

## **Projeto Brincar no Museu de História Natural e Jardim Botânico**

### Área Temática de Educação

#### Resumo

Este trabalho apresenta a organização do Projeto Brincar na sua forma extensionista. O Projeto possui hoje, basicamente, três momentos de intervenção: 1) com os alunos que visitam o MHNJB/UFMG, que além das exposições têm como possibilidade a participação nas brincadeiras; 2) com os monitores do MHNJB/UFMG, onde problematiza-se a inserção do brincar no Museu; 3) e com os professores, onde inicia-se um projeto de formação continuada em parceria com a Regional Leste da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte. Dessa forma, ressaltamos a importância de resgatar a memória das brincadeiras e buscamos enfrentar o desafio histórico de buscar aproximar-se da escola, da educação e de um processo de formação humana e profissional que supõe uma partilha de experiências sociais.

#### Autores

Brenda Rios de Faria – graduanda em Educação Física, Bolsita Proex

Fabiana da Silva Silveira – graduanda em Educação Física

Giovanna Camila da Silva - graduanda em Educação Física

Larissa Assis Pinho - graduanda em Educação Física

Rômulo Vieira de Almeida Gomes – graduando em Educação Física - Bolsita Proex

#### Instituição

Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG

Palavras-chave: cultura; brincadeira; memória

#### Introdução e objetivo

Em atividade desde o ano de 2000, o Projeto Brincar está inserido entre as ações do Pro-EFE: Centro de Estudos, Pesquisa e Extensão em Educação Física Escolar do DEF/EEFFTO/UFMG. Atualmente, é coordenado pelos professores José Alfredo Debortoli, Meily Assbú Linhales e Tarcísio Mauro Vago, além de contar com a participação de Cleide Souza, Leonardo Lacerda, Lílian Pel-Gaudio (Turismólogos), Alessandra Rios de Faria (Psicóloga) e Aloísio Gomes de Miranda (acadêmico de Educação Física).

O Projeto Brincar caracteriza-se como um projeto de ensino, pesquisa e extensão que busca oferecer um tempo/espço de troca, de construção, de organização coletiva e, principalmente de apropriação e reconstrução da cultura. Também vale destacar que, embora o Projeto tenha "nascido" no Curso de Educação Física, compreendemos a brincadeira como um tema transversal que pode e deve possibilitar o diálogo entre diferentes campos disciplinares. Esperamos inclusive constituir a equipe de trabalho com alunos também de outras áreas como pedagogia, terapia ocupacional, música, teatro, entre outras. Inicialmente, o Projeto Brincar foi desenvolvido como um projeto inter-unidades, organizando uma parceria com o primeiro ciclo de escolarização da Escola Fundamental do Centro Pedagógico – CP/UFMG. Este formato e ações foi desenvolvido ao longo do ano de 2000 tendo como proposta a partilha e a construção de diferentes experiências de brincadeiras no tempo e espaço de uma escola de Ensino Fundamental.

A partir de 2002, este projeto de extensão convergiu para a elaboração de um Projeto de Ensino no Curso de Licenciatura em Educação Física, através do qual propunha-se garantir

aos acadêmicos, futuros Professores de Educação Física, apropriar-se de um acervo de brincadeiras, valorizando suas relações como parte do processo de elaboração de conhecimentos importantes à formação profissional, reconhecendo sua relevância social e cultural.

A divulgação da iniciativa redundou em uma série de convites para realização de ações de caráter extensionista: encontros semanais com alunos e professores da Escola Municipal Aurélio Pires, participação no projeto “Educação Física na 3ª Idade”, realização de oficina para professores do Centro de Educação Infantil- CEI da Regional Pampulha da Prefeitura de Belo Horizonte e participação na programação cultural do Programa de Formação Continuada para Professores de Educação Física da Rede Estadual de Minas Gerais (Convênio Pro-EFE/ EEFETO e SEE/MG), entre outros. Neste momento, tanto na dimensão da extensão quanto como projeto de ensino buscou-se estreitar o diálogo entre a Universidade Pública e a Educação Básica. A inserção de acadêmicos do curso de Educação Física em um Projeto assim organizado, além de se apresentar como um relevante tempo/espaço de formação profissional aproxima as nossas estratégias curriculares dos objetivos propostos pelo Programa de Flexibilização Curricular coordenado pela Pró-Reitoria de Graduação - ProGrad/UFMG, e implantado neste ano de 2003 no Curso de Educação Física. Assim, o Projeto Brincar estruturado como projeto de ensino e extensão envolveu coordenadores e acadêmicos em reuniões sistemáticas de estudo sobre diferentes questões que envolvem o tema do brincar e da brincadeira, onde tem emergido a necessidade de organização de um acervo e elaboração de registros.

