



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

IMAGINAÇÃO E EXPRESSÃO DE LINGUAGEM NA BRINQUEDOTECA.

Silva, Andréia Rocha da; Cruz, Fernanda Santos da; Andrade, Janderlane de Oliveira;
Emídio, Lucineide Mariano da Silva; Damasceno, Jalmira.

Universidade Federal da Paraíba- Campus III- andreiAuf@outlook.com

Universidade Federal da Paraíba- Campus III- fernandacruz@hotmail.com

Universidade Federal da Paraíba- Campus III- janderlaneoliveira@gmail.com

Universidade Federal da Paraíba- Campus III- Lucy.emidio@oi.com.br

Universidade Federal da Paraíba- Campus III- jalmira@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta como objetivo discutir sobre a relação entre imaginário e expressão de linguagem no brincar no contexto das ações da brinquedoteca, laboratório de ensino do curso de Pedagogia do Campus III da Universidade Federal da Paraíba/UFPB. A discussão aborda essa relação a partir das interações entre o brinquedo e o brincar vivenciadas por crianças nos ambientes de faz-de-conta e ateliê que compõem o referido laboratório de ensino. A abordagem metodológica utilizada insere-se na pesquisa-ação, na qual o pesquisador busca se identificar com o outro na tentativa de entendê-lo. Exercitando a escuta sensível, participa de uma determinada situação transformando-a em uma questão, um objeto de pesquisa, buscando assim compreendê-la. Nossa técnica de investigação foi constituída pela observação participante e a entrevista semiestruturada com crianças no contexto de visitas a Brinquedoteca. Nesse espaço o fazer artístico contextualiza-se nas proposições dos ambientes brincantes que proporcionam as crianças a vivência de processos de criação, experimentações estéticas. Por meio de suas brincadeiras aguçam a percepção imaginativa vivenciando papéis do seu cotidiano. Percebemos que os espaços de faz – de – conta e o ateliê proporciona a vivência ampla de relações que envolvem a imaginação e a expressão de linguagem. Essas vivências configuram a ação do brincar materializada pela invenção criativa por meio das experimentações de materiais e objetos artísticos disponíveis nesses ambientes. Nesse sentido, pintar, construir personagens, modelar, desenhar entre outras expressões que viabilizam a possibilidade de ordenação e significação vão caracterizando-se como constituintes da relação entre brinquedo e brincadeiras. Nesta concepção compreendemos que essas linguagens expressas pelas crianças constituem-se o universo imaginário de sua ludicidade que provocam a amplitude de suas percepções do mundo.

Palavras – chave: Brinquedoteca, Imaginação, Expressão de linguagem.



INTRODUÇÃO

Este trabalho objetiva discutir a relação entre imaginário e expressão de linguagem a partir dos espaços brincantes da brinquedoteca laboratório de ensino do curso de Pedagogia do Campus III da Universidade Federal da Paraíba/UFPB.

Nas vivências como bolsistas brinquedistas desse laboratório nos deparamos com crianças, vindas de cidades diferentes, contextos diferentes; mas que assumem no contato com os espaços brincantes a existência oriunda da natureza infantil. Por meio do brincar, a criança está experimentando possibilidades, explorando seus conhecimentos e descobrindo novas situações que as fazem vivenciar desafios, experimentar a vida para compreender e expressar o mundo.

Nessa relação o brinquedo por sua vez não se limita a um material estruturado, pronto. Ao brincar a criança pode dar um novo sentido a esse objeto, atribuindo-lhe novas características. Seu próprio corpo pode ser um brinquedo a partir das ressignificações que a ele é atribuído.

A observação dessas ações no cotidiano de nosso trabalho como brinquedistas tem nos possibilitado compreender a interação entre a criança, o brincar e o brinquedo como parte da expressão de linguagem da infância. Nesse trabalho, a investigação que apresentamos está direcionada a relação entre imaginação e expressão no contexto da brincadeira nos ambientes da Brinquedoteca intitulados de espaços de faz - de - conta e ateliê.

Nossa abordagem metodológica da pesquisa-ação existencial nos possibilitou por meio da observação participante e da entrevista semiestruturada o exercício da escuta sensível acerca do brincar nesses espaços que promoveu a identificação de como as crianças expressam o seu universo imaginário.

A discussão está fundamentada nas formulações sobre a imaginação na infância construídas por Vigotski (2014). Utilizamos o referencial curricular nacional para a educação infantil RCNEI (1998) na contextualização do brincar, em relação aos processos criativos tomamos como embasamento Ostrower (1994). A abordagem metodológica fundamenta-se no contexto da pesquisa ação proposta por Barbier (2007).



