, temos uma oferta imensa de livros infantis e juvenis. E como escolher esses livros? Ao fazermos uma seleção para a composição do acervo devemos sempre pensar no público atendido (faixa etária, interesses etc.), na variedade e na qualidade dos livros, outros materiais e recursos. Além disso, é preciso levar em consideração a editora, o autor, o trabalho do ilustrador, buscar indicações feitas em jornais, revistas, sites com opinião de especialistas e a avaliação de colegas. Muitas vezes encontramos livros belíssimos que trazem histórias densas demais para as crianças. Em outros casos, a história é tão reduzida que o fio da narrativa praticamente inexiste. Cabe ao educador pensar: "O que quero com esta história?" "Em que contribuirá para as crianças e os adolescentes?"

No artigo "Biblioteca escolar: orientações básicas para a organização e funcionamento" da *Revista do Professor*, Diana Mota nos dá algumas orientações para a composição de um acervo:

- obras de referência – dicionários, enciclopédias e similares;
- livros didáticos, manuais de textos e escolares;
- livros paradidáticos – que levam o leitor a formar a sua opinião;
- livros técnicos e científicos – relacionados com disciplinas da escola;
- livros de cultura geral ou humanística – que abranjam não apenas assuntos relacionados às matérias dos currículos, mas que também ofereçam leituras sobre assuntos variados;
- livros de recreação, ficção, romances, aventuras, contos, poesia, humorismo, teatro etc. – com a finalidade de satisfazer as necessidades de leitura recreativa das crianças e dos jovens e ajudá-los a desenvolver o hábito de ler e o interesse pelos livros;
- folhetos, trabalhos datilografados, digitados ou manuscritos de professores e alunos;
- materiais audiovisuais – jogos, slides, fotografias, filmes educativos; DVDs, fitas cassetes e toda outra fonte de informação;
- materiais de informática – computadores, disquetes, CDs e CD-Roms;
- materiais de reprodução;
- periódicos e jornais.

Como já foi dito anteriormente, o acervo dependerá muito do público atendido e de suas necessidades e características. De acordo com a solicitação do Instituto Hedging-Griffo e das faixas etárias atendidas, encaminhamos uma listagem com algumas obras.

Não foram indicados os livros considerados como clássicos da literatura brasileira, pois são encontrados com maior facilidade nas bibliotecas das escolas ou adquiridos nas doações.

referências bibliográficas BRINCAR

ADELSIN. *Barangandão Arco-Íris:* 36 brinquedos inventados por meninos. Belo Horizonte: Lapa – Cia de Ação Cultural 1997.

ALLUÉ, Josep M. *O Grande Livro dos Jogos:* 250 jogos do mundo inteiro para todas as idades. Belo Horizonte: Leitura, 1998.

ALLUÉ, Josep M. *Jogos para Todo o Ano:* primavera, verão, outono e inverno. São Paulo: Ciranda Cultural, 2002.

ATIZINGEN, Maria Cristina Von. *História do Brinquedo:* para crianças conhecerem e adultos se lembrarem. São Paulo: Allegro, 2001.

BOTTINI, Ettore. *Mãe de Rua.* São Paulo: Cosac Naify, 2007.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura.* São Paulo: Cortez, 1995.

FRIEDMAN, Adriana. *O Direito de Brincar: a brinquedoteca.* São Paulo: Scritta/ABRINQ, 1992.

HERRERO, Marina. *Jogos e Brincadeiras do Povo Kalapalo.* São Paulo: SESC, 2006.

LEONTIEV, Alexis N.; VIGOTSKII, Lev Semionovitch; LURIA, Alexander R. *Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem.* São Paulo: Ícone, 1988.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. *Quatro Cores, Senha e Dominó:* oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e pedagógica. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

MARQUES, Francisco. *Carretel de Invenções.* Belo Horizonte/MG: Ameppe, 1993.

MARQUES, Francisco. *Muitos Dedos, Enredos.* São Paulo: Peirópolis, 2006.

MEIRELLES, Renata. *Giramundo e Outros Brinquedos e Brincadeiras dos Meninos do Brasil.* São Paulo: Terceiro Nome, 2007.

OS MELHORES jogos do mundo. São Paulo: Abril, 1978.

