

## LUDOTECAS: UMA PROPOSTA CRIATIVA E EMANCIPATÓRIA NA EDUCAÇÃO

*GAME-TOY LIBRARIES: A CREATIVE AND EMPOWERING PROPOSAL IN EDUCATION*

GILSE ANTONINHA MORGENTAL FALKEMBACH\*  
 JANICE VIDAL BERTOLDO\*\*  
 JANILSE FERNANDES NUNES VASCONCELOS\*\*\*  
 MARIA JOANETE MARTINS DA SILVEIRA\*\*\*\*  
 PATRÍCIA DO AMARAL COMARU\*\*\*\*\*

### RESUMO

Neste relato de experiência, expõe-se como as ludotecas potencializam o desenvolvimento da criatividade nos seus participantes. Na pesquisa de investigação-ação, os pesquisadores, bolsistas e voluntários observaram os participantes, coletaram os dados em fichas e possibilitaram, em seminários, a discussão, reflexão, interpretação, reavaliação e o replanejamento constante da atuação dos bolsistas e voluntários nas diferentes estações da ludoteca. Essa experiência foi realizada em duas escolas, uma estadual e outra particular em Santa Maria, onde se desenvolveram sete ludotecas, de junho a novembro de 2005, envolvendo quatro pesquisadores, alunos dos cursos de Pedagogia: Anos Iniciais e Educação Infantil, Sistemas de Informação, 337 alunos das escolas citadas e pessoas da comunidade, cujas idades variaram de 3 a 40 anos. Os resultados demonstram que as ludotecas proporcionaram aos participantes atividades que possibilitaram um processo criativo, um ambiente em que houve redução da frustração, aceitação de novas idéias, da fantasia, da imaginação, encorajamento do pensamento divergente, eliminação de ameaças e estímulo à participação, liberdade e escolha de ação e de expressão, fatores que facilitam o processo criativo. Havia a possibilidade de pensar, sentir e agir, devido à segurança, autonomia e liberdade nas diferentes estações da ludoteca.

### ABSTRACT

*The aim of this experience report is to show how Game-Toy Libraries empower the development and creativity in children. The research made was of the investigative kind – an action in which researchers, scholarship students and volunteers planned and developed these libraries, observing the participants, collecting data in forms. This allowed, in Seminars, discussions, reasonings, interpretations, reevaluations and replannings of the role of the scholarship students and volunteers in the different places of the library. The referred experience was conducted in two schools. They were a state and a private schools in Santa Maria. Seven libraries were developed from June to November in 2005. Four researchers, pedagogy students, computer science students and 337 students of the grammar schools mentioned, and some people of the community with ages from 3 to 40 were involved. The results showed that these kinds of libraries allowed a wide range of activities that helped the creative process and even constructed an environment with reduced frustration, welcoming of new ideas, fantasy, imagination, encouraging of the divergent thought, with the elimination of threats. There was also some stimuli to participation, freedom of choice, action and expression. There was the possibility to think, sit and act due to the security, autonomy and freedom allowed in the different places. With this, these libraries provided an environment with creative activities in the different places, which stimulated, developed and promoted creativity.*

\* Doutora em Informática na Educação.

\*\* Mestre em Educação, Prof<sup>ª</sup>. do Centro Universitário Franciscano.

\*\*\* Especialista em Informática Educacional/ Prof<sup>ª</sup>. do Centro Universitário Franciscano.

\*\*\*\* Doutora em Educação.

\*\*\*\*\* Mestre em Educação, Prof<sup>ª</sup>. do Centro Universitário Franciscano.

## VIVÊNCIAS LÚDICAS NA LUDOTECA

Nos tempos pós-modernos, os espaços e o tempo para brincar se tornam cada vez mais restritos. O brincar, que ocorria nos terrenos baldios, pátios das casas ou mesmo na rua, tornou-se problemático com o avanço imobiliário que restringiu os espaços para as brincadeiras. Os terrenos e pátios deram lugar a edifícios onde o espaço para brincar nos apartamentos se tornou restritivo, quer pelas regras dos condomínios quer pelo tamanho dos apartamentos.