Todavia, entendemos que as experiências educativas não estão restritas ao sistema de ensino formal, podendo, também, ser organizadas em múltiplos espaços sócio-culturais, no diálogo com diferentes sujeitos e comunidades. Nesta perspectiva, o trabalho que ora se apresenta pretende expor uma outra dimensão extensionista do Projeto Brincar que se ampliou em outros espaços culturais. Desde março de 2003, através de uma parceria com o MUSEU DE HISTÓRIA NATURAL E JARDIM BOTÂNICO-MHNJB da UFMG este passou a ser um espaço sistemático de intervenção do Projeto Brincar, para além das atividades que semanalmente desenvolvemos na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. Também ampliamos o diálogo com outras áreas de conhecimento, especialmente, com profissionais da área do Turismo que vêm concluindo o curso de Pós-Graduação em Lazer, ampliando nossas possibilidades de intervenção e relações comunitárias.

O MHNJB/UFMG recebe diariamente para visitação alunos de escolas públicas e privadas da região metropolitana de Belo Horizonte. O museu está inserido em uma área de 640.000 m<sup>2</sup> sendo que a maior parte é de reserva vegetal, possui exposições temáticas de Mineralogia, Arqueologia, Paleontologia, Arte Popular e mostras de química e física. Vimos que, muito além de ser apenas mais uma atividade para a escola que visita o museu, as intervenções do projeto se transformariam em momentos ricos de experiência onde o brincar tornar-se-ia a linguagem comum.

Entendemos a brincadeira como expressão, representação, significação e reinterpretação da e na cultura. O brincar é encontrado nos diferentes grupos humanos e em diferentes períodos históricos. Constitui-se pela interação de vários fatores presentes em determinados contextos históricos e são transformados continuamente pela própria ação dos indivíduos e por suas produções culturais. Brincando constrói-se conhecimento, apropria-se da cultura, aprende as tradições, revive memórias, combina regras, inventa novos sentidos e significados. É uma linguagem pela qual significamos o mundo através de múltiplas formas de expressão. É um momento de interpretação e comunicação que possibilita a construção de conceitos de várias áreas do conhecimento, a assimilação de papéis sociais, compreensão de relações afetivas, desenvolvimento da imaginação e constitui-se como uma rica gama de vivências envolvendo os diferentes códigos e linguagens: a expressão corporal, a linguagem

verbal e musical. Sendo o museu um lugar rico de códigos, símbolos e objetos impregnados de memórias culturais seria justificável que as atividades do projeto se manifestassem dentro desse espaço.

O Projeto Brincar objetiva, fundamentalmente, reconhecer e afirmar a importância da brincadeira na formação humana e escolar das crianças e na formação de professores. No brincar ressaltamos relações e experiências culturais. A experiência humana com a brincadeira reinventa os homens e as mulheres na medida em que se constitui na e pela interação que os mesmos estabelecem com as múltiplas informações do contexto: valores, regras, hábitos, instrumentos e tecnologias.

O brinquedo e as brincadeiras têm histórias, tradições e memória; partilhamos sentidos e significados construídos e reconstruídos em uma história humana que vem de um longo percurso e tradição; dialogamos com o passado compreendendo-o como uma experiência coletiva. A memória é uma das formas de sobrevivência do passado, tanto individual quanto social. Ao passar por determinadas experiências, os indivíduos desenvolvem diferentes percepções que são construídas a partir das suas próprias escolhas, modos de ver e vivenciar aquele momento. Ao mesmo tempo, as lembranças carregam influências de representações, conceitos, preconceitos, construções estéticas, políticas e ideológicas do tempo passado e desse tempo que é hoje. Há brincadeiras que foram transmitidas de gerações em gerações e, ainda permanecem na memória cultural. Muitas preservaram suas estruturas iniciais, outras incorporaram novos conteúdos. Constitui-se assim com experiência, apropriação e narrativa da história, dimensão fundamental de nossa elaboração como seres humanos em nosso processo de formação humana. Nesse sentido o brincar revela-se potencializador de ricas experiências de formação. Para tal pretendemos com nossas ações:

Estabelecer parcerias entre o Curso de Educação Física da UFMG e o sistema público de educação como possibilidade de ampliação do espaço institucional comprometido com a formação de professores;

Desenvolver ações e experiências de intercâmbio entre professores das diversas áreas de conhecimento da Educação Básica e alunos de vários cursos da UFMG, em especial das licenciaturas;

Promover múltiplas metodologias e estratégias de formação de professores que se orientem pela análise crítica e reflexiva da prática pedagógica que realizam;

Consolidar na Escola de Educação Física mais um espaço institucional de ensino, pesquisa e extensão que tematize as relações entre a Educação Física, a infância e o brincar.

Pesquisar, organizar e socializar um acervo de jogos e brincadeiras, estruturando-o como um banco de dados.

Elaborar estratégias interdisciplinares de formação profissional e diálogo com a Educação Básica.

Organizar-se no MHNJB/UFMG como tempo / espaço de partilha de experiências e memórias de brincadeiras.

Ampliar a compreensão da importância do brincar na formação humana e escolar de crianças e adolescentes, bem como a valorização das experiências e das memórias de infância dos professores.

## Metodologia

A realização das atividades, bem como o acompanhamento e registro das mesmas, é construído de forma integrada, buscando aproximar a prática docente e a formação de professores de Educação Física. Constituem ações do Projeto Brincar:

Estudos semanais relativos à temática do brincar;

Pesquisa e organização de um acervo de jogos e brincadeiras, estruturado em um Banco de Dados;

Organização de um acervo de brinquedos, incluindo o registro histórico dos mesmos;

Oficinas/vivências de jogos e brincadeiras realizadas regularmente no Museu de História Natural e Jardim Botânico da UFMG e esporadicamente em outros espaços;

Desenvolvimento de parcerias com sistemas públicos de ensino e outras instituições educativas interessados em acolher as atividades propostas pelo Projeto Brincar.

## Resultados e discussão

Apresentaremos a seguir, as principais ações realizadas no projeto. Em nossas práticas realizamos atividades que confirmam a relevância social que o brincar possui. Reconhecemos e afirmamos a importância da brincadeira na formação humana e escolar das crianças. A intervenção não deve ser confundida como uma imposição, mas como um tempo/espaço de intercâmbio, de interação, de busca de novas estratégias e possibilidades.

Acreditamos na intervenção como um momento de troca, de construção, onde a possibilidade de vivenciar diferentes experiências nos proporcionam apropriação e reconstrução da cultura de brinquedos e brincadeiras. As práticas e ações do Projeto visam a inclusão do brincar no cotidiano da sociedade, enfatizando a importância da brincadeira na formação humana e escolar das crianças, enfatizando o brincar como experiência cultural e linguagem, sem distinção de idade, gênero ou condição social. Em nossas oficinas brinca quem quer, embora todos/todas sejam convidados/as. Ao organizar os encontros as brincadeiras são inicialmente propostas por nós e, no desenrolar da experiência compartilhada, nos descobrimos aprendendo, mais que ensinando. Portanto, o Projeto Brincar, como um projeto de extensão, tem como um dos seus princípios básicos a intervenção, organizada de forma a proporcionar um rico momento de socialização e formação humana e profissional.

Nossas ações acontecem em três momentos: com os alunos, que além das exposições têm como possibilidade a participação nas brincadeiras; com os professores, que participavam do curso de formação de professores do MHNJB/UFMG no qual o Projeto tinha uma participação efetiva, tratando das questões do brincar; e com os monitores do MHNJB/UFMG, onde problematiza-se a inserção do brincar no Museu. A intervenção com as escolas acontece em dois horários semanais sendo um na parte da manhã e outro na parte da tarde, onde as escolas agendadas visitam as exposições e o Projeto Brincar. Nestes momentos participam das atividades crianças, adolescentes e professores, brincando juntos em número de oitenta a cem pessoas por dia. O curso de formação de professores acontecia mensalmente às segundas-feiras. Já as oficinas com os monitores são realizadas uma vez por semestre. Em julho de 2003, o Projeto Brincar teve participação efetiva na realização de atividades e oficinas desenvolvidas nas “Férias no Museu”. Além do Museu, o Projeto Brincar atuou durante o ano de 2003 em outros espaços. Através de parcerias com sistemas municipais de ensino das cidades de Juatuba (MG) e Machado (MG), foram desenvolvidos cursos de formação de professores da Educação Infantil, onde a temática foi a infância, o brincar e o movimento.