ZASLAVSKY, Claudia. *Jogos e Atividades Matemáticas do Mundo Inteiro.* Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

referências bibliográficas CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS E LEITURA

COLOMER, Teresa. *Andar entre Livros:* a leitura literária na escola. Tradução Laura Sandroni. São Paulo: Global, 2007.

GIORDANO, Alessandra. *Contar Histórias:* um recurso arteterapêutico de transformação e cura. São Paulo: Artes Médicas, 2007.

LAJOLO, Marisa. *Do Mundo da Leitura para a Leitura do Mundo.* 6. ed. São Paulo: Ática, 2007.

LERNER, Delia. *Ler e Escrever na Escola:* o real, o possível e o necessário. Porto Alegre: Artmed, 2002.

LIMA, Francisco Assis de Sousa. *Conto Popular e Comunidade Narrativa.* 2. ed. São Paulo/Recife: Terceira Margem/Massangana, 1984.

MACHADO, Regina. *Acordais:* fundamentos teórico-poéticos da arte de contar histórias. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 2004.

MANGUEL, Alberto. *Uma História da Leitura.* Tradução Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.

MATOS, Gislayne Avelar. *A Palavra do Contador de Histórias.* São Paulo: Martins Fontes, 2005.

MATOS, Gislayne Avelar; SORSY, Inno. *O Ofício do Contador de Histórias.* São Paulo: Martins Fontes, 2005.

OLIVEIRA, Ieda de (Org.). *O Que É Qualidade em Literatura Infantil e Juvenil?:* com a palavra o escritor. 1. ed. São Paulo: DCL, 2005.

PRIETO, Heloísa. *Quer ouvir uma história?:* lendas e mitos no mundo da criança. São Paulo: Angra, 1999.

Agradecimentos especialmente às organizações e a todos os educadores envolvidos no programa:

Equipe Técnica da Ação Comunitária: *Celso Luiz Teani Freitas, Deise Rodrigues, Adriana Serra Pereira, Ana Carla de Souza, Maria Odete da Costa Menezes, Guilherme Gadelha de Souza, Helena Komatsu, Irany Mendes Vieira do Nascimento, Kelly Cristina Alberti, Marcio Mitio Konno e Sérgio Sandro de Andrade;*

Acaji (Associação à Criança, Adolescentes e Jovens do Icaraí): *Ana Paula Paixão de Amorim, Carla C. de Oliveira Ferreira, Cévila Almeida, Luciana Miranda e Nazaré Ramos dos Santos;*

Ação Comunitária: *Adriana Borges, Ambrosina Inês Barbosa, Angela da Silva, Cecília Lourenço, Gabriela Barrena Silva, Guilherme Gadelha de Souza, Irany Mendes Nascimento, Isabel Cristina Buccini, Ivanete Melo dos Santos, Kátia Emi Inui Abe, Luciana Costa, Luciana Paula Gomes Carvalho, Margareth Sampaio Neri, Maria Aparecida P. R. Santos, Renata Ap. Calixto, Rosemary Franzoni, Sandra Nascimento Matos e Sérgio Sandro Andrade;*

Bom Pastor (Associação de Apoio à Criança e ao Adolescente Bom Pastor): *Alexandra R. de Almeida, Chrisleide Dariny M. Melo, Débora de Almeida Gomes, Janaína Athico Guimarães, Nivaldo Coelho Lira e Penélope Marcazzolo;*

Casa Bom Pastor (Assistência Universal Bom Pastor): *Aparecido Cristiano Duarte, Daniel Flauzino, Débora Lopes Meirelles, Fabiana da Silva Melegatti, Gabriela Rodrigues Sotero, Patricia Picon Rodrigues Cruz e Rute Lopes Meirelles;*

Cidade Julia (União de Moradores da Cidade Julia): *Elisabete Gomes Barbosa, Franceslaine N. O. Biano, Kátia Daiane Vieira, Luciléia Regina Lima, Maria de Lourdes O. Pagllia, Maria Ladjane G. Santos e Zélia Soumaili;*

Ação Comunitária Sócio Cultural Sul: *Carina Rocha, Débora Dias Alves, Diane Paula da Silva, Eliane Regina de Oliveira, Fernanda Santos Silva, Genoveva B. B. Guimarães e Simone Mattos Schimdit;*

