

# O LÚDICO NA COMUNIDADE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM. UMA VISÃO TRANSDISCIPLINAR

Katya dos Santos Garabetti Souza

Mestre em Valores Humanos  
e em Educação; Professora de  
Informática Educacional em  
Pedagogia, Letras e Estudos  
Sociais – FASB. São Bernardo  
do Campo – SP [Brasil]  
[katyagarabetti@gmail.com](mailto:katyagarabetti@gmail.com)

Como integrar e formar membros de uma comunidade virtual de aprendizagem? Este artigo apresenta um recorte histórico do lúdico na educação, trazendo à tona pressupostos teóricos de Piaget, Vygotsky, Huizinga e Kishimoto, por meio de estudo de caso de uma gincana cultural virtual entre escolas, ocorrida em 2002. Conclui que essa atividade lúdica a distância foi um elemento integrador da comunidade virtual de aprendizagem ao promover a interação dinâmica e criativa de seus membros, oferecer a diversidade cultural como patamar para a prática transdisciplinar, promover a auto-estima de seus participantes ao se sentirem capazes de realizar tarefas antes complexas ou desconhecidas e ao compartilharem sentimentos comuns de impossibilidade de ação ou realização. A tal atividade mostrou fagulhas do estar-agir e do próprio ser e vir-a-ser das comunidades, que possuem maneiras diferentes de sentir a vida, mas que perceberam possibilidades de realização pessoal e comunitária em sua comunidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Comunidade virtual de aprendizagem. Cultura. Lúdico. Transdisciplinaridade.

Nota do editor: Manteve-se a redação original dos depoimentos.

## 1 O lúdico: um resgate histórico

O fato de interagir com o lúdico desde o início de sua existência indica que o homem tem uma forma particular de conhecer e conceber a vida. O jogo é uma maneira de a pessoa situar-se no mundo, de experimentar e aprender. Há registros da interação do homem com o jogo na antiguidade, e podemos observar que, desde aquele período, essa relação tinha as seguintes características: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo (HUIZINGA, 1971).

Enquanto ocorre o jogo, podemos unir o afetivo ao cognitivo e integrar o lúdico ao pedagógico.

Vygotsky (1988) observou a relevância dos brinquedos e das brincadeiras no desenvolvimento da criança. Ele revela que a formação do imaginário só acontece quando se acumulam experiências que o reorganizam e o expressam. Segundo o pensador, a riqueza dos contos, das lendas e do acervo de brincadeiras forma o banco de dados de imagens culturais, utilizado nas situações interativas. Ele afirma que dispor de tais imagens é fundamental na instrumentalização da criança para a construção do conhecimento e de sua socialização, pois, ao brincar, movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos e, nesse processo, comunica-se com seus pares, expressa-se por meio de múltiplas linguagens, descobre regras e toma decisões.

Kishimoto (1993) também afirma que se desejamos formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras. No entanto, ela reconhece que, nas escolas brasileiras, selecionam-se inadequadamente aspectos da cultura relacionados com o saber instituído no ensino fundamental, como é o caso de super-heróis e dos personagens de culturas estrangeiras, em detrimento dos elementos caracterizadores da cultura do nosso país como o carnaval, os rituais do bumba-meu-boi, a festa de coroação dos reis e também a capoeira, o futebol, as lendas, os contos e a mul-

tipicidade de brincadeiras oferecidas pelo folclore. Além disso, constata que o imaginário infantil não reflete a riqueza folclórica brasileira, ocasionando uma separação entre a escola e a cultura.

Pesquisas efetuadas em creches e pré-escolas demonstram que os materiais privilegiados pelas instituições infantis continuam sendo os impressos (exercícios para colorir, ligar os pontos e outros em papel), os educativos (ou seja, puramente com finalidade didática) e até os que são resultado de uma cultura capitalista (Barbie, Batman etc.), que contribuem para marginalizar a expressão, a criatividade e a iniciativa da criança. Para a pesquisadora, a sociedade brasileira, na sua forma pluricultural, rica em folclore, não habita os domínios escolares a não ser em agosto, mês oficial do folclore (KISHIMOTO, 1993).

Kishimoto acrescenta ainda que a riqueza das lendas e dos contos, retratados por pintores como Portinari, que representam brincadeiras tradicionais, são pouco exploradas no cotidiano escolar. Ela conclui que cabe à escola a tarefa de tornar disponível o acervo cultural dos contos, lendas e brincadeiras tradicionais, que dão conteúdo à expressão imaginativa da criança, e de abrir o espaço para que esta receba outros elementos da cultura que não a escolarizada, a fim de que beneficie e enriqueça seu repertório imaginativo.

