

## ANIMAÇÃO DE ESPAÇOS INFANTIS COM LIVRO E JOGO

Figueira Mestre

Durante muitos anos o livro e o jogo foram considerados formas de expressão e aprendizagem que requeriam espaços distintos, pois as suas linguagens eram consideradas antagónicas.

Era uma sociedade que prestigiava e sacralizava o livro, como a única fonte de cultura e aprendizagem. O jogo e o brincar eram manifestações marginais que apenas diziam respeito aos tempos livres e, portanto, deviam desenrolar-se longe dos locais tradicionais de cultura: bibliotecas, museus, escolas, etc...

Esta forma de pensar e equacionar os problemas que se prendem com a educação, fez escola e ainda continua a ter alguns defensores.

Contudo, ultimamente têm surgido algumas experiências onde se procura desenvolver um trabalho que assenta numa interligação entre o livro e o jogo.

Este novo entendimento radica numa pedagogia da criatividade e da liberdade de formas de expressão. Parte do princípio de que o livro para as crianças constitui acima de tudo um objecto lúdico, uma fonte de liberdade, prazer, sonho e aventura; tal como o jogo e o brinquedo. Por outro lado vê os espaços lúdicos como locais privilegiados de intervenção educativa e cultural.

O jogo, a arte e a cultura são linguagens expressivas de significado universal, elas definem a capacidade que o homem tem de atribuir significados às coisas. O brincar e o jogar possibilitam o desenvolvimento social, motor e afectivo da criança. Dá-lhes a capacidade de estabelecer o equilíbrio entre o real e o imaginário. A linguagem do brincar é facilitadora da integração e da comunicação.

A diferenciação entre o livro e o brinquedo e as barreiras que querem erguer entre ambos, está mais na cabeça dos adultos do que na das crianças.

A escola, apesar da múltiplas e interessantes experiências e projectos

que os professores têm criado no sentido de fazer dela uma "oficina" de produção de ideias e cultura, continua, enquanto instituição, a ter <sup>como</sup> objectivos centrais o individualismo, o saber meramente académico e o sucesso, entendido de uma forma redutora.

Um exemplo disso é a inexistência de bibliotecas escolares, de ludotecas, videotecas, oficinas de criatividade. É a ausência do lúdico, da arte e do livro no processo de aprendizagem. É a falta de ligação à comunidade, à vida...

Perante esta situação, existe quanto a nós um imenso e rico campo de formação da criança, que se prende com a aprendizagem das linguagens lúdicas, artísticas e culturais. São estas formas de expressão que permitem o ganho de competências que possibilitam o saber fazer, o saber ver, o saber ouvir e desenvolvem o espírito crítico e a imaginação.

Cabe às bibliotecas, aos museus e a outras instituições, preencher esse campo, através de um trabalho de extensão sócio-educativa.

Quanto às bibliotecas, pensamos que se elas quiserem sobreviver à vaga dos audiovisuais, das ludotecas e das novas tecnologias, terão que desenvolver um trabalho que vá de encontro às necessidades informativas e culturais da população e que tenha igualmente a preocupação de ocupar o espaço que falámos atrás, pois a formação de crianças leitoras passa por aí.

Para que tal aconteça é necessário que as bibliotecas tenham a humildade e a abertura suficientes para entenderem que nos últimos anos se verificaram alterações significativas ao nível dos suportes de difusão da cultura e do próprio conceito da palavra.

Hoje, a cultura é mais do que o livro, é uma multiplicidade de práticas e formas de expressão que podem passar por o livro, mas não se esgotam nele. O livro só adquire a sua verdadeira dimensão, só faz leitores, se fôr uma referência para outras descobertas, se fizer parte dos momentos belos e inesquecíveis, ou seja, lúdicos.

Para que tal aconteça não basta criar novas bibliotecas, é preciso que a vida palpite no seu interior - seja sob a forma de uma exposição, da música, da leitura ou do jogo. É preciso que as linguagens lúdicas, artísticas e culturais tenham na biblioteca o local da sua aprendizagem e o veículo da sua expressão.

Animar é o encontro com o escritor, é a exposição, a música o teatro; mas é também e principalmente, a participação, a aventura, a descoberta, a viagem que nos leva ouvir ou contar histórias, a pintar com todas as cores do arco-íris, a modelar todos os sonhos, a olhar maravilhado o colorido do brinquedo, o segredo do jogo, as imagens que magicamente se soltam das páginas dos livros e participam nas nossas aventuras.

Contos, fadas, bruxas e duendes, palavras mágicas de todas as meninices, saem dos livros e habitam a "Gruta das Histórias Maravilhosas" na "hora do conto". São musas inspiradoras da criatividade que floresce na ponta dos pincéis, quando "Picasso" e "Van Goghs" marcam a cores vivas esse mundo imaginário. São heróis para brincar ao "faz de conta" no "Sotão encantado".

O teatro, a música, a pintura e o jogo têm lugar ao lado do livro e da leitura. É esta a festa da animação!

Dirão talvez, que é poesia. Pois se é, deixemos que ela nos toque e contamine as bibliotecas.

**Figueira Mestre**