Dessa maneira, crianças da classe média podem brincar nos clubes e *playground*, dos condomínios. As crianças de famílias de menor poder econômico possuem espaços ainda menores para brincar. A violência, as drogas, a falta de praças e outros espaços restringem a vivência e a prática de brincadeiras de todas as crianças.

O tempo se torna cada vez mais escasso para as crianças da classe média que, além da escola, participam de outras atividades para o aprimoramento cultural e educacional. As crianças, que possuem um menor poder aquisitivo, têm bastante tempo sem oportunidade de utilizá-lo.

Por essa razão, surgiram as ludotecas e brinquedotecas como alternativas para crianças desenvolverem atividades lúdicas. Segundo Dinello (2004), “as ludotecas vieram resolver a necessidade de recreação com alegria” (p.47). O lúdico é

um instrumento rico e estimulador da aprendizagem e do desenvolvimento social, cultural, físico-motor, cognitivo e afetivo da criança, pois exercita a sua inteligência e o seu raciocínio (SANTOS; RESENDE; CALEGARIO, 2004, p. 47).

Nas ludotecas, tanto as crianças, jovens e adultos têm um espaço para o seu desenvolvimento e aprendizagem, em que a interação, o protagonismo, a autonomia, a liberdade e a vivência do lúdico são chaves.

Diante dessas premissas, temos realizado ludotecas como parte das atividades da disciplina de Pedagogia do Lúdico, disciplina do currículo do Curso de Pedagogia, do Centro Universitário Franciscano. Resolvemos criar o grupo de pesquisa Espaço Lúdico Criativo de Aprendizagem (ELCA), com o objetivo de realizar estudos nas seguintes áreas da ludicidade: ludicidade e formação de professores; espaço lúdico: teorias e prática educativas e tecnologias digitais: ludicidade, expressão e criatividade.

O primeiro projeto foi denominado Ludotecas: uma proposta criativa e emancipatória na educação feita em conjunto com pesquisadores do Curso de Licenciatura em Pedagogia Educação Infantil e Anos Iniciais e o Curso de Bacharelado em Sistemas de Informação, aprovado pela Pró-reitoria de Pós-graduação e Pesquisa da UNIFRA.

O tipo de pesquisa realizado foi o de investigação-ação que, segundo Rasco (1990, p. 40), “é um processo epistemológico de indagação e conhecimento, um processo prático de ação e mudança e um compromisso ético de serviço à comunidade social e educativa”. Desejou-se que os participantes da pesquisa mudassem seu posicionamento e comportamento em relação ao lúdico, vendo as ludotecas como um espaço de criatividade.

Nesta pesquisa, verificamos se os participantes, ao vivenciarem uma ludoteca, desenvolvem a criatividade. Para isso, foram desenvolvidas sete ludotecas, em dois semestres letivos consecutivos.

Os pesquisadores, alunos dos cursos de Pedagogia e do curso de Sistemas de Informação, que vivenciaram a ludoteca, observaram os participantes, coletando dados que possibilitaram, em seminários, reavaliação constante de sua atuação nas diferentes estações da ludoteca, que objetiva desenvolver a criatividade nos participantes.

Os dados coletados na observação foram registrados em fichas preenchidas pelos bolsistas e voluntários de cada estação da ludoteca. Esses resumos serviram de subsídios para os seminários dos pesquisadores, bolsistas e voluntários para análise, reflexão, interpretação e reconstrução dos acontecimentos das ludotecas, propondo modificações ao plano de atuação original, em razão dos dados obtidos. O seminário ocorria semanalmente com a equipe de pesquisadores, bolsistas e voluntários que se reuniam para analisar, discutir e refletir sobre as atividades desenvolvidas. Essas análises serviram de guia para o conhecimento da realidade e planejamento de cada ludoteca.

O desejo era que os sujeitos nas ludotecas refletissem sobre sua atuação e participação, transformando cada um desses espaços democráticos em criatividade para os alunos das escolas e para a comunidade, participantes da ludoteca.

