

PROGRAMA LICENCIAR: A ESCOLA E OS ESPAÇOS LÚDICOS UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Simone Rechia
Thiago Domingues
Yanajara de Souza Tavares da Silva
Ane Caroline Fernandez Ramiro
Anaile Caroline Zilio Santana

RESUMO

O presente texto apresenta o relato de uma experiência vivenciada por acadêmicos graduandos de licenciatura e pós-graduandos stricto sensu do curso de Educação Física da UFPR, participantes do programa Licenciar – A escola e os espaços lúdicos, que teve por objetivo investigar as formas de uso e apropriação dos espaços lúdicos no ambiente escolar, por parte de crianças estudantes de uma instituição pública de ensino fundamental I, da cidade de Curitiba – Pr. A metodologia do programa relatado está dividida em duas etapas, sendo: fase 1 (2013) e fase 2 (2014), apresentadas a partir de suas respectivas estratégias didáticas. Como principais resultados, têm-se a necessidade de investimentos e melhorias nos espaços lúdicos no ambiente escolar, assim como o fomento de ações que possibilitem a autonomia das crianças em relação às escolhas que fazem em seus momentos de lazer, na escola, pois, ao longo do desenvolvimento do programa, determinadas mudanças em relação ao uso dos espaços apontaram para novos modos de apropriação, em benefício do público participante.

PALAVRAS-CHAVE: Programas de formação; Lazer; Educação.

INTRODUÇÃO

O GEPEC – UFPR (Grupo de Estudos e Pesquisas em Lazer, Espaço e Cidade – Universidade Federal do Paraná) busca refletir acerca das práticas corporais e temas transversais, relacionando-os com questões emergentes do cotidiano, estimulando pesquisadores que têm interesse na área e oferecendo uma diversidade de saberes que são fundamentais para o crescimento profissional e pessoal. Inserido no grupo de estudos em questão e vinculado à COPEFOR/PROGRAD¹ está o programa LICENCIAR. O objetivo deste programa é apoiar ações de projetos voltados à melhoria da qualidade dos cursos de

¹ COPEFOR: Coordenação de Políticas de Formação de Professores, vinculado à PROGRAD – Pró-Reitoria de Graduação e Educação Profissional, setores responsáveis pela supervisão de estudantes de graduação em Educação Física, participantes do programa Licenciar.



licenciatura da Universidade Federal do Paraná, bem como incrementar a articulação entre ensino, pesquisa e extensão, voltada à ampliação da formação acadêmica e produção do conhecimento científico sobre a prática pedagógica (a partir de aproximações entre os contextos formais e não formais de educação) e, ainda, favorecer a conexão entre o ensino da graduação e a educação básica da rede pública.

O programa Licenciador é intitulado de acordo com a área de interesse do pesquisador responsável, aqui determinado como “Licenciador - A escola e os espaços lúdicos”. Nesse sentido, tem por finalidade investigar como são planejados os espaços e equipamentos destinados a vivências no âmbito do Esporte e do Lazer no ambiente escolar e seu entorno (praças e parques). Também tem como meta pesquisar as práticas lúdicas e pedagógicas a partir de uma possível leitura do brincar e do jogar, numa tentativa de perceber as operações dos professores e estudantes na vida escolar cotidiana e no bairro onde vivem. Portanto, trata-se de um programa que visa discutir a composição entre planejamentos dos espaços e suas relações com as experiências educativas no âmbito do Lazer e do Esporte como forma de manifestação lúdica em algumas instituições de ensino de Curitiba e conseqüentemente no entorno da escola (ruas, praças e parques). Especificamente, os dados apresentados ao longo deste texto tiveram como centralidade o questionamento sobre quais as formas de uso e apropriação dos espaços lúdicos no ambiente escolar, por parte de crianças estudantes de uma instituição pública de ensino fundamental I, da cidade de Curitiba – PR.

Acredita-se que esse estudo traz importantes subsídios para professores da rede pública e graduandos do Curso de Licenciatura em Educação Física, pois possibilita a compreensão mais aprofundada de algumas formas de comportamento dos estudantes em relação aos espaços constituídos, os quais oportunizam experiências no âmbito do Esporte e do Lazer, como também sobre alguns conceitos complexos inseridos no planejamento desses espaços. Diante deste contexto, esse projeto gera reflexões interessantes sobre a vida cotidiana dos escolares buscando contribuir de forma efetiva com o processo educacional.

A escolha pelo tema em questão deu-se frente à continuidade dos estudos desenvolvidos pelo GEPEC - UFPR, no sentido de reconhecer a importância da



instituição educacional como local de formação para e pelo lazer². A escola envolvida foi escolhida por uma série de fatores, a considerar seu posicionamento geográfico em um bairro de vulnerabilidade social atendido pelo grupo de estudos mencionado, bem como seu vínculo já existente em pesquisas anteriores, o que facilita o planejamento e diálogo entre partes envolvidas. Sobre esse aspecto, a abertura da gestão escolar para projetos em parceria também se tornou elemento favorável, pois, atuando em coletividade, a possibilidade de atendimento das necessidades e interesses do público local pode ser maximizada. Mais uma vez, destaca-se que tal projeto é pautado a partir da tríade que fundamenta o ensino superior: Ensino, Pesquisa e Extensão. Sua organização, portanto, tem como compromisso, a aproximação entre a perspectiva acadêmica, social e pessoal, voltadas coletivamente ao atendimento da comunidade escolar em geral, a considerar estudantes e familiares, funcionários, professores e dirigentes da instituição parceira.

