

Escolas, hospitais e até empresas apostam no jeito divertido de aprender: as ludotecas



Na ludoteca da Escola Classe 48 de Taguatinga os estudantes fixam as lições da sala de aula enquanto se divertem com os jogos e as brincadeiras

Brincadeira é coisa séria

Humberto Rezende
Da equipe do **Correio**

A ansiedade está estampada nos olhos e nos pés agitados — que marcham sem sair do lugar — dos alunos que se aglomeram em frente à “sala alternativa”. Todos querem entrar de uma só vez no antigo galpão de depósito, hoje recheado de brinquedos, jogos, casinha de boneca e muitas cores. As regras, apesar do espaço ainda ser novidade, já são conhecidas. Entrar, tirar e guardar os sapatos. Depois disso, João Paulo de Oliveira, nove anos, já veste o macacão cinza, “de príncipe”. Vai ficar vestido assim até o final daquela meia-hora de sonho e diversão. É assim que, há duas semanas, a ludoteca tem transformado o cotidiano dos alunos da Escola Classe 48 de Taguatinga. Brincar sem deixar de aprender. Essa prática tem se tornado cada vez mais comum nas escolas de hoje. O ensino tradicional, com os alunos quietos e sentados em fila, está com os dias contados. Professores e especialistas estão convencidos de que aprender com prazer traz mais resultados do que aulas puramente teóricas.

“Durante muito tempo, acreditou-se que o aprendizado devia ser algo difícil, sofrido. A própria palavra disciplina, pela qual chamamos os assuntos ensinados nas escolas, surgiu como sinônimo de castigo e punição, por volta do século XIV”, diz Antônio Villar, professor da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UnB).

Villar é um dos professores mais dedicados ao assunto em Brasília. Criou e leciona, este semestre, na UnB, o curso Atividades Lúdicas para Início de Aprendizagem. Nele, como trabalho final, os alunos deverão inventar jogos para serem usados de forma educativa em sala de aula. É o criador também da Ludoteca da universidade, que já reúne

mais de 250 atividades lúdicas.

Na verdade, os jogos e brincadeiras têm duas funções. A primeira é reforçar os conteúdos aprendidos em sala de aula. A outra, ajudar a criança a se formar como um indivíduo completo. Ao brincar, a criança aprende a seguir regras, a conviver em sociedade, treina o raciocínio, memória e coordenação motora. Também explora o mundo com a naturalidade que a sala de aula não proporciona.

LIBERDADE

Na ludoteca da Escola Classe 48, os alunos ficam livres para escolher com o que querem brincar. Logo as crianças estão espalhadas, divididas em grupos e criando novas regras para os jogos. Orlando Lapa Júnior, dez anos, por exemplo, sente-se atraído, em meio a tantas alternativas, por um globo terrestre. Senta-se com a professora responsável pela ludoteca, Karla Borges, e começa um jogo que consiste em achar os países e cidades de que já ouviu falar. Estados Unidos, Washington, “onde vive o presidente”, Timor Leste. Satisfeito, olha para Karla e finaliza: “E a Terra é redonda, viu?”

Depois de ampliar seus conhecimentos em geografia, senta-se com outros dois colegas que manuseiam fantoches e conversam por meio dos bonecos. O assunto é sobre nomes. Junielly Silva, nove anos, e Giulimar Amaro, 11, se queixam de que ninguém entende o nome deles, e que os acham feios. Os dois soletram como se escreve para Orlando. Logo todos estão elogiando o nome um do outro, dizendo que não são muito bonitos. Além de treinar um pouco de português, os três conseguiram discutir um problema na vida deles: a vergonha do próprio nome.

“Na brincadeira, a criança elabora situações difíceis do seu dia-a-dia”, esclarece Villar. Karla concorda, por isso fica atenta pa-