Piaget (1975) observou uma preocupação especial com o jogo no desenvolvimento do indivíduo ao definir quatro estruturas de jogos: de exercício, simbólico, de regras e de construção. O que caracteriza cada uma delas é sua importância para a construção do conhecimento pelo indivíduo (MACEDO, 1997).

Nos “jogos de exercício”, a forma de assimilação é funcional ou repetitiva. A assimilação funcional do objeto manipulado (quando a criança balança as mãos e os braços, agita objetos, entre outras formas) é o fazer pelo fazer. A repetição, com seu sentido funcional, matriz para regularidade, é fundamental para a aprendizagem escolar e para a vida e caracteriza a atividade lúdica da criança no período de desenvolvimento, chamado por Piaget de sensório-mo-

tor, e que compreende, em média, os primeiros dezoito meses de vida. Fazer algo uma única vez tem pouca utilidade, mas a repetição sem sentido lúdico (prazer funcional) e sem ser um jogo de exercício não vale a pena. Devemos considerar que as características dessa estrutura se manifestam durante toda a vida da pessoa e continuam sendo parte fundamental das outras estruturas de jogos que ainda se desenvolverão.

No “jogo simbólico”, que se instala a partir de um ou dois anos de idade, ocorre o início da representação, ou seja, a possibilidade de substituir o real pelo que a criança descobre ou inventa. Ele se caracteriza por seu valor analógico, isto é, por poder lidar com “A” como se fosse “B”, ou vice-versa. Trata-se, portanto, de repetir como conteúdo o que a criança assimilou como forma nos jogos de exercício. A criança, assimilando o mundo como pode ou deseja, criando analogias, fazendo invenções, mitificando, torna-se produtora de linguagens, criadora de convenções e, graças a essas construções simbólicas, pode submeter-se às regras de funcionamento de sua casa ou de sua escola. Isso favorece a integração da criança a um mundo social cada vez mais complexo.

Os significados das brincadeiras podem ser, por intuição, inventados pelas crianças. Essas construções, realizadas no contexto dos jogos simbólicos, e as regularidades, adquiridas nos jogos de exercício, serão fontes da assimilação das futuras operações mentais. Se os jogos de exercício são a base para o “como”, os simbólicos o são para o “porquê”, mas a coordenação entre o “como” e o “porquê” só se dará com a estrutura de jogos seguinte, graças à assimilação recíproca.

Já os “jogos de regra” contêm, como propriedades fundamentais de seu sistema, as duas características herdadas das estruturas dos jogos anteriores: “regularidade”, pois o “como fazer” do jogo é sempre o mesmo, até que modifiquem as regras e as convenções, porque as regras, combinados arbitrários, são criadas pelo inventor do jogo ou por seus proponentes, que os jogadores aceitam livremente. No entanto, há algo próprio à estrutura dos jogos de re-

gra: seu caráter “coletivo”, ou seja, nessa estrutura só se pode jogar em função da jogada do outro. Nesse contexto, os jogadores sempre dependem um do outro; por isso, a idéia de assimilação recíproca. Nesses jogos, o valor lúdico das ações, que continua tendo uma importância fundamental, principia pela pergunta: “Quer jogar?” E, em geral, a criança é livre para dizer sim ou não.

Os “jogos de regras” possuem um caráter competitivo e, por extensão, incentivam a individualidade. Contudo a competitividade, por si só, não é má nem boa, dependendo da forma como está contextualizada no jogo. Um significado característico e muito importante do jogo de regras é a forma de “problematização” universal na vida, pois o que modifica o sentido da competição em diferentes contextos é o modo como reagimos diante dela.

Outro significado importante para a competição é o da “competência”, da habilidade pessoal ou talento para enfrentar problemas e resolvê-los da melhor forma possível. A competência é o desafio de superar a si mesmo. Nesse sentido, o outro, a quem se vence, é apenas uma referência para o vencedor. A importância estrutural dos jogos de regra corresponde a seu valor operatório. Nessa estrutura de jogos, fazer, com o intuito de conseguir e compreender são ações complementares e implicam a assimilação recíproca de esquemas, porque aqui, para ganhar, é inevitável a coordenação de diferentes pontos de vista, a antecipação e a recorrência ao raciocínio operatório.

Por isso, o fim – ganhar dentro das regras – tem de ser coordenado com os meios, as regras do jogo, competência, entre outros. A socialização – inserção no mundo social e cultural – faz-se por intermédio de regras, que representam o limite que regula as relações entre as pessoas. No jogo de regra, o indivíduo tem seu espaço para adaptar-se a um ambiente social regado, que é imposto e, muitas vezes, não compreensível.

