



O OLHAR DOS CORPOS-CRIANÇA PARA A LUDOTECA UFG/RC¹

Amanda Rezende Pereira²

Maria do Carmo Morales Pinheiro³

RESUMO

O estudo investiga como os corpos-criança olham e pensam a Ludoteca UFG/Regional Catalão a partir dos elos estabelecidos com ela, e tem como objetivo pensar as conexões de afetos e sensações provocadas nos corpos-criança quando brincam na Ludoteca. Metodologicamente, usamos a cartografia (BARROS; KASTRUP, 2009). A investigação indica a importância de fortalecer a existência de territórios-brincantes: provocativos, desejantes, que aticem a reinvenção de mundos de modo livre e alegre.

PALAVRAS-CHAVE: Ludoteca, Corpos-criança, Brincar.

1 INTRODUÇÃO

A Ludoteca UFG/Regional Catalão existe desde 2011 como ambiente didático e pedagógico do curso de Educação Física que oferece jogos, brinquedos e brincadeiras a crianças que, no ato brincante, têm provocadas suas subjetividades, potencialidades e seu aprendizado (PINHEIRO, 2011). Assim, a ludoteca estimula o ato criador com a dramatização, o faz-de-conta, a construção, busca de soluções para problemas, interação com os pares, invenção; nela, as crianças escolhem o que fazer e/ou participam de atividades planejadas.

Ao pensar as ludotecas, Santos (1997, p.6) diz: “este ambiente criado para a criança impulsiona habilidades criativas e possibilita também a construção do conhecimento de tempo rizomático, de pura intensidade, um corpo de forças, forças que apoderam, vida que se põe viva, que faz sentir o que não se vê, provocando o mundo”. Tais questões instigam a querer captar os fluxos e movimentos que atravessam o corpo da ludoteca, pois “a experiência sensível do corpo é um truque surpreendente das mãos que tocam num tempo cronológico para daí extrair outro tempo, (...) da alegria, da novidade, tempo não marcado, para assim existir outras possibilidades de fronteiras” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p.18). Um corpo intensivo, aberto às afecções, que se deixa tocar pelos encontros. Assim, este texto problematiza como os corpos-criança, protagonistas da ação, olham e pensam a Ludoteca UFG/RC a partir dos elos estabelecidos com ela; e objetivam pensar as conexões de afetos e sensações provocadas nos corpos-criança quando lá brincam.

1 O presente texto, parte de um TCC de graduação, não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.

2 Professora de Educação Física pela UFG/RC, amandasilva_1992@hotmail.com

3 Professora do Curso de Educação Física - UAE IBIotec/UFG/RC, Coordenadora da Ludoteca, Orientadora do TCC, carmopin@gmail.com

2 METODOLOGIA

Metodologicamente, esta é uma pesquisa-intervenção, denominada cartografia, que é o traçado de um plano da experiência, acompanhando os efeitos dessa experiência com o objeto, o pesquisador e a produção do conhecimento desencadeada no próprio percurso da investigação (BARROS; KASTRUP, 2009).

Nesse sentido, não se trata de representar (re-apresentar) o mundo, mas de acompanhar processos, estabelecer conexões e construir o traçado de linhas que o compõem. Cartografar a Ludoteca UFG/RC se faz como exercício que tenta captar mobilidades desse território, exigindo atenção e sensibilidade do pesquisador para desembaraçar conexões, desvios e movimentos inusitados com base na experiência fundada no plano.

A etimologia da palavra método (metá-hódos) indica um caminho (hódos) determinado pelas metas (Metá) estabelecidas para que o pesquisador ande (ESCÓSSIA, KASTRUP, PASSOS, 2009). Para os autores, esse sentido é invertido na cartografia, pois propõe uma reversão metodológica que consiste na aposta de experimentação do pensamento; um método não para ser aplicado, mas, sim, experimentado e assumido como atitude: sem abrir “mão do rigor (...) do caminho (...). Sua precisão está mais próxima dos movimentos da vida” (ESCÓSSIA; KASTRUP; PASSOS, 2009, p.11). Cartografar, assim, é estar disponível aos acasos e atravessamentos que o território-Ludoteca oferta, sendo o pesquisador, dentre as muitas forças aí circulantes, outra força desse processo.

Desse ângulo, abordamos o corpo-ludoteca em seus contextos e interações, movimentos e estagnações, apostando na possibilidade de captar o olhar infantil por meio de dispositivos de produção de dados. Para Deleuze (2005), o dispositivo é um agenciamento que busca efetuar, articular, dispor processos de diversas procedências e de diferentes naturezas, que podem ser elementos de séries tanto homogêneas como heterogêneas. O dispositivo agencia três tipos de linhas: de saber, poder e subjetivação; pode ser entendido como uma máquina de produção de discursos e de ações-relações em que se faz ‘falar’ e ‘ver’; produz enunciações, visibilidades, acontecimentos e modos de ser. Assim, usamos os seguintes dispositivos de produção de dados: desenhos, improvisação de estória temática da ludoteca e conversas com as crianças.