A possibilidade de diálogo entre a universidade e as demais áreas da sociedade, no sentido de aproximar as perspectivas estudantis e de realidade social é outro aspecto de fundamental relevância. Destaca-se, também, a inserção de futuros profissionais (acadêmicos) no local de intervenção, atuando como facilitadores de determinadas práticas e refletindo, desde sua formação, sobre tais áreas de trabalho.

O programa Licenciar – A escola e os espaços lúdicos, portanto, está organizando em duas etapas de intervenção: uma ao longo do ano de 2013, e a outra, no primeiro semestre de 2014. Como procedimento didático, a discussão aqui envolvida está organizada em capítulos, dada a seguinte estrutura: Introdução; Aspectos gerais sobre o programa Licenciar e discussão sobre a temática central abordada – espaço, educação e lazer; Procedimentos Metodológicos: divididos de acordo com as etapas de intervenção; Olhares Iniciais; Debate sobre os principais resultados; Algumas sugestões exibidas em forma de considerações finais.

² Marcellino (2006) trás uma colaboração favorável ao tratar da educação para e pelo lazer, em que o mesmo é apreciado como *meio*, um veículo privilegiado de educação. Do mesmo modo, precisa ser incorporado também como *objeto*, em que “para a prática das atividades de lazer é necessário o aprendizado, o estímulo, a iniciação dos conteúdos culturais que possibilitem a passagem de níveis menos elaborados, simples, para níveis mais elaborados, complexos, procurando superar o conformismo pela criticidade e criatividade (MARCELLINO, 2006, p. 54).

PROGRAMA LICENCIAR - A ESCOLA E OS ESPAÇOS LÚDICOS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

O programa “Licenciar – A escola e os espaços lúdicos” surge a partir da ideia de que espaços diferenciados se inter-relacionam no ambiente escolar, a considerar o espaço das salas de aulas pré-determinados para o ensino formal e os espaços e equipamentos destinados às experiências no âmbito do Esporte e do Lazer constituídos fora de sala, ou seja, nas quadras de esporte, no pátio, nos bosques, nos corredores, na rua, nos parques, nas praças, entre outros.

Buscando compreender as manifestações do jogar e do brincar como prática cultural da infância e da adolescência, a qual adquire formas singulares nos mais variados tempos e espaços sociais do ambiente escolar, esse projeto tem por objetivo, desde 2004, analisar o planejamento e as formas de usos dos espaços constituídos fora das salas de aulas e suas conexões com as práticas do jogar, do brincar e do conviver. Busca-se, também, discutir como se efetiva o uso desses ambientes e como se dá a sua apropriação transformando-os em “lugares significativos”, além de propor práticas pedagógicas que potencializem a relação entre ambiente, corpo, educação e ludicidade. Tais relações oportunizam entre outras coisas a sociabilidade, a prática esportiva, a brincadeira, o desenvolvimento cultural, assim como os confrontos, embates e tensões sociais que podem surgir na produção do brincar.

A esse respeito, o conceito de “lugar” é resgatado, principalmente pela área da geografia, como conceito fundamental, passando a ser analisado de forma mais abrangente porque se entende que “lugar” constitui a dimensão da existência que se manifesta por meio de um cotidiano compartilhado entre as mais diversas pessoas e instituições.

O conceito de lugar, nesta perspectiva, foi amplamente discutido por Santos (1997). Para ele, a análise do lugar se refere a um tratamento do “mundo vivido”. Esse tratamento, dado a princípio pela geografia, vem assumindo diferentes dimensões. Uma das perspectivas estudada é de que o lugar se singulariza a partir de visões subjetivas vinculadas a percepções emotivas, a exemplo do sentimento “topofílico” a que se refere Tuan (1980). Essas questões implicam compreender o lugar por meio de necessidades existenciais, quais sejam, localização, posição, mobilidade, interação, com os objetos e/ou

com as pessoas. Identifica-se essa perspectiva com a corporeidade e, a partir dela, o nosso estar no mundo, no caso, a partir do lugar como espaço de existência e coexistência.

Na perspectiva de um mundo vivido, que leva em conta outras dimensões do espaço geográfico, conforme Santos (1997, p.89), quais sejam, os objetos, as ações, a técnica, o tempo, o autor se refere ao lugar dizendo, “no lugar, nosso próximo se superpõe, dialeticamente, ao eixo das sucessões, que transmite os tempos externos das escalas superiores e o eixo dos tempos internos, que é o eixo das coexistências, onde tudo se funde, enlaçando definitivamente, as noções e as realidades de espaço e tempo”.

Resulta daqui sua visão de mundo vivido local-global. Para o autor, o lugar expressa relações de ordem objetiva em articulação com relações subjetivas e relações verticais, resultantes do poder hegemônico, imbricadas com relações horizontais de coexistência e resistência. Daí a força do lugar no contexto atual.