No “jogo de construção”, ao contrário do da regra, a “forma” se subordina ao “conteúdo”, ou seja, a ênfase é dada ao processo, no qual as relações ou estruturas representam “meios” para a realização do conteúdo. Esse jogo é a vivência cultural e familiar de papéis, em que, por meio de brincadeiras, en-

cenações, representações, podem-se reconstruir conteúdos fundamentais para cada indivíduo. O gozo no jogo de construção é definido pelas vivências do processo e do resultado a que se chega. Esse jogo nos remete à vida social, à vida de trabalho, à vida adaptativa. Ele permite ao indivíduo a livre construção para que possa se dispor às exigências da vida adaptativa, dessa entrega ao real que faz parte do ser social. Herda a imaginação criativa, a vivência antecipada do real, por meio do desenho, do faz-de-conta, do “ser grande” (MACEDO, 1997).

Huizinga (1971) relaciona como uma das características do jogo a maneira pela qual ele cria ordem, ou seja, a possibilidade de uma perfeição temporária e limitada, uma ordem suprema e absoluta à imperfeição e confusão da vida, e relaciona esse fato a uma tendência que o jogo tem para ser belo. Afirma que este possibilita a criação de formas ordenadas e possui elementos também relacionados à estética, tais como tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. “O jogo lança sobre nós um feitiço: é fascinante, cativante. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia” (HUIZINGA, 1971, p. 13).

Se concretizarmos os pressupostos de Vygotsky (1988) de que a cultura forma a inteligência e que a brincadeira de papéis favorece a criação de situações imaginárias e reorganiza as experiências vividas, estaremos no caminho para abrir as portas da escola à entrada da cultura.

Cabe à escola, nesse processo, a tarefa de tornar disponível o acervo cultural dos contos, lendas e brincadeiras tradicionais que dão conteúdo à expressão imaginativa da criança e de abrir espaço para que ela receba outros elementos da cultura que não a escolarizada, para que beneficie e enriqueça seu repertório imaginativo. Enfim, trazer para o cotidiano da criança valores como “o bom”, “o belo”, “o verdadeiro”, resgatando as raízes da cultura brasileira.

## 2 O lúdico em uma ação educativa

Em nossa atuação no Projeto Telemar Educação (PTE), fundamentados nos conceitos e propostas citados, sentimo-nos movidos a criar uma gincana virtual para difundi-la também entre indivíduos de diferentes localidades. Uma gincana proporciona que as pessoas se movimentem em busca de parcerias e na exploração de atividades e objetos, comunicando-se com seus pares, expressando-se por meio de múltiplas linguagens, descobrindo regras e tomando decisões. Percebemos que as atividades lúdicas a distância são elementos integradores em uma Comunidade Virtual de Aprendizagem (CVA), ao promoverem a interação dinâmica e criativa de seus membros.

Tendo em vista a diversidade da CVA do PTE (CVA- PTE) formada por escolas de 16 Estados de três regiões do Brasil, “identidade cultural” foi escolhido como tema central da gincana, e “Descobrimos, valorizando e expressando a identidade cultural da comunidade”, definido como vetor.

Nessa proposta, entendemos como cultura

[...] o conjunto de valores, crenças, instituições e práticas que uma sociedade ou grupo humano desenvolve num certo momento do tempo e do espaço, em diferentes campos da realidade, a fim de assegurar sua sobrevivência material e a plenitude espiritual, tanto individual como coletivamente. (COLL, apud SOMMERMAN, p. 76, 2002).

A realidade cultural brasileira é múltipla e diversa e, para realmente aceitar e viver essa realidade, o pluralismo cultural tem de ser visto como o reconhecimento de que as culturas não são objetos, mas sujeitos, fontes de conhecimento e de autocompreensão. Ele procura estabelecer a unidade e a harmonia, apesar das diferenças, a coesão e equilíbrio, em vez da coerência e

da unidade, pois as culturas devem ser entendidas em suas diferenças, reunindo-as, mas não as justapondo. (COLL, 2002).

[...] cada língua é um mundo [...] cada cultura é uma galáxia com seus próprios critérios de bondade, beleza e verdade. Mencionamos que a verdade, devido ao fato de ser ela própria relação, é pluralista, se se entende por pluralismo a consciência da incompatibilidade das diferentes visões do mundo, bem como a consciência da impossibilidade de julgá-las imparcialmente, uma vez que ninguém se encontra acima de sua própria cultura que lhe fornece os elementos para o julgamento. (PANIKKAR, apud SOMMERMAN, 2002, p. 82).

Com essa visão, foi oferecida a todas as escolas integrantes do PTE, a gincana virtual “Corra que a cultura vem aí”, de outubro a novembro de 2002. Essa proposta teve por objetivo envolver todas as escolas inscritas em uma atividade comum, a fim de proporcionar a integração entre os participantes, a recuperação de aspectos da identidade cultural da comunidade, o fortalecimento da comunidade virtual de aprendizagem e a divulgação da cultura de cada localidade das escolas participantes.