As ludotecas foram realizadas na Escola Estadual de Ensino Básico Érico Veríssimo, localizada no bairro Perpétuo Socorro, no projeto Escola Aberta para a Cidadania, e, também, na Escola São Vicente de Paulo, localizada no Bairro Rosário. As ludotecas foram operacionalizadas pelos pesquisadores, alunos bolsistas e voluntários.

Foram realizadas sete ludotecas de junho a novembro de 2005, envolvendo quatro pesquisadores, alunos dos cursos de Pedagogia: Anos Iniciais e Educação Infantil, Sistemas de Informação, alunos, pais, e pessoas da comunidade das Escolas citadas, num total de 337 pessoas, cujas idades variaram de 3 a 40 anos. Conforme Dinello (1997):

Ludoteca é um espaço criativo de crianças, jovens e adultos. Tem como finalidade favorecer o desenvolvimento das pessoas em uma dinâmica de interatuação lúdica. Estimula o processo de estruturação afetivo-cognitiva da criança, socializa criativamente o jovem e mantém o espírito de realização no adulto (p. 53).

Dessa maneira, as ludotecas ampliam seu espaço de atuação e passam a ter um papel importante na educação da criança, socialização do jovem, estímulo e motivação para o adulto, pois o brincar é inerente ao ser humano.

Com uma dinâmica flexível, as ludotecas podem ocorrer em dias e horários flexíveis, possibilitando a reunião de crianças, adolescentes e adultos em que os participantes podem atuar, brincar, conversar, jogar, experimentar novas atividades num ambiente de intercâmbio que proporciona descobertas e aprendizagem em que a alegria, o prazer e a satisfação são uma constante.

Para isso, nas ludotecas, são contempladas áreas de expressão, embasadas nos princípios da expressão lúdica e criativa.

As áreas de expressão plástica são

(re)criações com traços e marcas picturais de todo o tipo; como formas tridimensionais a partir de múltiplos objetos; realização de esculturas a partir de massas e materiais

diversos; colagens e criação de maquetes; Área de expressão musical: explorações de ruídos diversos; experiências de diferenciação auditiva; ensaios de cantos e harmonização sonora, experiência rítmicas e melódicas; Área de expressão cênica: uso de disfarces, jogos de papéis, dramatização de contos e lendas, fantasias, máscaras e animação de fantoches, representação de peças teatrais; Área de jogos motores e recreativos: vivências corporais num espaço tridimensional, através de corridas, saltos e cambalhotas; jogos de equilíbrio, jogos com objetos e circuito de obstáculos; Área de iniciação cultural/folclore: animações com rodas e jogostradicionais, cantos e bailes folclóricos, narração de contos e lenda (DINELLO, 1997, p. 38)

Agregamos às áreas de expressão duas outras áreas, a científica e tecnológica digital, por entendermos que, além de se complementarem, precisam se valer das possibilidades oferecidas por duas dimensões, justamente porque pertencemos a uma sociedade científica e tecnológica. As duas novas áreas levam os participantes a pensarem na condição básica para haver criatividade.

Na estação de expressão plástica, foram colocados à disposição dos participantes tintas, lápis de cor, papel pardo, massa de modelar, revistas e jornais velhos, rolos de papel higiênico, caixas de remédios vazias e outros.

Esses materiais estavam dispostos na mesa e os participantes podiam escolher o material para utilizar. Houve a participação ativa de mães, pais, tias que acompanhavam as crianças, estimulando a participação e motivando-as na execução das atividades escolhidas.

As crianças desenhavam livremente, pintavam utilizando pincéis, dedos, misturando tinta, criando desenhos, construindo

carrinhos com caixas de remédios, bonecos de rolos de papel higiênico, carimbos com batata inglesa, desenhos com água sanitária em papel colorido. De acordo com Torrance (1976), as crianças têm prazer na exploração de materiais. Não havia interferência das bolsistas e voluntárias, alunas dos Cursos de Pedagogia e Sistemas de Informação nas atividades das crianças.