Outro espaço de intervenção foi na Semana do Calouro oferecida pela EEEFTO/UFMG e no Programa de Formação Continuada para Professores de Educação Física da Rede Estadual de Minas Gerais (Convênio Pro-EFE/EEFTO e SEE/MG), onde oferecemos oficinas de brincadeiras para os participantes dos eventos. O contato realizado com Secretarias Municipais de Educação – Belo Horizonte, Juatuba e Machado – indica que a interlocução com processos de formação continuada de professores é uma possibilidade promissora para o Brincar. Na EEEFTO, iniciamos um diálogo com os demais projetos de extensão – Educação Física na Terceira Idade, Projeto Guanabara e Grupo de Dança

Sarandeiros -, confirmando que o caráter interdisciplinar dos brinquedos e brincadeiras fará com que no futuro o nosso Projeto amplie, cada vez mais, suas possibilidades extensionistas. Já em 2004, o Projeto Brincar também participou do Primeiro Encontro da Rede de Museus e Espaços da Ciência da UFMG na Serra da Piedade onde realizou uma oficina de brincadeiras durante a programação do evento.

Atualmente, estamos formalizando um projeto de formação continuada de professores em parceria com a Regional Leste da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, através da qual estamos propondo elaborar uma ação piloto tendo como tema as práticas culturais no cotidiano da escola. O brincar nesse sentido tem nos possibilitado um diálogo com professores e trocas de experiência, resgate da memória da infância e reflexões sobre as crianças no contexto contemporâneo. A escola de Ensino Fundamental tem se anunciado como um lugar de transmissão, apropriação e reconstrução da cultura. Com isto, propomos uma compreensão das brincadeiras e suas relações com a memória, reflexões sobre a cultura e seu processo de construção.

Em nossas parcerias identificamos uma grande demanda de professores e alunos por brinquedos e brincadeiras que possam ser incluídos no cotidiano escolar e em outros espaços de intervenção pedagógica. Assim, nossa intenção inicial é realizar um levantamento de jogos e brincadeiras. A idéia é fazer com que cada integrante do Projeto seja responsável por trazer para o grupo suas novas aprendizagens. As brincadeiras são ensinadas, vivenciadas e, posteriormente, serão registradas em um acervo digitado. Caracterizando esta organização como um banco de dados, esperamos, em breve, disponibilizá-lo para alunos, professores e brincantes interessados. Interessa-nos fundamentalmente construir um “Acervo de Brincadeiras” onde cada registro realizado expresse a produção cultural presente na brincadeira: sua história, seus lugares, suas variações, seus modos de praticar. Essa não é uma tarefa simples. Temos uma abundância de brincadeiras, mas o grande desafio é a descrição. Pretendemos não reproduzir registros que descolam as práticas dos seus contextos de produção. Ao organizar cada registro, esperamos expressar a história cultural inerente a cada brincadeira, abandonando assim o recorrente modelo dos manuais de recreação e suas “receitas”.

Também objetivamos, organizar um acervo de brinquedos com os registros históricos dos mesmos. Os objetos culturalmente constituídos como brinquedos mudam ao longo dos anos ao mesmo tempo em que revelam permanências. Piões, bonecas, carrinhos, pipas, bolas, petecas e outros são produzidos na história e também produtores desta mesma história. Esperamos poder reunir esse acervo, não para ficar exposto, distante, mas para ser brincado, refletido, praticado. Essa idéia está mais presente, pois a parceria com o Museu nos possibilita almejar um espaço físico para que possamos expor e conservar o acervo, firmando ainda mais nossa presença no MHNJB/UFMG.

## Conclusões

Durante o ano de 2003, foram adotadas estratégias de avaliação processuais e contínuas ao longo da realização do Projeto Brincar, envolvendo os participantes e os coordenadores das unidades envolvidas, das escolas e dos projetos parceiros. Temos buscado registrar e avaliar cada uma das ações propostas, procurando identificar caminhos, temas, questões e tensões pertinentes à experiência do brincar e as estratégias de formação. Em 2004, tendo o Museu de História Natural e Jardim Botânico como nosso principal parceiro e locus prioritário de desenvolvimento de nossas ações temos buscado elaborar conjuntamente novas estratégias de planejamento e intervenção. Nosso diálogo tem se materializado principalmente com as crianças e as professoras de Escolas Públicas e Particulares que vão ao Museu para conhecer as exposições. Brincamos, tocamos na memória, partilhamos experiências e relações. Reconhecemos a legitimidade da presença do Brincar em um Espaço que se traduz

como uma história viva, revelando muito de nossa trajetória humana e construção cultural. O Museu revela-se, por isso, plena sintonia com os propósitos do Projeto Brincar.