Visto que alunos do Ensino Fundamental de 5ª a 8ª séries são o foco do PTE, alunos e professores de 4ª a 8ª séries foram o público-alvo da gincana. Participaram da atividade 25 escolas, de 14 estados.

A gincana foi estruturada em cinco tarefas predeterminadas e quatro tarefas-relâmpago. As predeterminadas eram divulgadas durante bate-papos marcados com antecedência e tinham o prazo de uma semana para serem realizadas. As relâmpago ocorriam durante bate-papos marcados com antecedência e eram atividades que as escolas tinham de desenvolver na internet. Pontuavam as primeiras escolas a desenvolver a atividade, de acordo com o regulamento.

As “tarefas relâmpago”, que enfatizam o uso da tecnologia como fonte de informação, foram quatro:

## 2.1 Taxa de escolarização no Brasil

“Como sabemos, taxa de escolarização diz respeito à porcentagem dos estudantes de um grupo etário em relação ao total de pessoas do mesmo grupo etário. Sabendo disso, identifique qual a taxa de escolarização das crianças (sexo masculino e feminino, separadamente) de 7 a 14 anos de idade no Brasil, de acordo com os Indicadores Sociais Mínimos de 1999.

Ao responder, discrimine:

A - O número de crianças do sexo masculino;

B - O número de crianças do sexo feminino;

C - O endereço da internet onde os dados foram encontrados.”

**Resposta:** Meninos: 95,3%, meninas: 96,1% no site: <<http://www.ibge.gov.br>>.

## 2.2 Queimadas

“As queimadas no Brasil têm sido objeto de preocupação e polêmica, elas atingem os mais diversos sistemas ecológicos e tipos de agricultura, gerando impactos ambientais em escala local e regional. Baseados nesta informação, vocês devem entrar no *site* da Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária (Embrapa) ([www.embrapa.gov.br](http://www.embrapa.gov.br)) e identificar em qual região brasileira foram detectadas mais queimadas em novembro de 2001.

Ao responder, devem enviar junto o endereço da página onde a resposta foi encontrada.”

**Resposta:** Nordeste. <<http://www.queimadas.cnpm.embrapa.br/>>.

## 2.3 Literatura de cordel

“Cordel – O Jornal do Sertão”. A literatura de cordel é típica da região nordestina e se constitui, mesmo, no jornal do sertão, isto é, representa a comunicação popular de massa, impressa, para as populações sofridas, mas alegres, do Nordeste. Pensando nisso, resolvemos trazer ao nosso bate-papo esta forma literária tão representativa de nossa cultura e que estará, em breve, presente também em nosso Portal. Como tarefa de hoje, vocês deverão encontrar na Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro (<<http://www.bibvirt.futuro.usp.br>>.) uma reportagem intitulada “Cordel – O Jornal do Sertão”. Nessa reportagem, existe a citação de um folheto que já alcançou centenas de exemplares em suas várias edições. Qual é o título desse folheto?

Durante a realização da terceira tarefa-relâmpago, o *site* da Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro, que era o utilizado para a tarefa, não estava no ar nas cidades de Claro dos Poções, MG, e Duque de Caxias, RJ; em razão disso, foi realizada outra tarefa apenas para as escolas dessas duas cidades.

### 2.3.1 Herói nacional

“Em seu livro *O povo brasileiro*, Darcy Ribeiro aborda a história da formação do povo brasileiro. O material descreve contextos históricos e é ilustrado com depoimentos que mostram a diversidade social e cultural do Brasil. Entrem no *site* da TV Cultura: <<http://www.tvcultura.com.br>> e procurem quem é o herói nacional fantástico descrito por Darcy Ribeiro como um homem sábio, engenheiro que fez o serviço de águas do Rio de Janeiro, o planejamento dos portos do Rio [...] e que conspirou na Europa, em Portugal e com os norte-americanos também. Era um intelectual que lia, conhecia a constituição americana e queria fazer uma República. Era respeitado pelos magistrados, pelos coronéis militares, pelos poetas [...]”

**Resposta:** Tiradentes.

## 2.4 Equinócio

A pergunta é composta de duas fases e a resposta só será aceita se estiver completa. Ao final da pergunta será dada a indicação do *site* onde se encontram as respostas. Pergunta inicial: O que é equinócio e qual a inclinação da Terra entre o plano do equador terrestre e o da órbita da Terra ao redor do Sol? Segunda pergunta: Qual é a latitude, a longitude e a altitude da estação espacial Chandra e em que parte do planeta está situada (continente ou oceano) neste momento? A indicação inicial do *site* é <[http://www.nasa.gov/audience/for\\_kids/kidsclub/flash/index.html](http://www.nasa.gov/audience/for_kids/kidsclub/flash/index.html)>.