Conhecemos crianças com habilidades no desenho e pintura, mas também havia crianças com medo, inibição em escolher os materiais expostos, necessitando de estimulação para desenhar, pintar. Para Alencar (1995, p. 77),

a criança, desde muito cedo, começa a ter experiência de sucesso e de fracasso; a receber críticas ou elogios por suas realizações, estruturando a partir de tais experiências um conceito de si mesma que pode ser desde altamente positivo até extremamente negativo.

Na ludoteca, observamos crianças que desenhavam, pintam e expõem o material produzido com satisfação. Como Pâmela (6 anos), que afirmou: “Tô pintando um quadro. É legal mexer com tintas”. Ela intercalou palitos de picolé na pintura feita no papel pardo e fixou a pintura no mural criado na sala. Isso também aconteceu com Libiana (3 anos) que pintava com os dedos e mostrava sua obra de arte para os voluntários. José, um menino de 6 anos, com estatura de 4, necessitou da orientação para desenhar. Inibido e com medo não tinha coragem de pegar o material.

Isso mostra que o brincar viabiliza o conhecimento das crianças, seu autoconceito e sua auto-estima. Nas ludotecas, barreiras

à criatividade são eliminadas como redução de fatores que produzem frustração; aceitação da fantasia, auxílio à criança ou à pessoa; encorajamento de novas idéias, novos comportamentos, possibilitando a realização do potencial criativo.

Nas definições de criatividade, os autores se detêm nos aspectos da personalidade criativa, os estágios ou fases que ocorrem durante o processo criativo. Nos produtos finais do processo criativo, a criatividade, como processo mental e emocional, enfoca variáveis que podem influenciar a criatividade. Além das características do indivíduo e de seu esforço pessoal, também o ambiente social tem impacto sobre o processo criativo. Segundo Taylor (apud ALENCAR, 1995, p. 64-65), as seguintes condições facilitam o pensamento criativo:

- 1) redução de fatores que produzem frustração;
- 2) redução de experiências e situações competitivas que implicam ganhos ou perdas;
- 3) encorajamento do pensamento divergente;
- 4) diminuição de coerções;
- 5) auxílio à pessoa em sua compreensão de si, de sua divergência em relação às normas.

A ludoteca é um espaço em que essas condições não estão presentes, favorecendo o processo criativo, pois os fatores que impedem ou bloqueiam a criatividade, como medo do ridículo e da crítica, baixa auto-estima e os sentimentos de inferioridade são reduzidos pela consideração à fantasia, à imaginação, às idéias novas e os novos comportamentos que são estimula-

dos e enfatizados. A hostilidade, a crítica, a rejeição a novas idéias não têm espaço em uma ludoteca.

Se uma criança for criticada ou punida por suas idéias ou comportamento diferente, dificilmente desenvolverá seu potencial criativo.

Na ludoteca, o espaço é ocupado por várias áreas de expressão ou estações com atividades diferentes de livre escolha dos participantes:

Para cada atividade, há um educador que anima o processo e acompanha o interesse da criança. Cada participante pode ser de uma para outra atividade quando sente a necessidade de experimentar outro campo de criatividade ou de jogo (DINELLO, 2004, p. 42).

Também observamos na estação de expressão plástica que meninos de 6 a 8 anos foram convidados pelas meninas a participarem, recusando o convite, mas depois voltaram e participaram, desenhando e pintando. Portanto, isso ocorre, porque, segundo Martin e Halverson (apud KAIL, 2004), as crianças “primeiro decidem se o objeto, atividade ou comportamento é feminino ou masculino, depois utilizam essa informação para decidir se devem aprender ou não sobre o objeto, atividade ou comportamento” (p. 270). “Criatividade reclama sensibilidade que, em geral, se considera virtude feminina, e independência de pensamento, que costuma ser encarada como masculina” (KNELLER, 1973, p. 92). Enfatizando esses aspectos, podemos tolher a criatividade de meninos e meninas.

As crianças menores de 3, 4 anos não queriam parar de pintar, era difícil sua saída da estação de expressão plástica, quando os

país que as acompanhavam desejavam ir embora. As massas de modelar também foram utilizadas, principalmente por crianças entre 3 e 4 anos. Para Torrance (1976), “uma bola de argila pode estimular mais a imaginação do que brinquedos estruturados” (p. 107). A massa de modelar ou a argila permite que a criança modele aquilo que seu pensamento imagina e, com imaginação, há criatividade.