Tuan (1983, p.3), na introdução de seu trabalho sobre “espaço e lugar”, destaca que esses termos são familiares e indicam experiências comuns:

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

Os geógrafos estudam os lugares, segundo Tuan (1983), enquanto os planejadores evocam um sentido de lugar. Espaço e lugar são componentes básicos do mundo vivo. Assim, o que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor. Considera o autor que a amplitude da experiência³ ou do conhecimento pode ser direta e íntima, ou pode ser indireta e conceitual, mediada por símbolos.

O que chama atenção nas escolas é a estreita vinculação entre os lugares abertos e as práticas corporais lúdicas, em que o lazer vivenciado diferencia-se, de certa forma, da perspectiva consumista, circunstancial, funcional, em que o mero entretenimento satisfaz temporariamente as necessidades humanas gerando muitas outras, por meio do consumo de

³ Experiência para TUAN (1983, p. 9) é um termo que abrange as diferentes maneiras por meio das quais uma pessoa conhece e constrói a realidade. Essas maneiras variam desde sentidos mais diretos e passivos, como o olfato, paladar e tato, até a percepção visual ativa e a maneira indireta de simbolização.

mercadorias. Nas escolas, percebe-se que o uso dos espaços e dos equipamentos de Esporte e Lazer torna-se uma prática cotidiana vivenciada em vários pontos e por diferentes grupos de pessoas. Essas experiências podem estar sustentadas em valores que contemplam de maneira especial a relação sujeito- ludicidade, gerando um estilo de práticas singulares no ambiente escolar .

Nesta perspectiva, considera-se interessante pensar que essas práticas sociais realizadas nos interstícios da vida escolar podem significar uma certa “linha de fuga” das formas sistemáticas de ensino. Da mesma forma, essas práticas podem possibilitar a aquisição de novos valores humanos os quais diferem-se de meras atividades compensatórias, funcionalistas e consumistas. Elas envolvem pelo menos aparentemente a relação ética com o outro, o convívio um pouco mais harmonioso com a diferença, a autonomia e a vivência com a cultura local.

Para compreender a relação entre lugares abertos e o cotidiano escolar partir-se-á da ideia de que esses espaços se originam da necessidade de contato, comunicação, organização e troca entre as pessoas, e que a partir deles se estabelece o estreito vínculo entre participação ativa e vida na escola. Portanto, considera-se que essa forma de ambiente é o próprio pulsar da vida escolar.

O essencial para esse pulsar é compreender que os espaços abertos das escolas ensaiam a “convivência com aquele que eu não conheço muito bem” (NEGT, 2002, p.22), portanto, lugar onde as pessoas podem encontrar-se sem se estranhar pelo fato de serem estranhos, tornando-se espaço privilegiado para manutenção de formas de convívio, de civilidade e de cidadania.

Ressalta-se que a vida dos espaços planejados nas escolas para a prática esportiva e para experiências no âmbito do lazer só se mantém e, portanto, depende do significado que a comunidade lhes atribui. Esse significado muitas vezes está relacionado com as formas de apropriação e o uso no plano da vida cotidiana, gerados ao longo do tempo, tornando-se referencial para o lugar. Nesta direção Certau (1995, p. 41) alerta:

Precisamos descobrir [...] que procedimentos populares (minúsculos e cotidianos) jogam com os mecanismos institucionais e não se conformam com eles a não ser para alterá-los; enfim, que maneiras de fazer formam a contrapartida, do lado dos consumidores (ou “dominados”?) dos processos mudos que organizam a ordenação sociopolítica [...] essas maneiras de fazer



constituem as mil práticas pelas quais usuários se reapropriam do espaço organizado pelas técnicas da produção sociocultural.

Essas maneiras de fazer, para Certeau (1995) alteram o funcionamento das estruturas tecnocráticas por meio de uma variedade de táticas articuladas cotidianamente, que por meio da criatividade dispersa, desenvolve modos astuciosos de proceder no dia-a-dia, podendo conferir significado aos espaços constituídos.

Assim, torna-se importante perceber que o contexto escolar conflituoso tem uma riqueza: sua própria superação. Vislumbra-se, portanto, que através de experiências no âmbito do Esporte e do Lazer pode-se conquistar um novo tipo de relação entre espaço-tempo e estudante-escola, como resposta a esse processo, o qual pode produzir um novo modo de viver, ver e perceber a escola.