METODOLOGIA:

A abordagem metodológica que orientam este trabalho constitui-se no campo da pesquisa-ação. Para construção dos dados foi utilizado a observação participante existencial e a entrevista semi-estruturada. Uma das características da pesquisa-ação é a escuta sensível, escutar/ver, no contexto que a pesquisa exige do pesquisador a escuta e a participação. Segundo Barbier, (2007. p. 94):

A escuta sensível apoia – se na empatia. O pesquisador deve saber sentir o universo afetivo, imaginário e cognitivo do outro para “compreender do interior” as atitudes e os comportamentos, o sistema de ideias, de valores, de símbolos e de mitos [...].

Apoiar-se nessa empatia é o que nos permite compreender determinadas situações dentro da totalidade singular e coletiva do brincar de crianças da educação infantil nos espaços brincantes que compõem a Brinquedoteca. No contexto da investigação a observação participante e as entrevistas semiestruturadas, foram realizadas durante visitas de grupos de crianças de escolas dos municípios da região, no período do mês de março ao mês de julho do ano de 2016.

A BRINQUEDOTECA E O BRINCAR NA INFÂNCIA

A brinquedoteca, laboratório de ensino do curso de Pedagogia está situada no Campus III da Universidade Federal da Paraíba. Este laboratório é um espaço para atividades relacionadas às variadas disciplinas, que atende as diversas áreas de conhecimento do curso, um local de ensino aprendizagem que articula aspectos teóricos e práticos referentes a ludicidade na infância. Funciona desde o ano de 2013 e tem como um dos objetivos: resgatar o direito das crianças as brincadeiras, proporcionando espaço e diferentes materiais que estimulem o brincar, contribuindo também na formação de docentes que respeitem, estimulem e valorizem a ludicidade no processo ensino aprendizagem. Atualmente, a brinquedoteca é composta por uma equipe de (1) coordenadora, (2) educadoras e (10) bolsistas colaboradores graduandos do curso de Pedagogia do campus; o espaço atende aproximadamente 1500 crianças por ano, vindas das escolas do município de Bananeiras e cidades circunvizinhas da região. Esses atendimentos se dão por meio de agendamentos.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Este espaço destinado a ludicidade favorece o desenvolvimento da criança, pois ela brinca e brincando constrói sua autonomia. Como destaca Bomtempo (1996, p. 81):

[...] é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante grande quantidade de tempo, desenvolve iniciativa, imaginação e interesse é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.

No contexto da ludicidade, a brinquedoteca além de oferecer atividades lúdicas também influencia diretamente na formação e desenvolvimento da criança, sendo um local que representa não só um lugar de guardar brinquedos, mas sim um espaço para estimulação e desenvolvimento integral do ser humano. Montagnini (2014, p. 19) destaca que: “Nesse sentido, definir a brinquedoteca implica ir para além da descrição de um ambiente intencionalmente equipado com brinquedos e brincadeiras que promovem o exercício lúdico infantil espontâneo”.

Nessa perspectiva, a organização da brinquedoteca do campus III da Universidade Federal da Paraíba, foi pensada de forma que as crianças pudessem usufruir de cada ambiente com liberdade e autonomia. Cada espaço proporciona as crianças expressarem diversas linguagens. Esta organização dispõe de seis ambientes, os quais são intitulados de espaços brincantes. A saber: a Sala de brinquedos, espaço do supermercado, a sala de leitura, o ateliê, a oficina de brinquedos e o salão do faz - de - conta.

DAS MÚLTIPLAS LINGUAGENS: O BRINCAR E O BRINQUEDO:

Na brinquedoteca as crianças brincam livremente e é durante as brincadeiras que elas constroem e ressignificam suas ações, dramatizando, observando, apreciando, experimentando, solucionando conflitos, socializando-se uns com os outros, criando e recriando por meio da imitação de vivências cotidianas do mundo vivido.

Queiroz (2009, p. 49) afirma que “O brincar funciona como um cenário nos quais as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la”. Nesse sentido, brincar materializa-se como linguagem da infância, expressão do universo imaginário constituído das singularidades infantis. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p.27) registra que:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação, isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

preciso haver consciência da diferença existente entre brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. (...). Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. (...). Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil.

Nesse espaço singular, os objetos, os gestos não são necessariamente aquilo que aparentam ser, uma vez que as crianças atribuem diversos outros significados a brincadeira. Os fantoches ganham vida, a boneca se torna a filha que precisa de cuidados, os carrinhos trabalham transportando a carga. Objetos comuns podem se transformar em espadas, escudos, comidinhas; ao movimentar seu corpo a criança pode estar imitando um leão. O imaginário infantil como constituinte do brincar materializa a expressão e a criatividade, elementos que configuram a existência simbólica e material do brinquedo.