Na estação de expressão cênica, as crianças e adolescentes inicialmente passavam, olhavam e, com timidez, começaram a chegar e escolher, num varal de roupas, o que desejavam, ajudadas pelas alunas voluntárias, desfilavam, dizendo que eram rainhas, princesas, prendas, palhaços, bailarinas, bruxas, super-heróis e outros que estimulavam a imaginação, o sonho, a fantasia.

Por meio da fantasia, as crianças se expressam espontaneamente. “Ela inventa, pensa, lembra, ousa, experimenta, comprova e faz relações com o mundo que a cerca” (HAETINGER, 2005, p. 58). O processo de criar situações imaginárias tornou-se extremamente importante no desenvolvimento do pensamento abstrato.

Expressões como “Como estás chique!” “Não posso me maquiar, porque tenho que ir a uma procissão” “Coisa boa desfilar!” “Sou uma rainha!” revelam a imaginação solta, presente nas crianças e participantes da estação de expressão cênica. Numa das ludotecas em que havia grande número de crianças presentes, foi feito um desfile com as crianças fantasiadas pelas demais estações da ludoteca. Ainda, as crianças fantasiadas também participaram de danças e manuseio de instrumentos musicais e jogos nas estações de expressão musical e jogos.

Para Macedo (1995), “as fantasias, as mitificações, os modos deformantes de pensar ou inventar a realidade são como um pré-lúdico para as futuras teorizações das crianças na escola e mesmo dos futuros cientistas” (p. 7). Na ludoteca, crianças, adolescentes e adultos têm um espaço para desenvolver a imaginação, base para a criatividade.

Maicon, de 8 anos, usou um saiote de lantejola e foi até a estação de expressão musical, onde dançou com os demais participantes que animavam e orientavam o grupo. De acordo com Haetinger (2005), isso proporciona

meios para a criança vivenciar diferentes papéis e ampliar sua imaginação e criatividade de modo prazeroso e alegre. E, indo além do momento presente, oportunizando que ela se tornasse futuramente um adulto com iniciativa e autonomia (p. 59).

A estação de expressão cênica, espaço de imaginação, interação, sonho, fantasia, levam os participantes a criarem, em sua imaginação, o sonho que desejavam realizar.

Na estação de expressão musical, estavam à disposição dos participantes da ludoteca chocalhos com garrafas PET, gaita, triângulo, pandeiro, trombeta de mangueira, pau de chuva, CDs e outros objetos que produzem som. Os participantes exploravam, produziam sons e elaboravam coreografias. Interpretavam histórias contadas pelos voluntários com o som dos instrumentos. Também ensinaram os voluntários dos cursos de Pedagogia a dançar vários ritmos musicais. Muitos meninos manifestaram interesse e curiosidade sobre a confecção dos instrumentos.

Nessa estação, a música e a dança estimularam os participantes à imaginação para coreografias que necessitavam da coordenação e controle dos movimentos corporais associados ao pensamento. “Através de brincadeiras que envolvem situações e sons específicos, o professor estimula a criança a dançar e usar sua imaginação” (HAETINGER, 2005, p. 51). A música permitiu que os participantes da ludoteca enfrentassem desafios de explorar, combinar, diferenciar e criar sons e coreografias que encorajavam a expressão artística e a criatividade.

Conforme Spodek e Saracho (1998), “letras específicas de música convidam as crianças a unirem sua imaginação e seu divertimento” (p. 369). A música associada à letra e à dança ajudam crianças e adolescentes na descoberta de um mundo novo de consciência sensorial. De acordo com Spodek; Saracho (1998), “a dança, enquanto arte criativa, inclui o corpo e o espírito, uma outra dimensão do eu” (p. 379). Nessa estação, os participantes descobriram o “eu”, escutando, movimentando-se e agindo.

Na estação de jogos e atividades criativas, foram proporcionados diferentes tipos de jogos como corrida de saco, obstáculos, dança da cadeira, bola, corda, cabo de guerra, peteca, pé de lata, ovo choco, bambolê e outros.