**Resposta:** Equinócio é quando o dia e a noite têm a mesma duração em todas as partes do mundo. Inclinação de  $23,5^\circ$ . A resposta para a segunda pergunta terá de ser verificada na hora, pois a atualização da National Aeronautics and Space Administration (NASA) é dinâmica.

Essa tarefa foi elaborada levando-se em consideração que as escolas possuem diferentes formas e velocidades de conexão. Assim, observamos que algumas estavam sendo favorecidas, pois tinham melhor conexão do que outras. Pensamos em propor uma tarefa-relâmpago mais elaborada a fim de privilegiar não somente os mais rápidos na pesquisa na internet, mas também aqueles com mais habilidade no trato com informação.

Observamos que, durante os bate-papos para divulgação das tarefas predeterminadas e os de execução das tarefas-relâmpago, os alunos e professores aproveitavam para se conhecer e trocar *e-mail*. Sabemos de várias amizades que começaram assim e perduram até hoje.

É claro que o bate-papo nem sempre transcorria de forma tranqüila, a própria forma da tarefa-relâmpago e da gincana levava a certos desentendimentos, principalmente entre os alunos. Houve casos em que tivemos de interceder, às vezes até pedindo ajuda aos professores e diretores das escolas.

Outros tipos de atividades foram as predeterminadas, nas quais as escolas procuraram privilegiar a utilização de diversas formas de linguagem e expressão (desenho, acróstico, redação, paródia) com o intuito de divulgar sua cidade. Era exigido também que as escolas utilizassem programas aplicativos para sua expressão, como Word e Paint. Foram cinco as tarefas:

## 2.5 Cartão-postal

Cada equipe criou um cartão-postal representando um lugar característico de sua cidade que era uma imagem criada no Paint (editor gráfico do Windows) e publicada na área Desenho-Cultura Viva, do Portal.

## 2.6 Uma história fantástica

Cada equipe criou uma história fantástica (original), ambientada em sua cidade, com dados, fatos e personagens imaginários e improváveis de acontecer. A história era um texto de 10 a 40 linhas (com fonte Arial, tamanho 12), publicado na área Prosa – Cultura Viva, do Portal.

## 2.7 Acróstico

Cada equipe criou um acróstico com o nome da cidade em que a escola estava localizada. O texto, obrigatoriamente, retratava a cidade. Foi criado no Paint e publicado na área Desenhos – Cultura Viva, do Portal.

## 2.8 Paródia

Cada equipe escolheu uma música típica de seu Estado para aproveitar a melodia e escrever outra letra, mas, desta vez, retratando a cultura da cida-

de em que a escola estava localizada. A letra da música foi publicada na área Cultura Viva – Música, do Portal.

## 2.9 Conhecendo o Brasil

Cada equipe recebeu um arquivo do Paint com o desenho da Rosinha e do Zé Tulão. Eles eram hóspedes em suas cidades e deveriam conhecê-la, com seus lugares, comidas, vestimentas, costumes, mitos, rituais, entre outros. As equipes desenharam no Paint, no mesmo arquivo recebido, um cenário pelo qual Rosinha e Zé Tulão passaram vestidos tipicamente; criaram uma caixa de texto e contaram como foi a estada desses hóspedes amigos em sua cidade. O arquivo foi publicado na área de Cultura Viva – Desenho, do Portal.

Todas as cinco tarefas foram acompanhadas de um texto com a descrição da atividade e depoimentos de todos os membros da equipe, contando como foi participar da tarefa. Esses relatos foram publicados na área Prosa - Cultura Viva, do Portal, com o título *Diário de bordo e identificação da tarefa e da escola*. Optamos por essa prática por três motivos: compreender melhor como foi o processo de criação dos membros da equipe, tentar nos assegurar de que foram eles mesmos que criaram a tarefa pedida e, principalmente, promover a prática reflexiva entre a equipe.

Por isso, o registro no Diário, enquanto dinâmica constante do avaliar e planejar, é motor propulsor da construção dos conhecimentos. Conhecimentos significativos tanto para alunos, por auxiliar a ligação entre suas atividades espontâneas e os conteúdos, quanto para o professor, no que se refere à sua auto-formação, pois ajuda-o a relacionar as teorias com sua prática e vice-versa. (WARSCHAUER, 1996, p. 62).