Problematizar a brincadeira pressupõe reconhecer as marcas que, nas trajetórias humanas, foram e estão sendo deixadas nos corpos e na memória dos sujeitos. Dessa noção decorre um olhar sobre a formação humana (de crianças e adultos) como um processo de apropriação das práticas corporais encarnadas na cultura, com toda sua contraditoriedade. Ressaltamos a importância das brincadeiras e buscamos enfrentar o desafio histórico de buscar aproximar-se da escola, da educação e de um processo de formação humana e profissional que supõe uma partilha de experiências sociais. Isso pressupõe problematizar os processos de transmissão e produção da cultura humana, seus princípios e responsabilidades humanas e sociais.

Acreditamos que a qualidade da nossa intervenção, a demanda dos professores visitantes pelo Projeto e a própria relação estabelecida com os monitores do Museu consolida a presença do Brincar no Museu de História Natural e Jardim Botânico da UFMG, como se já fizesse parte de sua estrutura. Essa parceria tem sido muito bem aceita e estamos hoje, junto com a Coordenação Geral do Museu, analisando a possibilidade de organizar um “Museu do Brinquedo” em dos espaços físicos que o Museu já dispõe e que já nos foi oferecido. Este projeto ainda precisa ser mais bem formatado, mas já se concretiza como uma outra oportunidade de intervenção. Enfim, o ato de brincar é uma necessidade humana, Uma necessidade da criação. Nestes termos é também uma arte, expressão estética. É também um direito, expressão ética que resguarda aos homens e mulheres a possibilidade de se reinventarem permanentemente, atividade fundamental para a constituição de nossa identidade individual e cultural.

Se estas são as premissas básicas, buscamos realizá-las em nosso fazer cotidiano. Assim sendo, sempre que possível, brincamos muito nos encontros do Projeto. Trazemos as brincadeiras para a roda, brincamos de roda. Trazemos convidados que aprenderam a brincar em outros lugares, pedimos que nos ensinem o que aprenderam. Trazemos as nossas infâncias, com as alegrias e as tristezas guardadas na memória, contamos nossas histórias. Brincamos para aprender, brincamos para ensinar, brincamos para registrar e socializar, mas, principalmente, brincamos porque gostamos de brincar.

“Tarde? O dia dura menos que um dia. O corpo ainda não parou de brincar e já estão chamando da janela: É tarde” (Brincar na Rua, Carlos Drummond de Andrade).

#### Referências bibliográficas

- ANDRADE, Carlos Drummond. Poesia e Prosa. Rio de Janeiro: Ed. Nova Aguilar, 1992.
- BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura – questões da nossa época. São Paulo: Cortez Editora, 2000.
- DEBORTOLI, José; LINHALES Meily; VAGO, Tarcísio. Infância e conhecimento escolar: princípios para a construção de uma educação física “para” e “com” as crianças. Pensar a Prática. Revista da Pós-Graduação em Educação Física/UFG, Goiânia: UFG, Faculdade de Educação Física, n. 5, jul./jun. p. 92-105, 2001-2002.
- FANTIN, Mônica. No Mundo da Brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na Educação Infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FARIA, Eliene L. Apesar de você: o brincar no cotidiano na escola. Licere, Belo Horizonte, v. 5, n.1, p.13-22, 2002.
- KISCHIMOTO, Tizuko M. Jogos Tradicionais Infantis – O jogo, a criança e a educação. Vozes: Petrópolis, 1993.
- LEITE, Eliane M. Brincar é coisa séria. In: SAYÃO, MOTA & MIRANDA (Orgs). Educação Infantil em debate: idéias, invenções e achados. Rio Grande: Universidade Federal Rio Grande, 1999.

LOPES, Eliane M.T.; GALVÃO, Ana M. História da Educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2001.

THOMPSON, P. História Oral e Contemporaneidade. Revista História Oral. São Paulo: Associação Brasileira de História Oral. n.5, p. 9-28, jun/2002.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.