Os jogos proporcionaram a interação, a alegria da convivência, o prazer da integração. “Esta disposição de alegria está relacionada com a predisposição, o prazer da integração” (DINELLO, 2004, p. 21). Na estação de jogos e atividades recreativas, os participantes criaram novas regras, sugeriram novas estratégias, mostrando que os jogos podem ser instrumentos do processo criativo.

Segundo Arieti (apud MARANHÃO, 2001),

o processo criativo possibilita ao homem realizar uma nova combinação daquilo que já existe, sem que esta seja apenas uma reorganização do velho, mas que possibilite efetivamente a emergência de uma nova estrutura mental (p.39).

A criação de novas regras e estratégias para o jogo proporciona não apenas novas possibilidades para o jogo, como também o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

As ludotecas resgatam o caráter lúdico, o prazer, a alegria, a interação, a imaginação e a criação.

Winnicott (1975) afirma que “é no brincar, e talvez apenas no brincar que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação. O brincar é essencial porque nele a paciente manifesta sua criatividade” (p. 79-80). Essa citação relaciona o brincar com a criatividade, em que a criança, o adolescente e o adulto revelam o seu “eu” na ludicidade.

Moyles (2002) também enfatiza que

o brincar leva naturalmente à criatividade, porque em todos os níveis do brincar as crianças precisam usar habilidades e processos que proporcionem oportunidades de ser criativo (p. 84).

Na brincadeira, o jogo proporciona a oportunidade para apresentar novas idéias, testar, explorar possibilidades, usar a imaginação, potencializando habilidades e capacidades.

Os jogos ajudam crianças e jovens a relacionarem os diferentes eventos do jogo: aprender que um acontecimento não é um fato isolado, tomar decisões rápidas, adquirir autonomia e criticidade.

Na estação de iniciação cultural, havia à disposição dos participantes jogos tradicionais, como cinco marias, corda e bilboquê, bonecas, narração de lendas e contos. Foi a

estação que menos despertou o interesse dos participantes, passando por vários replanejamentos ao longo do projeto. As lendas e histórias contadas para os participantes despertaram o interesse. Uma mãe chegou a afirmar: “Nunca ouvi uma história”. Foi solicitado aos participantes que recontassem a história, inventando novos títulos. Uma mãe falou para a filha: “No meu tempo só existiam esses brinquedos”, mostrando as cinco marrias, corda e bilboquê. Nas outras estações, houve a participação dos pais. As ludotecas podem ser uma estratégia para envolver pais na aprendizagem dos filhos e na valorização do brincar. A ludoteca proporciona uma oportunidade aos pais a brincarem e dialogarem com seus filhos e vice-versa.

Segundo Moyles (2002), atualmente existem “muitas evidências de que os vínculos família/escola estão associados ao avanço da educação da criança e às suas atividades em relação à aprendizagem” (p. 171).

A participação da família nas ludotecas foi constante. Os pais ou responsáveis participaram das brincadeiras, jogos, motivaram os filhos, interagiram com os outros pais, dialogaram e trocaram idéias. Conforme, Dinello (2004),

as ludotecas são aglutinadoras de família e vizinhos que se reencontram numa alegria de viver, de expressar-se e de sentir-se com ânimo para empreender tarefas solidariamente, como inventar jogos, fazer brinquedos, projetar melhorias nas condições pessoal e coletiva (p. 54).

Na estação científica, foram colocados à disposição dos participantes o telefone sem fio feito com latas vazias de refrigerantes e fio de *nylon* e outro com barbante de al-

godão para questionar sobre as diferenças entre dois materiais, garrafas iguais com quantidade diferente de água para obtenção de som, experiências variadas sobre a existência do ar e a tartaruga equilibrista.

Foi solicitado aos participantes que utilizassem e testassem o material: “O que é isso nas garrafas? O que tem dentro? Por que o som sai diferente das garrafas?” Essas foram algumas das indagações das crianças. Dialogavam e formulavam explicações para a experiência. Até uma mãe foi envolvida pelo filho na atividade com o pau de chuva. “Mãe, adivinha que som é este?” “Mãe, o que acontece quando está nublado?”.