### 3 O lúdico como uma prática a ser avaliada

Constatamos que o jogo possui um grande valor psicopedagógico, porque pode significar para o indivíduo uma experiência fundamental de entrar na intimidade do conhecimento, de construir respostas por meio de um trabalho que integre o simbólico e o operatório, e levar a criança a perceber que conhecer é um jogo de investigação – por isso, de produção de conhecimento – em que se pode ganhar, perder, tentar novamente, ter esperanças, sofrer, ter prazer, entre outros.

A gincana cultural motivou os alunos e professores das escolas a conhecer mais o Portal e a realizar publicações. Além disso, a atividade proposta foi um fator importante de integração da comunidade, que passou a se conhecer mais. Ofereceu também a oportunidade da organização de um trabalho transdisciplinar em que as equipes puderam, com seus talentos, buscar informação, realizar as tarefas com criatividade e utilizar o computador para viabilizar o trabalho.

As escolas demonstraram muito interesse pela execução das tarefas, mesmo antes de os prêmios serem divulgados.

Uma estratégia muito positiva da gincana foi a produção do diário de bordo para cada tarefa, que proporcionou a oportunidade de os alunos e professores refletirem sobre suas atuações e expressarem seus sentimentos, além de permitir que às pessoas distantes da escola conhecessem um pouco da forma como foram realizadas as tarefas nas escolas.

Podemos avaliar essa gincana com base nas recomendações da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), relacionadas aos quatro pilares da educação, presentes no Relatório Delors (2001).

#### 3.1 Aprender a conhecer

Estabelece com os participantes uma nova relação com o conhecimento. A atividade de tarefas-relâmpago fazia que os alunos desenvol-

vessem habilidades para encontrar as informações solicitadas na internet. Para isso, cada equipe percorria um caminho diferente usando estratégias lógicas para chegar antes à informação. Essas estratégias eram discutidas pelas equipes nos bate-papos, como podemos observar na primeira atividade relâmpago:

**alunomg1ruyluiz** [Qua 11:03] fala para **fmef katya**: Fizemos um cálculo com base nos dados fornecidos pelo *site* <<http://www.ibge.gov.br/ibgeteen/datas/educacao/meninos.html>>.

**fmef katya** [Qua 11:04] diz: Pessoal de Claro dos Poções, estou entrando nesse endereço, mas não estou achando a resposta...

**profal1gomes** [Qua 11:04] diz: No *site* do Inep só diz que 97, o total **clse2** [Qua 11:04] fala para **fmef claudia**: estamos procurando...

**profpe4let** [Qua 11:05] diz: tá muito difícil, encontramos, no geral, mas por sexo, não

**fmef katya** [Qua 11:05] diz: Muito bem, fizeram os cálculos e chegaram à resposta certa! Valeu!

**alunomg1ruyluiz** [Qua 11:05] fala para **fmef katya**: Se você pegar os dados do número de crianças que estão fora da escola, o que sobrar de 100%, o resultado é o que está nas escolas.

### 3.2 Aprender a fazer

Utilização de diversas estratégias para cumprir as tarefas, sejam elas artísticas ou tecnológicas. Algumas escolas não utilizavam com frequência o portal nem os programas aplicativos do computador. A gincana fez que as equipes saíssem procurando, na escola, quem tinha mais habilidade com essas ferramentas para ajudá-los a cumprir as tarefas. Além disso, eram necessários também outros talentos, pois as atividades privilegiaram diversas formas de

expressão para que fossem criados cartões- postais, histórias fantásticas, acrósticos, paródias e as representações de casais brasileiros visitando as localidades das escolas. Podemos citar a criação do cartão-postal da escola de Santa Rita, no Maranhão, que representou a Praça da Igreja de Santa Rita. Para a realização dessa atividade, foi chamado para orientar a equipe um professor e artista plástico que a fez utilizar perspectiva, relação figura-fundo e sombreamento no desenho, obtendo um resultado tão bom que era quase inacreditável aceitar que tivesse sido feito no Paint, editor gráfico do Windows que possui tão poucos recursos.



**Figura 1: Cartão-postal de Santa Rita – MA**

Fonte: Comunidade.

### 3.3 Aprender a viver em conjunto

Foi utilizado quando os alunos precisaram conciliar ações individuais com os objetivos da equipe. Isso pode ser observado neste relato:

#### 3.3.1 Diário de bordo do cartão-postal da equipe de Duque de Caxias – RJ

“Já não bastava estarmos diante desse maravilhoso laboratório de informática e, de repente, nos depararmos com uma envolvente gincana virtual. Estamos nos sentindo realmente em uma escola do futuro! Estávamos todos ansiosos para o início da gincana, a equipe concentradíssima só se perguntava:

— Como será a primeira tarefa? Será que temos chances de ganhar?