Neste texto abordamos os dados produzidos pelo *Desenho*, momento coletivo, colorido e sorridente, donde nasceram diálogos acerca das expressões gráficas infantis. Dos 14 participantes da pesquisa (frequentadores assíduos), apresentamos os diálogos com A11, J10, N8, D10, I9. As letras são iniciais dos nomes e os números, as idades.

No processo de produção de dados, sobressaem os encontros, aqui pensados como algo inusitado e que nunca se faz sem um grau de violência: trata-se de um movimento que é violento, pois desacomoda e faz com que se saia da mesmice (DELEUZE; GUATTARI, 1995). Destacamos os encontros com as mãos, os pares, lugares e a pesquisadora brinquedista (PB).

3 DESCRIÇÕES, RESULTADOS, INTERPRETAÇÕES

No desenho de A11, é traçado o encontro da menina com a Ludoteca, sobretudo, por meio da mão que acena com flores e um coração. Na conversa, perguntamos: “O que seria o seu desenho?”; A11: “um coração com algumas flores”; PB: “Por quê?”; A11: “Vejo a ludoteca como um lugar aconchegante e alegre. Flores, pois é divertido. A mão, porque aqui poderei deixar minha marca também, todos saberão que passei aqui e outros que vierem para esse lugar também deixarão suas marcas”.

O encontro com as mãos carimbadas na parede da Ludoteca lhe faz senti-lo como lugar alegre, que acolhe as marcas de quem ali passa e desperta aconchego e alegria nos corações. Um encontro que impacta e afeta as crianças, por ser vivo: mesmo que o tempo passe, os sentidos das mãos marcadas provavelmente sempre afetarão os corpos. O desenho de D10 provoca a olhar o encontro dela com as mãos de modo diferente:

PB: O que você desenhou?; D10: Minha mão (nela está gravado o que sinto). Amo esse lugar, nunca vou esquecer a ludoteca; PB: Porque?; D10: Porque aqui posso brincar de fantasiar, cozinhar e eu gosto de brincar de boneca, lá em casa não tem muitas como aqui. A mão representa todo mundo. PB: O que você imaginou nesse desenho?; D10: Que a ludoteca é uma família, sabe, somos todos amigos.

D10 é afetada pelo encontro com as mãos, que guardam sensações e põem a pensar nas alegrias, surpresas e encontros com outros corpos-brincantes (amigos). Mãos que recordam que seu sentir é lúdico, envolvente da imaginação. As mãos atizam suas memórias, que a fazem pensar a ludoteca como uma casa onde todos se envolvem no brincar e criam elos. Corpos que se contagiam e se conectam uns aos outros.

São bons encontros, pois ampliam a potência (DELEUZE; GUATTARI, 1997) de agir e sentir das crianças, um modo de afetar e ser afetado: “afecção é o estado da ação de um corpo quando ele sofre ação de outro corpo, é uma mistura de corpos, em que um corpo age sobre o outro, e estes recebem as relações características do primeiro” (MACHADO, 2009 p, 74). Um encontro que toca e causa um emaranhado de pensamentos e sensações.

Os corpos-criança parecem dizer que é possível brincar com as mãos, mesmo sendo elas impressas na parede da ludoteca, encontro que gera muitos elos: entre os corpos-criança, com objetos, desenhos e cores da ludoteca. Todos querem deixar sua marca nesse lugar e as mãos são um jeito de vivificar as memórias de seus passantes. Tais elos nascem porque os corpos-criança se deixam tocar por esse universo lúdico e a ele se entregam de corpo inteiro. Para as crianças, o brincar tem que ser em grupo, pois é importante haver muitos corpos na brincadeira. A relação brinquedo-criança e outros corpos pode ser tão intensa a ponto de conectá-los de modo a colocar em imanência as forças que atuam nessa realidade.

Numa forma de pensar não-dicotômica (DELEUZE; GUATTARI, 1997), convoca-se a imanência, a exterioridade das forças que atuam na realidade, buscando conexões, abrindo-se ao que afeta. Assim, a subjetividade é pensada como sistema complexo e heterogêneo, constituído não só pelo sujeito, mas também pelas relações que ele estabelece e que atuam rizomaticamente, de modo transversal, ligando-o

processualmente a situações, ao coletivo, ao heterogêneo (DELEUZE;GUATTARI, 1997).

Tais ligações entre os corpos-brincantes aparecem no desenho de J10, menina, que diz: “o desenho mostra um pouco a ludoteca, tem eu, minhas irmãs e amigos”; PB: “E o coração?”; J10: “o coração é o que liga a gente, a ludoteca, é nele que sentimos alegria e amor uns pelos outros. O coração é amor, é o que sinto por esse lugar”.