Na experiência sobre a existência do ar, com uma moeda, prato raso, vela, água e um copo, em que se coloca uma moeda num prato raso e água até cobrir a moeda, pergunta-se: como retirar a moeda sem molhar os dedos? Os participantes apresentavam explicações, alguns davam pistas para os outros tentando ajudar, procurando alternativas para o que estavam observando.

Para Ostrower (1991), “o ato criador abrange, portanto, a capacidade de compreender; e esta por sua vez a de relacionar, ordenar, configurar, significar” (p. 9), que são também processos de investigação científica.

A criança, na estação científica, confrontou-se com desafios, iguais aos do processo criativo, favorecendo o crescimento do aluno e suas habilidades cognitivas.

Na estação de tecnologia digital, foram utilizadas ferramentas computacionais de forma lúdica, que proporcionaram a flexibilidade e a criatividade, fazendo com que o participante explorasse, pesquisasse, encorajasse

o pensamento criativo, ampliasse o universo digital, saciando a curiosidade, alimentando a imaginação e estimulando a intuição.

As atividades foram divididas de acordo com a distribuição seguinte:

**Tabela 1** - Distribuição de atividades.

Categorias	Atividades
Pré-escola	Crie seu desenho
	Escreva sua cartinha
Anos iniciais	Bruxaria
	Treinando as palavras
	Segredos de Amon-Rá
	Praticando o português e a matemática
Tutoriais	Conhecendo o Windows
	Aprenda a criar seus documentos, planilhas de cálculo ou enviar e-mails
Histórias	Bichinho da maçã
Atividades digitais	Conhecendo nosso país
	Conhecendo seu estado
	Conhecendo sua cidade
	Aprenda a criar bichinhos de papel
	Divirta-se com a turma da Mônica
Links interessantes	Disney
	RadarUol
	Zuzubalândia
	Papacaio
	Histórias para criança
	Seninha
	Clube Kids
	Turma da Mônica
	Estadinho

As habilidades desenvolvidas no videogame, como iniciativa, disposição de assumir riscos, agilidade de pensamento, capacidade de avaliar soluções também estão presentes no processo criativo.

O escritor americano Johson (2005) concluiu que o videogame é uma das mídias mais interativas que existem. O jogador é forçado a tomar decisões e, para isso, precisa sistematizar e avaliar as informações disponíveis. Ele necessita definir estratégias para alcançar objetivos, de longo ou curto prazo. O que traz benefícios para a criança não é a decisão em si, mas o processo de reunir e analisar informações. Com isso, ela acaba desenvolvendo a capacidade cognitiva e exercitando as estruturas cerebrais responsáveis pelas escolhas e iniciativas.

A colocação de Johson reforça a conclusão de Beck de que os videogames desenvolvem as capacidades cognitivas do cérebro de jovens e adolescentes que, por sua vez, relacionam-se com a criatividade.

Os mesmos resultados foram obtidos por James Paul Gee (apud SOUZA, ZABAKI, 2006), professor da área de educação, autor do livro: **O que o videogame tem a nos ensinar sobre a aprendizagem**, ele afirma:

o jogo é sempre elaborado em torno de um ciclo: construa sua hipótese, teste-a, reflita sobre os resultados e teste-a novamente para alcançar resultados melhores. “Os games estimulam os jovens a relacionar os fatos e não pensar neles como eventos isolados (p. 72).

Os *games* tornam o cérebro mais ágil e, com isso, desenvolvem os quatro passos do processo criativo que, segundo Torrance (1976), são os seguintes: período de

exploração, de preparação, de análise de possíveis soluções; de seleção final da idéia mais apropriada, que é o mesmo que ocorre durante a realização de um videogame.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo das sete ludotecas, observamos que nenhum produto novo, idéia ou invenção original ocorreu, também não houve reelaboração e aperfeiçoamento de produtos ou parâmetros já existentes. Nas ludotecas, proporcionamos um ambiente com atividades lúdico-criativas nas diferentes estações, estimulamos, desenvolvemos e promovemos a criatividade. Proporcionamos um ambiente em que os participantes tinham oportunidade de expressar-se, explorar, questionar e ser eles mesmos. Havia a segurança, autonomia e liberdade dos participantes pela possibilidade de pensar, sentir e agir.