Kishomoto (1994) afirma que o brinquedo é um objeto que proporciona a ação do brincar. Nesse sentido, é possível afirmar que o objeto “brinquedo” só se caracteriza como brinquedo a partir da ação de brincadeira executada pela criança, no sentido que as crianças imaginam, elaboram e transformam o objeto. A cena abaixo registra uma criança brincando no espaço intitulado “sala de brinquedo”, o qual é composto por brinquedos diversificados, como: miniaturas de animais, casa de bonecas, utensílio doméstico, entre outros. A brincadeira inventada pela menina vai nos possibilitando perceber esses aspectos descritos anteriormente em relação ao brinquedo e a ação do brincar.





III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Foto 01: Sala de Brinquedos

Fonte: acervo do laboratório, 2016.

A observação da brincadeira registrada nessa imagem nos possibilitou perceber que a criança passa a atribuir significados e caracterizar os objetos como brinquedo, o próprio vestido que se encontrava no espaço do faz de conta, se transforma em um objeto brincante. A partir do momento em que a criança se fantasia ela está caracterizando o objeto (vestido) como o brinquedo. Para desenvolver a brincadeira, a criança observa, planeja, escolhe os materiais, cria, experimenta e avalia aquilo que produziu; ela ressignifica os objetos ao brincar, usando sua imaginação, expressando aquilo que pensa, que sente, que vivencia, exercendo assim a sua liberdade, a sua autonomia em atribuir sentidos, afirmar e defender as suas escolhas, criando e recriando.

Esses aspectos da relação entre imaginação e expressão de linguagem que configuram o brincar podem ser evidenciados também no espaço do faz-de-conta da brinquedoteca. Sua organização proporciona a possibilidade de criação e construção do jogo dramático vivenciado pela criança na construção de papéis simbólicos.



Figura 2: Espaço do Faz-de-conta

Fonte: acervo do laboratório campus III, 2016.

Nesse ambiente a criança se depara com uma grande quantidade de material, desde bijuterias, máscaras, acessórios como: gravatas, bolsas, sapatos, fantasias, perucas, tecidos entre outros materiais que vão ajuda-las a compor personagens diversos. Acreditamos que nessa perspectiva a criança pode ser o que imaginar, ação que aguça a percepção do mundo.

Assim como está descrito no RCNEI (BRASIL, 1998. p. 171):



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

O brincar de faz-de-conta, (...) possibilita que as crianças reflitam sobre o mundo. Ao brincar, as crianças podem reconstruir elementos do mundo que as cerca com novos significados, tecer novas relações, desvincular-se dos significados imediatamente perceptíveis e materiais para atribuir-lhes novas significações, imprimir-lhes suas ideias e os conhecimentos que têm sobre si mesma, sobre as outras pessoas, sobre o mundo adulto, sobre lugares distantes e/ou conhecidos.

Por meio do faz - de - conta, a criança pode reconstruir a realidade usando novos elementos, assumindo personagens, desafiando-se. Durante nossas observações a grupos de crianças, percebemos que esse espaço é realmente mágico. Ao escolher e compor seus personagens, que vão configurando aspectos da vida real com a fantasia, as crianças vão vivenciando seus jogos, articulando seus desejos e exercendo a arte de compor por meio da experimentação dos materiais dispostos. Se deslocam de um ambiente para outro vivenciando os papéis de sua meninice. Esses aspectos estão registrados na imagem abaixo.



Imagens 03 criança vivenciando o jogo simbólico

Fonte:acervo do laboratório , 2016.

A imagem registra o percurso dessa dramática que envolve toda a brinquedoteca. É comum durante o momento da visita eles permanecerem fantasiados até o momento de irem embora. Passamos nesse contexto a conviver com príncipes e princesas que vão em busca das suas espadas para travar uma batalha contra os ladrões. Senhores e senhoras que fazem compras e levam seus filhos para passear. O colorido do faz-de-conta é espalhado pelos



outros espaços configurando os jogos vivenciados pelas crianças. De acordo com Vygotski (2014. p.06):

Os jogos da criança não são uma simples recordação de experiências vividas, mas uma reelaboração criativa dessas experiências combinando-as e construindo novas realidades segundo seus interesses e necessidades. A vontade das crianças de fantasiar as coisas é resultado da sua atividade imaginativa, tal como acontece na sua atividade lúdica.

Na brinquedoteca, essa vontade de fantasiar-se combina com as possibilidades de expressão sugeridas pelo espaço. É possível perceber que as crianças ao interagirem com essas possibilidades reelabora suas próprias experiências, partir da interação com os brinquedos, fantasias e objetos artísticos que proporcionam expressões amplas de linguagem.