Fundação Marcio Eduardo Barone Brandão: *Alessandra Lopes, Amanda Nogueira Albornoz, Jeanette Garcia, Juliana Araújo Klein, Liduina Rodrigues, Luana S. Ramos, Natália Menezes Suzart, Priscila de C. M. Júlio, Rosana da Silva, Roseli Aparecida de Oliveira, Sâmara Silva, Simone Pereira da Silva e Sueli de Araujo;*

Grupo Unido pela Reintegração Infantil (Guri): *Adriana Souza Daniel, Célia Tavares de Lima, Elisângela Suzuki, Inez Ap. Rodrigues dos Santos, Joana Rosendo Silva, Maria Aparecida dos Reis Silva, Maria do Carmo Ramos Silva, Maria Zélia Brasil Soumaili, Núbia Shirley A. Alves, Rosângela da Cruz Silva, Silvia Helena Lima dos Santos, Sonia Maria Rodrigues e Vanessa Kely Gorrão;*

Jardim Boa Sorte (Associação dos Moradores do Jardim Boa Sorte): *Altamira P. de O. Rocha, Eliani G. de Almeida, Indianara Lopes Silva, Lucia H. da Cruz Pereira e Terezinha Bressan de Souza;*

Jardim Ipanema (Centro Comunitário Jardim Ipanema): *Elisabete Cristina Prado, Ivanete Reimberg Mathias, Monica Antunes da Silva, Rosangela Antunes Pimentel, Solange e Valter Santos Souza;*

Jardim Imbé (Associação Vida Nova Jardim Imbé): *Lúcia Helena F. Justino, Maria Claudia Cavalcante e Zilda Gonçalves;*

Jardim Macedônia (Sociedade Amigos de Bairro Jardim Macedônia): *Anderson A. L. Oliveira, Maria Quitéria R. Oliveira, Teresa Rocha Marques e Verilde Soares de Souza Silva;*

Associação de Moradoredes Jardim Magdalena: *Ana Carolina de S. Cavalcante, Cristina Silva de Santana, Daniela Bressan, Gislene A. Souza, Helena Bressan, Ione Viana da Silva, Priscila Santos da Silva, Raquel Nascimento de Castro e Rejânia de Andrade;*

Meu Abacateiro (Centro de Promoção Humana Nossa Senhora Aparecida do Jardim Pedreira): *Elisabete Santos Matos, Vanessa Adelita Santos e Sueli Batista L. Pereira;*

Mocaph (Movimento Comunitário de Assistência e Promoção Humana): *Ana Carla Lobo Loppes, Ana Luiza Nunes dos Santos, Andréia da Silva Oliveira, Fernanda Resende, Paula R. de S. Marcelino, Renata O. Teixeira, Ritamir B. Souza, Sandra Aparecida Araújo e Vanessa Santos Silva;*

Nossa Senhora (Serviço Promocional Nossa Senhora Aparecida): *Eliana da Silva, Fátima Aranda, Francisca Soares da Silva, Julia Vieira da Silva, Luciana Rodrigues, Miriam Batista dos Santos e Noemi Nunes dos Santos;*

Paulo VI (Movimento Renovador Paulo VI – Lar Irmã Inês): *Alexsandra P. S. Viana, Ana Lucia A. Queiroz, Ana Maria Machado de Jesus, Jamilson Aragão, Josélia Fernanda da Silva, Maria Aparecida Vital, Marlei C. Diniz, Patricia M. Rocha Pedro e Solange da Rocha Andrade;*

Provisão (Associação Beneficiente Provisão): *Elenita da Silva Carlos, Esismai Lima de Medeiros, Karina Mara Possi Santos, Marinéa Lopes da Silva e Simone de Jesus Bicudo;*

Rita Cavenaghi (Centro de Formação Irmã Rita Cavenaghi): *Cristiane Silva Ribeiro, Genaucia Oliveira Rego, Irmã Eliane Maria Assis Armoa, Luiza Julia R. Freitas, Priscila Pires Hirata, Terezinha Sipriano Souza e Valdice Rosa dos Santos;*

Santa Amélia (Associação do Parque Santa Amélia e Balneário São Francisco): *Ana Maria Alves, Maria Aucione B. S. Ferrante e Rosana Feitosa Nascimento.*

Acabou-se de imprimir o
Guia Brincar e Ler para Viver*,*
no final de 2008.
O texto foi composto com as famílias
tipográficas News Gothic e Myriad Tilt.
Os papéis utilizados são Couchet Fosco 115g/m² e Supremo Duo Design 350g/m² .