O brincar é despertado quando ela está junto a suas irmãs e amigos; encontros que conectam o brincante ao corpo-ludoteca. Brincar sozinho não é o mesmo brincar compartilhado com irmãs e amigos. O coração é o que liga os corpos a ludoteca, disparando sensações como alegria. Um acontecimento que força o sentido, puxando linhas de existência que provocam vida. Como J10, no desenho de N8, há uma porta, uma mesa com flores, fantasias e as estantes de livros, e, no centro, cinco pessoas juntas. Questionada acerca dele, N8 diz: “A ludoteca é cheia de luz; por que nela tem muito livro, pra mim ler e pessoa pra brincar”. Para N8, o desenho contém “a família”, destacando o pai, por sentir sua falta. Ela gostaria que o pai estivesse com ela na ludoteca, lugar que lhe transmite paz e alegria.

Ao olhar/pensar os desenhos e conversas com as crianças, vemos que um dos lugares mais atraentes é a piscina de bolinha. O desenho de I9 (menina), mostra uma piscina de bolinhas enorme. No desenho se lê: “Ludoteca”, e, logo abaixo, a seguinte frase: “O lugar onde você pode imaginar tudo o que quiser”. A piscina de bolinha parece, assim, ser um lugar que provoca imaginação, criação de mundos, invenção de estórias, onde tudo é possível. “Ela é grande e colorida, cabe muita gente; posso movimentar o meu corpo para onde eu quiser; posso jogar bolinhas para cima, é como num mar nadando” (I9). Personagens nadam em alto mar de bolas coloridas, ganham vida e estórias sem igual. A piscina de bolinhas já não é mais a mesma, pois se transforma em outros corpos, compondo um mundo imaginário.

A piscina de bolinha atrai por ser grande: as cores convidam a explorar suas dimensões; ao explorá-la e experimentá-la, as crianças conhecem a si e aos outros corpos. Ela parece provocar sensações de liberdade e espontaneidade. Nesses momentos percebidos no corpo-ludoteca, a cartógrafa precisa deixar fluir os afetos que pedem passagem, e, ao usar a perspectiva ativa em sua análise, se entrega para a vida e a sensibilidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No percurso desta pesquisa, os olhares cartografados perpassam as cores, fantasias e os cantos do território-ludoteca, que marcam os encontros dos corpos-criança com ele e as conectam umas às outras de modo potente e afirmativo, pois as fazem pensar e elaborar esse ambiente como um corpo que deseja, respira, tem ritmo, luz e cor.

A ludoteca deixa marcas, emoções e surpresas nos corações-brincantes que pelo seu universo passam e se deixam afetar. O estudo aponta a importância de potencializar a existência de territórios-brincantes provocativos, desejantes, que aticem a criação, a reinvenção de mundos de modo divertido e livre, a ponto de ultrapassar suas quatro paredes. Assim, para finalizar esse encontro, desejamos que

deste escrito nasçam outros tantos, intensos e que assumam riscos, desarrumem os inícios, criando os meios, as passagens e as atmosferas.

THE LOOK OF CHILD BODIES FOR THE UFG/RC TOY LIBRARY

ABSTRACT: *The study investigates how the child-bodies look at and think of the UFG/Regional Catalão Toy Library from the established links with it, and aims to think the connections of affections and sensations provoked in the child-bodies when they play in the Toy Library. Methodologically, we used Cartography (BARROS; KASTRUP, 2009). Research indicates the importance of strengthening the existence of bragging territories: provocative, desiring, that harness the reinvention of worlds in a free and happy way.*

KEYWORDS: *Toy Library, Child-bodies, Play.*

LA MIRADA DE “CUERPOS-NIÑO” PARA LA LUDOTECA UFG/RC

RESUMEN: *El estudio investiga como los “cuerpos-niño” miran y pensar la Ludoteca UFG/Catalán Regional comienzo de los vínculos que se establecen con ella, y tiene como objetivo reflejar las conexiones de afectos y sensaciones en el cuerpo del niño cuando se juega en la Ludoteca. Metodológicamente, utilizamos la cartografía (BARROS; KASTRUP, 2009). La investigación indica la importancia de fortalecer la existencia de territorios brincantes: provocativos, para agitar el reinención de los mundos de manera libre y alegre.*

PALABRAS CLAVE: *Ludoteca, Cuerpos-niño, Jugar.*

REFERÊNCIAS

BARROS, L. P. de; KASTRUP, V. Cartografar é acompanhar processos. In: ESCÓSSIA, L. de.; KASTRUP, V.; PASSOS, E. (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**. Porto Alegre: Sulina, 2009. p.52-75.

DELEUZE, G. **Foucault**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Vol. 4. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. Vol1. São Paulo: Editora 34,1995.

ESCÓSSIA, L. de.; KASTRUP, V.; PASSOS, E. (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**. Porto Alegre: Sulina, 2009.p.7-16.

MACHADO, R.**Deleuze, a arte e a filosofia**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2009.

PINHEIRO, M. do C. M. **Ludoteca**.Projeto de Extensão. Goiânia: PROEC-UFG, 2011.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **Brinquedoteca**. Porto alegre. Artes Médicas, 1997.