Para ocorrer o processo criativo, os participantes tiveram acesso a uma ampla gama de atividades, para ver, ouvir, provar, cheirar, tocar, dançar, cantar, imaginar, jogar, experimentar e pintar. Quanto mais experiências fossem vivenciadas, mais conexões mentais eram efetivadas, possibilitando o processo criador nas ludotecas.

Ainda, nas ludotecas, possibilitamos um ambiente em que houve redução da frustração, encorajamento do pensamento divergente, aceitação de novas idéias, da imaginação, da fantasia, com eliminação de ameaças e estímulo à participação, liberdade de escolha, de ação, de expressão, fatores que facilitam o processo criativo.

Nas ludotecas, possibilitamos que tanto as meninas como os meninos vivenciassem

todas as atividades, ampliassem as possibilidades ludo-criativas, aumentando o crescimento dos participantes. Também houve a integração de gerações com crianças, adolescentes e adultos, compartilhando experiências, vivências, e a alegria da convivência possibilitou a integração de pais e ou responsáveis com os filhos. Os pais participaram das atividades juntamente com os filhos, incentivando-os, motivando-os. Além disso, possibilitamos o diálogo entre os pais que participaram da ludoteca e que reivindicaram um curso de iniciação digital, pedido acatado e desenvolvido pelos bolsistas da ludoteca na estação de tecnologia digital.

Nas ludotecas, eliminaram a crítica, o medo do ridículo, o sentimento de inferioridade, a ansiedade, a frustração, as ameaças ambientais, as coerções, que são barreiras à criatividade. Por sua vez, foram incentivadas experiências em várias áreas: liberdade, prazer, encorajamento a novas idéias, originalidade, interação social, autonomia, segurança fatores que favoreceram a criatividade.

## REFERÊNCIAS

- ALENCAR, Eunice M. L. Soriano de. **Criatividade**. 2. ed. Brasília: UNB, 1995.
- DINELLO, Raimundo. **El juego: ludotecas**. Montevideo: Nuevos Horizontes, 1993.
- \_\_\_\_\_. **Expressão lúdico-criativa**. 6. ed. Uberaba: Universitária, 1997.
- \_\_\_\_\_. **Os jogos e as ludotecas**. Santa Maria: Palloti, 2004.
- HAETINGER, Max G. **O universo criativo da criança na educação**. Porto Alegre: Criar, 2005.

JOHSON, Steven. **Surpreendente! A televisão e o videogame nos torna mais inteligentes.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

KAIL, Robert V. **A criança.** São Paulo: Prentice-Hall, 2004.

KNELLER, George F. **Arte e ciência:** da criatividade. São Paulo: IBRASA, 1973.

MACEDO, Lino. Os jogos e sua importância **na escola. Cadernos de pesquisa,** São Paulo, n. 93, p.5-10, maio 1995.

MARANHÃO, Diva. **Ensinar brincando:** a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. Rio de Janeiro: Wak, 2001.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na Educação Infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e processos de criação.** 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1991.

RASCO, J. Felix. Investigación - accióny curriculum uma nueva perspectiva en la investigación educativa. **Investigación en la escuela.** n.11, p. 39-49, 1990.

SANTOS, Maria Ligia Rodrigues; RESENDE, Marília; CALEGARIO, Cristina Lélis Leal. **A educação infantil e o lúdico:** teoria e prática. Viçosa: UFV, 2004.

SOUZA, Okky de; ZAKADI, Rosana. Imersos na tecnologia e mais espertos. **VEJA,** São Paulo, n. 1938, ano 39, p. 66-75, 11 de janeiro de 2006,

SPODE, Bernard; SARACHO, Olivia N. **Ensinando crianças de três a oito anos.** Porto Alegre: ArtMed, 1998.

TORRANCE, Ellis Paul. **Criatividade:** medidas e testes e avaliações. São Paulo: IBRASA, 1976.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