Na hora marcada, estávamos a postos e foi dada a largada; cada participante diante de uma máquina, formando duplas; o professor orientador só circulando entre todos nós e ao surgir a tarefa-relâmpago, que aconteceu durante a comemoração do dia dos professores na escola, onde todos estavam almoçando, brincando e confraternizando... nós da equipe, não medimos esforços para sair do salão de festas e nos dirigimos ao laboratório! Foi muito emocionante...

Durante a tarefa-relâmpago, não foi diferente; já estávamos mais confiantes, porém ainda muito ansiosos! Não conseguimos encontrar as respostas primeiro, mas a união que tivemos, a concentração e o empenho... já valeram em nossa participação.

Até a próxima tarefa.

Equipe de Caxias.”

### 3.4 Aprender a ser

Foi posto em prática quando precisaram utilizar ética e regra de convivência em atividades que não estavam acostumados a realizar o bate-papo, por exemplo. Outro fator de desenvolvimento deste aprender foi a maneira pela qual se representou a diversidade na tarefa “Conhecendo o Brasil”, com as equipes mostrando seus costumes, crenças, valores; enfim, sua cultura. As produções das escolas expressaram a universalidade e a especificidade da cultura regional no universo da cultura brasileira. O trecho abaixo clarifica essa proposição:

#### 3.4.1 Texto retirado da atividade “Conhecendo O Brasil”, da Equipe de Santa Rita-MA

“Ao chegar em Santa Rita, fomos recebidos por uma equipe de 20 alunos da Escola Monsenhor Dourado que nos levou para conhecer pontos mais importantes do lugar e os costumes da população.

O nosso café da manhã foi bem variado: bolo de tapioca, manuê, beiju e mingau de milho. Comparecemos conhecer o rio Itapecuru, que é muito bonito. Lá almoçamos uma deliciosa peixada no leite de coco babaçu. De sobremesa, um delicioso creme de bacuri. À tarde, fomos conhecer uma casa de forno onde se produz a famosa e crocante farinha de mandioca. Conhecemos ainda a Igreja da cidade com a sua caixa d’água muito exótica.

Fomos também a um tambor de crioula, cuja sonoridade é fantástica, onde as dançarinas cantam e dão o famoso punga. Comparecemos ainda a um ritual de candomblé, com as mães e filhas de santo dançando ao som de tambores que as deixam em um transe profundo.

O artesanato local é muito criativo e belo. Se pudesse traria uma peça de cada. Foi maravilhoso!”

Aprende-se muito sobre um povo, observando suas atividades lúdicas, pois integram a sua cultura, que ajudam a manter e transmitir. Enquanto divertem e favorecem as trocas sociais, promovem sentimentos de filiação e contribuem para a coesão do grupo. (MEDEIROS, 1990, p. 132).

Verificamos que essa gincana procurou abrir espaço para a existência dos diferentes níveis de realidade, como observa Nicolesco (1999):

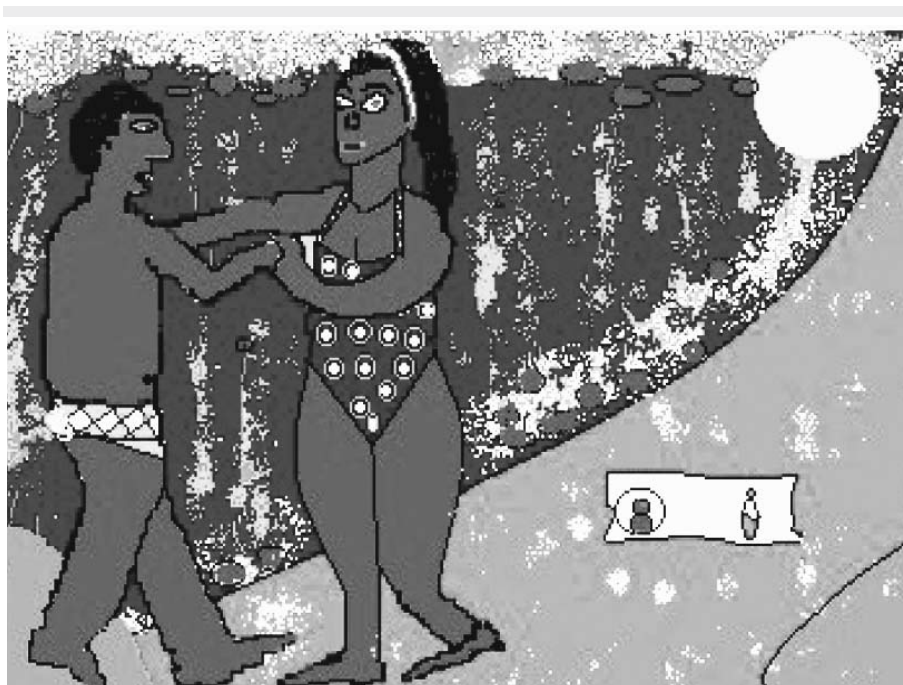
- Nível físico ou corporal, regido pelos desejos corporais, órgãos dos sentidos e das percepções;
- Nível psíquico, regido pelas emoções e pelos pensamentos;
- Nível anímico, regido pelas formas imaginárias;
- Nível essencial, regido pelo amor e pela compaixão.