No âmbito das expressões de linguagem sugeridas os espaços na Brinquedoteca, o ateliê configura-se como um ambiente no qual as crianças experimentam materiais diversificados relacionados as artes visuais e a linguagem da música. A diversidade desses materiais tem uma relação com a forma, textura, cheiros, cores e disposição no ambiente natural. Nesse espaço as crianças encontram coleções de pedras, caixinhas com pedaços de papel, tecido, copinhos de sementes, areia colorida que possibilitam as diversas composições plásticas. Na imagem abaixo registramos essas experimentações.



Imagem 04: experimentação estética

Fonte: acervo do laboratório , 2016.

O registro abstraido de nossas observações evidencia a vivência de processos criativos proporcionados pela experimentação estética de alguns dos materiais disponíveis no ateliê, descritos anteriormente. O olhar curioso



das crianças que invade a sala e logo surgem os questionamentos: O que fazer com aquelas pedrinhas? Com aquelas folhas secas? O que colocar naquele papel? Passado o estranhamento inicial que provocou a experimentação sensorial, a areia colorida é manipulada e espalhada sobre as tintas que se misturam a cada movimento dos dedos das mãos.

Segundo Ostrower (1994, p. 09) “o ato criador abrange, portanto, a capacidade de aprender: e esta, por sua vez, a de relacionar, ordenar, significar.” Nesse sentido as experimentações vivenciadas no ateliê durante as visitas podem ser configuradas processos criativos que permitem as ordenações e significações pelas crianças de suas produções.

Ao brincar no ateliê as crianças trazem como referência seu cotidiano, as histórias que ouviram, as pessoas que conhecem, as coisas que gostam; nas linhas, formas, cores e sons as crianças expressam seu imaginário e ressignificam suas produções, ao mesmo tempo observam, interagem, conversam, questionam, aprendem. Ou seja, brincando neste espaço, a criança retrata suas experiências, suas memórias afetivas, relacionando suas vivências com a sua imaginação, criando. O diálogo abaixo registra aspectos dessa reflexão.

Menino: (mostra o desenho) Olha! Eu estou fazendo um sapato bem veloz! Que tem dentes afiados que nem um tigre.

Brinquedista: Você está desenhando o quê?

Menino: Um sapato que tem dentes que nem um monstro. Grande e veloz e forte.

Brinquedista: Qual o nome deste desenho?

Menino: É “O Sapato”.

Entrevista semiestruturada realizada no dia 08 de junho de 2016.

Segundo Vygotski (2014, p. 10) “A primeira forma de vinculação da fantasia com a realidade consiste no ato de que qualquer ato imaginativo se compõe sempre de elementos tomados da realidade e extraídos da experiência humana progressa”. A tomada de um elemento real para compor o imaginário, ou seja, o sapato, algo comum no dia a dia do menino, ganha as características de um monstro. A criança expressa o seu mundo imaginário



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

não só através do que fala, do que escreve, mas sim de diversas maneiras, por meio de suas várias linguagens.

CONCLUSÃO:

Percebemos que os espaços de faz – de – conta e o ateliê proporciona a vivência ampla de relações que envolvem a imaginação e a expressão de linguagem. Essas vivências configuram a ação do brincar materializada pela invenção criativa por meio das experimentações materiais e objetos artísticos disponíveis nesses ambientes

As relações entre o brinquedo e a brincadeira nesse processo vão constituindo-se pela criatividade de formulação do jogo, especificidade que vai suscitar ações brincantes diversas. Nesse sentido, pintar, construir personagens, modelar, desenhar entre outras expressões que viabilizam a possibilidade de ordenação e significação vão caracterizando-se como constituintes da relação entre brinquedo e brincadeiras.

Nesta concepção compreendemos que essas linguagens expressas pelas crianças constituem-se o universo imaginário de sua luciddade que provocam a amplitude de suas percepções do mundo.



REFERÊNCIAS

BARBIER, René. **A pesquisa-ação**. Brasília: Liber Livro Editora, 2007

BRASIL. **Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Vol. 1

BOMTEMPO, Edda. Brinquedoteca: espaço de observação da criança e do brinquedo. *In*: FRIEDMANN, Adriana *et al.* **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 3. ed. São Paulo: Scritta: Abring, 1996. p. 79-86.

MONTAGNINI, Rosely Cardoso. **Das Brinquedotecas de Londrina ao Espaço/tempo**. Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas Letras e Artes. Maringá 2014.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processo de criação**. Petrópolis, Vozes, 1994.

QUEIROZ M.M .A. **Educação Infantil e Ludicidade**. Teresina: EDUFPI, 2009. 120p. 1. Educação Infantil. 2. Ludicidade. I. Título. Módulo IV

VIGOTSKI, L.S. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo, Editora WMF Martins Fontes. 2014.