LUDOTECA NA ESCOLA	
■ Monte a ludoteca em um espaço amplo e arejado, onde as crianças tenham liberdade para desenvolver as atividades ■ Limite o número de crianças no local para cerca de 15 alunos. Torna o ambiente harmônico e permite que o professor observe o comportamento de todos ■ Agrupe as crianças por idade e maturidade ■ Evite brinquedos tecnológicos. Ofereça os mais simples, que instigam a criatividade da criança para criar formas de aproveitá-lo ■ Deixe espaço para as crianças desenharem e pregarem seus	- desenhos livremente. Muitas vezes é a melhor forma que os pequenos têm de se expressar ■ Separe os diferentes tipos de brinquedos por áreas. Isso permite reconhecer os alunos mais agressivos, tímidos ou carinhosos ■ Use os brinquedos para treinar a matéria estudada, em aulas dirigidas, com jogos propostos pelo próprio professor ■ Estabeleça regras, como guardar o brinquedo depois que chegar a hora de ir embora, não correr ou bater no colega. Explique sempre o porquê de cada norma, não imponha simplesmente

ra a reação dos alunos quando estão com ela. “Aqui podemos descobrir como a criança está se sentido, quem é mais agressivo, quem é mais carinhoso. Isso é revelado pelo jogo que escolhem, como reagem”, diz. Tudo é anotado e vira um relatório, que será usado para ajudar o aluno a melhorar seu rendimento.

O trabalho da ludoteca está começando na escola. O objetivo é que, além da aula semanal, os professores usem o lugar para fixar melhor as matérias vistas em sala. Esse método já é sucesso na Escola Classe 3 de Brasília onde uma ludoteca foi montada há três anos. Toda semana, os professores de cada turma levam os alunos para complementar assuntos estudados.

Junto com a professora responsável pela ludoteca e biblioteca, eles elaboram jogos que divertem e ensinam. “É mais um recurso que ajuda no sucesso do aprendizado”, diz a vice-diretora

Luciene Carvalho. Na semana em que a escola estava se dedicando ao estudo do folclore, por exemplo, os alunos foram motivados a pesquisar brinquedos populares antigos com seus pais e construí-los. Os alunos apareceram com pernas-de-pau, peões e bonecas.

As ludotecas montadas em espaços amplos, onde a criança brinca ali mesmo com o jogo que escolheu, são bem brasileiras. Surgidas na Europa, na década de 30, as brinquedotecas eram lugares onde as pessoas

iam buscar os jogos e o levavam para casa, como acontece em uma biblioteca.

Ao chegarem ao Brasil, no fim da década passada, tiveram que passar por uma modificação, já que a manutenção dos jogos corria sérios riscos se fosse permitido o sistema de empréstimo. “Isso acabou sendo bom, porque as brinquedotecas se transformaram em um espaço de pesquisa e observação”, afirma Villar.

Hoje, a importância da brincadeira é cada vez mais aceita. Ludotecas surgem também em hospitais, universidades e até mesmo empresas, que permitem que seus funcionários se dediquem a atividades lúdicas uma vez por semana. Existem também as comunitárias: no Distrito Federal existem cinco deste tipo.

Mesmo que a escola não disponha de espaço específico para brincadeiras, é possível ao professor trabalhar com jogos em sala de aula. No colégio Cresça, na Asa Sul, os professores de todas as matérias têm à disposição jogos que complementam as aulas. As revisões das matérias costumam ser dadas sempre de maneira divertida.

Bruna Machado, 12 anos e aluna da 5ª série, aprova a idéia. “Assim eu consegui aprender matemática”, comemora. Bruna foi reprovada no ano passado, em outra escola, por causa da disciplina. Agora aprende com dominó, jogos de tabuleiro, blocos de madeira. “Bem melhor do que ficar resolvendo exercícios no caderno o tempo todo”, diz.

Além de deixar tudo mais fácil, os jogos deixam também a escola um lugar mais divertido e que dá vontade de voltar. “Agora a escola está bem melhor”, diz João Paulo, calçando os sapatos depois de ter guardado sua fantasia de príncipe na casinha da ludoteca da Escola Classe 48. O único problema é que a diversão dura pouco. “Só é meia hora. Deviam ser umas duas, pelo menos”, lamenta.

SERVIÇO

Escola Classe 48 — 581-5415
Escola Classe 03 — 391-1188
Colégio Cresça — 224-1640

Ludotecas públicas do Distrito Federal

RIACHO FUNDO
Área Central 3, Lote 5
399-2115

SOBRADINHO
Quadra 8, Área Reservada nº5
591-1153

NÚCLEO BANDEIRANTE
Nova Divinéia - COSE
386-6467

SANTA MARIA
EQ 214/315
391-3866

TAGUATINGA
CNB 01, Área Especial
351-7365