Nesta direção, aponta-se as vivências no âmbito do esporte e do lazer nas escolas como “tempo da vida”, tempo que pode ser diferenciado da velocidade das informações e das cobranças produzidas no meio escolar. Esses momentos podem ser compreendidos como cambiantes entre o formal e o lúdico, entre velocidade e lentidão, entre produção e contemplação, nos interstícios da vida cotidiana escolar, revelando no horizonte uma nova articulação entre espaço e tempo, tendo como consequência primordial a (re) apropriação do espaço aberto das escolas, o que pode possibilitar a reconstrução de sua vitalidade da escola. Para De Decca (2002, p.61),

Tanto podemos ver nas atividades de lazer a manutenção das tradições e valores de sociedades anteriores ao capitalismo, como podemos apreendê-los em suas dimensões complementares ao trabalho disciplinado. Assim, o lazer pode ser percebido nos interstícios do sistema de fábrica, como espaços e parcelas de tempo não administrados pelo capitalismo, como pode também, ser visto sob o ângulo da administração do tempo livre complementar ao trabalho organizado oriundo da racionalização moderna do capital. O lazer então pode ser entendido tanto pela ótica da acomodação como pela da resistência à imposição dos modos de vida criados pelo sistema de fábrica. Nessa perspectiva é que se delineiam as estratégias dos sujeitos históricos.

Perceber o espaço/tempo do lazer como uma forma de resistência do indivíduo moderno é compreendê-lo no nível da subjetividade, considerando possível a autonomia dos sujeitos gerada a partir dos interstícios do tempo cronometrado do trabalho na vida cotidiana. Neste sentido, De Decca (2002), analisando as obras de Thompson e suas contribuições à discussão do lazer das classes trabalhadoras, argumenta o seguinte:

O autor (Thompson) defende a recuperação de costumes de uma sociedade e de uma cultura popular resistentes ao tempo dos relógios. Segundo o autor, essa retomada de antigos valores seria a única alternativa culturalmente estruturada dentro de nossas sociedades e Thompson dá uma ênfase ainda maior às sociedades que não se submeteram por completo à lógica da disciplina do tempo do trabalho. Thompson, ao valorizar o conflito de culturas para a análise do capitalismo, enxerga como alternativa ao tempo abstrato e produtivo dos relógios a retomada em um outro nível histórico dos padrões culturais soterrados pela ideologia da acumulação e do progresso material. (DE DECCA, 2002, p.79).

Neste caso, é possível considerar que experiências humanas vivenciadas no tempo-espaço de lazer em ambientes escolares diferenciados, embora tensionadas pelo mundo do trabalho na sociedade contemporânea, podem significar um importante elo de ligação entre a vida cotidiana e a cultura local, não significando com isso um retrocesso, mas apenas a manutenção de algumas formas de convívio e sociabilidade no cotidiano escolar.

Entender, portanto algumas experiências do lazer como uma possibilidade de resistência significa compreender, segundo Lefebvre (1991), que no interior das práticas de lazer e por meio delas os sujeitos, conscientemente ou não, podem realizar — na extensão de suas possibilidades — a crítica de sua vida cotidiana.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Teve-se como objetivo central do programa investigar as formas de uso e apropriação dos espaços lúdicos no ambiente escolar, por parte de crianças estudantes de uma instituição pública de ensino fundamental I, da cidade de Curitiba – PR.

Como delimitação dos objetivos específicos do estudo, tem-se:

Fase 1: 2013

1.1 - Verificar as condições dos espaços em relação ao acesso, segurança, manutenção, limpeza e iluminação;

1.2 - Identificar as formas de uso e apropriação dos espaços realizada pelos estudantes durante o período de intervalo escolar;

1.3 - Planejar, organizar e desenvolver intervenções propostas por meio de vivências lúdicas durante os momentos de intervalo escolar, com a finalidade de potencializar as práticas já desenvolvidas pelas crianças;

Fase 2: 2014

2.1 - Reconhecer possíveis oportunidades de melhorias nos espaços lúdicos dentro do ambiente escolar, a partir da perspectiva da criança;

2.2 - Realizar possíveis mudanças nos espaços lúdicos dentro do ambiente escolar, em parceria das crianças;

2.3 - Oferecer capacitação para a comunidade escolar, no sentido de divulgar, formar e manter a nova dinâmica estabelecida;

2.4 - Gerar conhecimento local para que exista autonomia estudantil e escolar em relação às vivências lúdicas nos momentos de intervalo.

2.5 - Avaliar, rediscutir e reorganizar a estrutura proposta, no intuito de ampliar o modelo de trabalho adotado para o ensino direcionado à educação urbana.

Como estratégia metodológica voltada ao alcance dos objetivos propostos no projeto, apresenta-se a seguinte sequência didática:

Fase 1: 2013

1.1 - Visitas de observação dos espaços;

1.2 - Aplicação de protocolo de identificação dos espaços, dadas as seguintes categorias: manutenção, limpeza, iluminação, segurança e acessibilidade.

1.3 - Observação das atividades realizadas pelos estudantes, nos intervalos;

1.4 - Aplicação de um protocolo de identificação das atividades infantis, realizado por meio de desenho;

1.5 - Planejamento das intervenções realizadas na escola, durante o intervalo;

1.6 - Vivência de diferentes brincadeiras e jogos nos momentos de intervalo;

1.7 - Aplicação de protocolo de pesquisa (identificação de como idealizam o ambiente escolar) com as crianças que estudam em período integral;

Fase 2: 2014

2.1 - Identificação das possíveis melhorias nos espaços;

2.2 - Análise dos protocolos infantis, na tentativa de relacioná-los às reais possibilidades de melhorias nos espaços;

2.3 - Levantamento de recursos com a gestão escolar;

2.4 - Organização da ação de pintura dos espaços com as crianças (em sala de aula);

2.5 - Vivência da ação de revitalização dos espaços;

2.6 - Avaliação da atividade, diretamente com as crianças.

CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:

Como dinâmica de organização ao longo do período de investigação adotou-se o seguinte cronograma de trabalho, inicialmente:

FASE 1 – 2013	
MAIO ETAPA 1	Organização interna do projeto
JUN/JUL ETAPA 2	Planejamento das ações e visita à instituição
AGOSTO ETAPA 2	Visita semanal à escola- Observações
SET/OUT/NOV ETAPA 3	Visita semanal à escola- Intervenções
DEZEMBRO ETAPA 4	Visita semanal à escola- Observações
FASE 2- 2014	
MARÇO ETAPA 1	Organização e aplicação dos protocolos de pesquisa (identificação de possíveis mudanças nos espaços).
ABRIL ETAPA 2	Formulação do plano de ação referente à pintura de determinados espaços; Apresentação da proposta para a direção escolar; Levantamento e compra dos recursos materiais necessários.
MAIO ETAPAS 2/3	Vivência da ação de pintura de determinados espaços;
JUNHO ETAPA 4	Avaliação do processo.

OLHARES INICIAIS

Para detalhar a realidade escolar investigada e obter maior aprofundamento na discussão dos dados, há a necessidade de um número maior de pesquisas neste ambiente, no entanto, a partir dos levantamentos obtidos ao longo das duas fases do projeto, alguns indicativos de como estão constituídos tais espaços e práticas podem ser destacados. Didaticamente, serão expostos os olhares iniciais dos acadêmicos participantes do estudo, assim como das crianças estudantes.

FASE 1 (2013) - A ESCOLA E SEUS ESPAÇOS LÚDICOS

Para as observações seguintes, tem-se como parâmetro os dados obtidos através do protocolo de observação dos espaços (GEPLEC - UFPR), o protocolo de atividade com desenhos (desenvolvido especificamente para o estudo) e as anotações em diários de campo.

Previamente à discussão sobre os espaços e práticas desenvolvidas, a contextualização geral sobre os ambientes da escola é de suma importância, sendo sua estrutura composta por: dois blocos independentes, com salas de aula, um pátio coberto, uma sala de projeção de filmes, um laboratório de informática, uma sala de lutas, um ginásio coberto, três parques externos, uma quadra poliesportiva aberta, um pátio externo bastante amplo, um corredor aberto entre os blocos de salas, uma caixa de areia ao lado do ginásio e uma rádio desativada. Os demais departamentos da instituição são: secretaria, direção escolar, almoxarifado, banheiros e bebedouros, sala de materiais da Educação Física, cozinha. De modo geral, portanto, a escola investigada possuía locais que possibilitavam a vivência de diferentes atividades. O espaço amplo favorecia aos estudantes divertimentos de modos variados, com exploração de movimentos globais, fossem eles individuais ou coletivos. Alguns ambientes eram mais frequentados, no entanto, percebeu-se que determinadas áreas com pouco uso poderiam ser apropriadas, tais como um parque localizado na parte dos fundos, a área lateral e atrás do ginásio central (bem como o próprio ginásio), além do corredor aberto existente entre os blocos.

O estado de conservação dos espaços apresentava condições de uso, com necessidades de reparos em setores específicos. A partir da aplicação do protocolo de observação dos espaços, algumas percepções a respeito dos equipamentos e locais disponíveis indicavam a preocupação com os seguintes elementos: gangorras danificadas, bancos incompletos, quadras com pinturas desgastadas, acabamentos elétricos faltantes no ginásio, determinados postes e luminárias quebrados ou sem funcionamento, brinquedos enferrujados e sem pintura atrativa.

Aspecto que chamou a atenção dizia respeito à limpeza da escola que, apesar de não apresentar lixeiras na área externa, permanecia limpa. O grupo de auxiliares de limpeza aparentava ser bastante ágil após os períodos de intervalo. Os acessos aos espaços

também podem ser citados positivamente, pois não conferiam grandes dificuldades para usuários em situações especiais (cadeirantes ou pessoas com mobilidade reduzida).

Elementos presentes na perspectiva das crianças, apresentadas no tópico a seguir reforçarão o potencial criativo de cada espaço, também identificado por meio da percepção dos pesquisadores frente ao modo pelo qual os estudantes vivenciavam o tempo/ espaço do intervalo.

O BRINCAR NO RECREIO, SOB A PERSPECTIVA DA CRIANÇA

A partir do protocolo de investigação referente às atividades desenvolvidas pelas crianças no intervalo escolar, em que as mesmas desenharam 4 (quatro) de suas brincadeiras de maior interesse, teve-se a seguinte tabulação dos dados (realizada a partir de 200 – duzentas - fichas preenchidas por estudantes de 3º e 4º ano), exposta no gráfico 1 (Principais Brincadeiras Vivenciadas no Intervalo):

PRINCIPAIS BRINCADEIRAS VIVÊNCIADAS DURANTE O INTERVALO

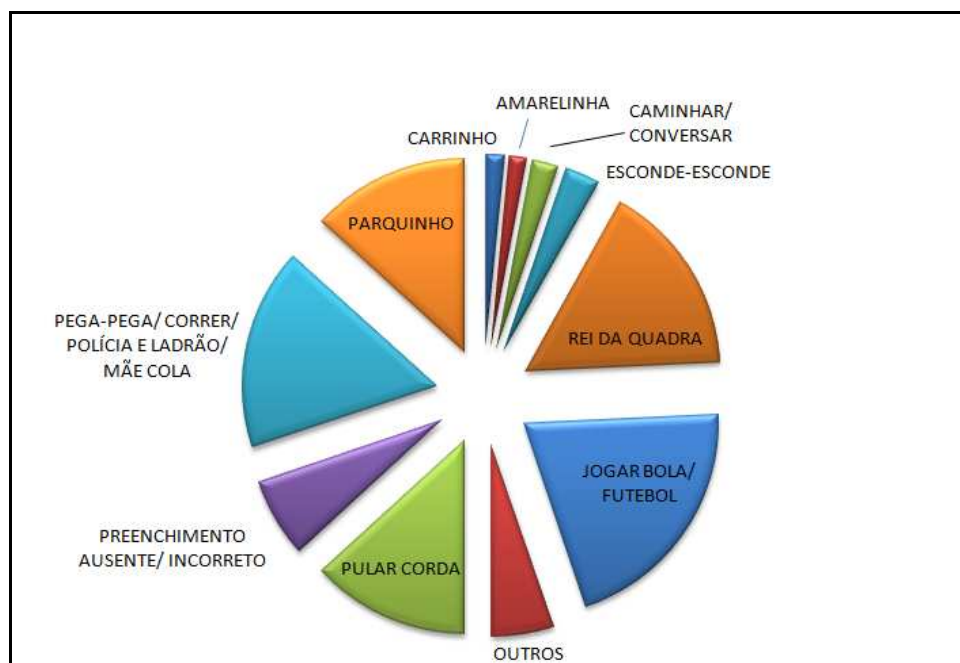


Gráfico 1: Brincadeiras desenvolvidas pelas crianças, durante o tempo de intervalo escolar.

Em conformidade com o posicionamento dos estudantes, os pesquisadores também perceberam grande dinamismo nas ações infantis, em que houve intensa participação em

brincadeiras de perseguição, atuação na quadra dos fundos – futebol, o contínuo e rotativo movimento no setor da corda e parquinho, assim como grupo praticamente fixo envolvido com o “rei da quadra” (uma espécie de disputa com bola, que envolve um tabuleiro pintado no solo).

AS INTERVENÇÕES

Ao identificar o comportamento e as brincadeiras que as crianças vivenciavam, pensou-se em estratégias de intervenções que potencializassem o que já era praticado, além de apresentar novas formas de organização coletiva. Sugeriu-se, também, a readequação de alguns aspectos físicos, em virtude do risco ou limitação a que expunham às crianças. Para espaços pouco utilizados, ponderou-se oferecer propostas que aproveitassem estes locais (como exemplo, o aproveitamento da caixa de areia lateral ao ginásio, em que poderiam ser realizadas algumas atividades de atletismo e de manipulação manual).

FASE 2 (2014) – SUGESTÕES DE MELHORIAS E INVESTIMENTOS

A partir da conclusão da Fase 1 (2013) do projeto, verificou-se a necessidade de, novamente, sugerir à direção da escola a revitalização de alguns espaços, no sentido de conferir às crianças um novo aproveitamento dos mesmos, além de oferecer maior segurança e condições de acessibilidade. Uma das revitalizações propostas foi em relação a alguns espaços e equipamentos específicos, enquanto, no aspecto de acessibilidade, sugeriu-se a abertura de locais não explorados, assim como o cuidado com o nivelamento dos pisos (preocupação com frequentadores cadeirantes ou similares). Para o aspecto de sustentabilidade foram comentadas duas necessidades iniciais, apenas, sendo elas: a instalação de lixeiras externas e também de torneiras de pressão nos banheiros.

Por fim, foram propostas e aplicadas novas pinturas do jogo “rei da quadra”, assim como a montagem de mais dois tabuleiros, a pintura das linhas das quadras (futebol, vôlei e do ginásio coberto), o reajuste dos equipamentos dos parquinhos, a pintura do tabuleiro de twister (atividade de relação óculo manual), amarelinhas e também das tabelas de basquete.

AVALIAÇÃO DO PROCESSO

A avaliação das estratégias utilizadas ocorreu de modo contínuo ao longo do processo, em que, semanalmente, por intermédio de reuniões internas e com base na vivência estabelecida, reorganizava-se ou mantinha-se a dinâmica de intervenção. Após a conclusão das duas etapas do projeto, portanto, observou-se o andamento das atividades no momento de intervalo e realizou-se uma assembléia com as crianças e professoras envolvidas, assim como se buscou estabelecer o diálogo com a direção escolar, no sentido de obter devolutiva a respeito do projeto em si.

PRINCIPAIS RESULTADOS

Ao longo de 2013, foi possível perceber determinada mudança em relação ao comportamento das crianças no momento de intervalo. De início, parecia não haver comprometimento sobre o uso de materiais, que até então era restrito. A partir das intervenções realizadas, atribuiu-se a necessidade de responsabilidade sobre os recursos disponíveis na escola (bolas, cordas, pequenas traves de futebol, etc.), em que os estudantes não apenas realizavam o empréstimo do material, mas também sua devolução. Tal necessidade contribuiu para que os grupos organizassem o espaço de suas ações, assim como a dinâmica a elas atrelada. Do mesmo modo, a redistribuição das brincadeiras pelos diferentes espaços contribuiu para que filas ou tempo de espera fossem reduzidos, possibilitando à criança mais oportunidade de participação. Consequentemente, o número de conflitos em relação aos espaços e usos aparentou ter sido reduzido, uma vez que os estudantes tinham possibilidade de desfrutar não apenas dos ambientes, mas também de alguns materiais adicionais. Nesse sentido, o corpo dos colegas deixou de ser a única referência para brincar, em que, no início das observações sistemáticas, havia grande concentração dos educandos, que puxavam, empurravam ou derrubavam os demais estudantes também como uma forma de distração.

Tendo em vista a mudança ocorrida em relação ao intervalo, de 2013 para 2014, a concentração de todas as crianças em um único momento (justificada pela gestão escolar em virtude de novo horário de aula, que dificultou a divisão dos intervalos), fez com que a estratégia de atuação adotada envolvesse a turma de período integral da escola. Tal alteração ocorreu na confiança de que tais crianças pudessem difundir as ideias e

procedimentos, até então, coletivamente construídos. Igualmente ao ano anterior, a autonomia e participação dos estudantes demonstraram terem sido crescentes, sendo as crianças as verdadeiras agentes das mudanças ocorridas na escola. A título de exemplo, na assembléia de avaliação do processo (realizada com os estudantes citados, após a pintura dos espaços e brincadeiras), foram relatados, como benefícios do programa desenvolvido, mais autonomia infantil, “melhor divertimento” (expressão das crianças), apropriação do espaço por maior número de crianças (inclusive por estudantes menores). Outro fato que corrobora com tal questão foi a gravação do telejornal, que teve como objetivo explicar aos demais estudantes da escola a nova dinâmica estabelecida em relação ao intervalo e espaços. Tal organização foi feita com participação das mesmas crianças, inclusive com direção sobre o roteiro de desenvolvimento, encenação e filmagem propriamente dita.

Assim sendo, de modo geral, percebeu-se ao longo do período de trabalho, que as crianças têm crescente potencial para pensar, criar e agir sobre o próprio espaço, ressignificando-o. Aos professores, gestores e demais envolvidos com a escola, cabe estimular e contribuir para que estratégias nesse sentido sejam elaboradas e colocadas em prática, no intuito de tornar a escola um ambiente não apenas favorável à aprendizagem de conteúdos rígidos, mas sim, potencializador da emancipação humana.

Algumas sugestões de continuidade para o programa “Licenciar – A escola e os espaços lúdicos”, na instituição em que está inserido, são relevantes para manter e aperfeiçoar o trabalho desenvolvido. Deste modo, investir na relação com as inspetoras escolares, na tentativa de atuação em parceria, voltada à potencialização das ações infantis durante o recreio é uma importante preocupação que deve ser considerada. Do mesmo modo, para mediar essa nova possibilidade, o apoio da gestão escolar é de fundamental necessidade.

Outro marcante enfoque a ser evidenciado é a possibilidade de ampliar o mesmo modelo de trabalho para o período da manhã (pois a ocorrência do projeto foi apenas no turno da tarde), com a ajuda dos discentes da turma integral. Para tal, os mesmos podem (re) apropriar-se da metodologia desenvolvida pelo programa.

Como extensão do projeto para além da escola, sugere-se investir na apropriação dos espaços/equipamentos públicos de lazer, no intuito de que as crianças, desde a

infância, repensem o modelo social em que estão inseridas e aprendam a viver a cidade de modo crítico, de modo mais autônomo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Frente ao andamento do programa Licenciar ao longo de dez anos de trabalho e diante de um ano e meio de vigência na instituição parceira, alguns questionamentos surgem como norteadores da reflexão aqui debatida. Dentre eles e, talvez o principal, pergunta-se sobre qual o real espaço tido para a criança dentro da escola, bem como a possibilidade de que este local seja, de fato, um lugar dotado de sentidos e significados. Não apenas a atribuição de ser um ambiente disciplinador, rígido, mas sim, colorido e cheio de vida, que estimule o pulsar da própria vida.

Há uma urgência, as pessoas que fazem a escola precisam estar preparadas para lidar com a diversidade cultural, com os diferentes interesses, enfim, encarar o mundo para além dos muros, adotados como fronteiras, que separam, mas também possibilitam o rompimento e aproximação. Do mesmo modo, o estímulo de experiências sustentadas em valores que contemplam de maneira especial a relação sujeito-ludicidade pode contribuir também para a geração de um estilo de práticas singulares não apenas ambiente escolar, mas sim na cidade em que cada um reside. Como defendido anteriormente, acredita-se que as práticas sociais realizadas nos interstícios da vida escolar podem significar uma certa “linha de fuga” das formas sistemáticas de ensino, e ainda, podem possibilitar a aquisição de novos valores humanos, em que o conteúdo escolar e suas atribuições sejam importantes, mas que também envolvam a relação ética com o outro, o convívio um pouco mais harmonioso com a diferença, a autonomia e a vivência com a cultura local.

Para fomentar a discussão, defende-se o princípio de que a criança possa pensar, repensar, interferir e criar coletivamente os espaços da escola, a partir de seus próprios interesses e escolhas. E ainda, que seja internalizada e vivenciada ao longo das diferentes fases da vida a importância de práticas lúdicas no ambiente escolar, na praça pública, nos parques da cidade, no bairro onde se mora, enfim, que a educação não ocorra apenas voltada a inserir o sujeito no mundo do trabalho, mas sim, para que busque uma vida plena também fora do mesmo.



Os resultados do programa desenvolvido indicam, possivelmente, que o conflito existente entre a escola, o interesse da criança e as possibilidades de criação a respeito dos espaços lúdicos, pode ser superado. O diálogo entre as partes, a intencionalidade de olhar para o espaço a partir da percepção da criança e interferir sobre o mesmo é resultado de um trabalho voltado para a mesma direção, o sujeito e suas potencialidades.

Enquanto as diretrizes institucionais de cada escola e seus envolvidos estiverem centradas no controle do comportamento, no entanto, dificilmente o caminho será outro. Daí a pertinência de conversa entre o saber acadêmico, a realidade social e a comunidade, em que o compartilhamento de práticas associadas à pesquisa científica sejam difundidas, no intuito de tornar o conhecimento acessível a diferentes públicos, bem como aproximá-los da linguagem universitária.

ABSTRACT

This article reports an undergraduate students experience of the Physical Education course from UFPR (Parana State's Federal University) in a academic program called "Licenciar - The school and the ludic spaces", which aimed to investigate ways to use the ludic spaces in the school environment, by children students at a public institution of elementary school, in the Curitiba city - Parana State. The methodology of the reported program is divided into two stages, as follows: phase 1 (2013) and phase 2 (2014), submitted from their respective didactic strategies. The main results are the need of investments and improvements in recreational spaces in the school environment, as well as the promotion of actions that enable the autonomy of children in relation to the choices they make in their leisure time, at school. In addition, certain changes regarding the use of space are pointing to new ways of appropriation in benefit of the participating public.

KEYWORDS: *Training Program; Leisure; Education.*

RESUMEN

Este texto presenta un informe de la experiencia académica de los estudiantes de licenciatura de la Educación Física curso UFPR, los participantes del Programa de licencias - Los espacios escolares y de recreación, que tiene por objetivo investigar las formas de utilizar y la apropiación de espacios recreativos en el entorno escolar de los niños estudiantes en una institución pública de la escuela primaria, en la ciudad de Curitiba – Pr. La metodología del programa informado se divide en dos etapas, de la siguiente manera: fase 1 (2013) y la fase 2 (2014), presentado desde sus respectivas estrategias de enseñanza. Los principales resultados son la necesidad de inversiones y mejoras en los espacios de recreo en el entorno escolar, así como la promoción de acciones que permitan la autonomía de los niños en relación con las elecciones que hacen



en su tiempo libre, en la escuela, porque a lo largo del desarrollo del programa, ciertos cambios en relación con el uso del espacio apuntaban a nuevas formas de apropiación en beneficio del público participante.

PALABRAS CLAVES: Formación; Ocio; Educación.

REFERÊNCIAS

- CERTEAU, M. de. *A invenção do cotidiano*. (1. Artes de fazer). Petrópolis: Vozes, 1995.
- DE DECCA, E.S. E.P. Thompson: tempo e lazer nas sociedades modernas. In: BRUNHS, H.T. (org). *Lazer e ciências sociais: diálogos pertinentes*. São Paulo: Chronos, 2002.
- LEFEBVRE, H. *A vida cotidiana no mundo moderno*. São Paulo: Ática, 1991.
- MARCELLINO, N. C. *Estudos do lazer: uma introdução*. 4ª Ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.
- NEGT, O. Espaço Público e experiência. In Pallamin, V.M.; Ludemann, M. (coord) *Cidade e cultura*. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.
- SANTOS, M. *Metamorfose do espaço habitado: fundamentos teóricos e metodológicos da geografia*. 5ª. Ed. São Paulo: HUCITEC, 1997.
- TUAN, Y. *Topofilia: um estudo da percepção, atitudes e valores do meio ambiente*. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1980.
- _____. *Espaço e lugar: a perspectiva da experiência*. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983.

ENDEREÇO DOS AUTORES:

UFPR – Setor de Ciências Biológicas/Departamento de Educação Física – GEPLC
(Grupo de Estudos e Pesquisa em Lazer, Espaço e Cidade). Rua Coração de Maria, 92 -
BR 116 km 95. Jardim Botânico Curitiba - Paraná - CEP 80215-370.