A importância da presença dos diferentes níveis de realidade na atividade proposta é justificada pelo fato de a cultura possuir uma dimensão mítico-simbólica, que se refere não ao que habitualmente se designa como irreal, ficção, fantasia, imaginário, mas justamente ao que nos põe em contato com a realidade, um nível mais profundo do que aquele que nos é oferecido no campo da razão reflexiva, conceitual e lógica; uma forma particular da consciência que nos permite tornar a realidade inteligível. No entanto, essa dimensão não pode ser definida nem explicitada pela razão, pois trata-se precisamente daquilo que não é definido, nem pensado, nem dito, mas que é tão real quanto o que percebemos com a razão.

Podemos observar a presença do nível físico ou corporal em várias manifestações ocorridas na gincana, mas onde aparece mais efetivamente é no desenho do casal brasileiro da equipe de Duque de Caxias – RJ, que retrata uma mulher em traje de banho com coxas volumosas, e também na mú-

sica *No balanço da água* da Banda Cristalina, escolhida para a paródia de Itacoatiara-AM, que tem o seguinte refrão:

“Vem, vem, vem, ver  
Dá uma requebradinha  
Sem medo, sem tremer  
Vem como água remexer”.



**Figura 1: Casal brasileiro de Duque de Caxias – RJ**

Fonte: Comunidade.

O nível psíquico está presente em todas as reflexões das equipes. Separamos um trecho apenas, que, no entanto, exemplifica muito bem os pensamentos e sentimentos dessa equipe.

### 3.4.2 Diário de bordo da paródia de Barra de São Miguel - AL

“Comentários:

Produção da equipe coordenada por Romualdo Araújo, 6ª série da Escola Medéia Cavalcanti de Albuquerque.

Essa tarefa predeterminada levou os alunos, a escutarem muitas músicas da cultura do nosso estado, e por fim, escolheram a música ponta de lápis cuja letra fala sobre nossa capital Maceió. Foi muito importante para eles colocarem uma letra numa melodia retratando o que existe em nossa cidade. Houve um pouco de dificuldade e demora na elaboração em razão de serem muitas opiniões e pelo ritmo da melodia, que às vezes, não dava uma boa concordância. A paródia tem por título ‘Águas da barra’. A seguir, alguns depoimentos dos alunos (Professor Misael Albuquerque).

Foi muito legal e interessante, cada vez mais estou aprendendo muitas coisas. Conseguimos fazer uma música da nossa cidade (Romualdo).

Nossa música ficou legal, nossa equipe está se saindo bem porque com apenas dois computadores estamos num ótimo lugar na gin-cana (Lucas).

Está sendo o máximo essa gincana, principalmente cada tarefa que conseguimos realizar e publicar (José da Silva).

Essas tarefas predeterminadas estão sendo o maior sucesso, pois com estas nós estamos testando nossa capacidade de pensar e agir e estamos vendo resultado (Valdivete).

Para nós criarmos uma música para nossa cidade, é que percebemos realmente o quanto nós somos capazes de fazer as coisas (Elânia Maria).

Fico muito grato porque o pessoal se organizou para a criação da paródia, isso principalmente por a Emília ter me chamado para participar desta gincana é que estou muito feliz (Roneide).

Gostei de fazer a paródia junto com os meus colegas, hoje já me considero um compositor (José Ferreira).

O nível anímico ficou evidente na tarefa da história fantástica, em que as escolas criaram histórias originais, ambientadas em sua cidade, com dados, fatos e personagens imaginários e improváveis de acontecer. Separei a história fantástica de Santa Bárbara – PA:

### 3.4.3 O tronco que virava cobra

“Certa vez fomos a uma fazenda da cidade de Santa Bárbara, havia um tronco tão velho que nunca apodrecia, ficava no caminho do pasto onde íamos andar a cavalo. O sol já estava despontando às margens da colina, voltamos à casa da fazenda onde os bois ficavam soltos a noite toda, era noite de lua cheia e por volta das 03h00min ouvimos berros horrendos, saímos correndo para casa da fazenda, pois estávamos no quintal apreciando a lua.

Na manhã seguinte eu e minha colega Ana fomos passear pela fazenda e aí, escutamos um berro tão forte que todos ficaram parados naquela hora, fomos ver o que havia acontecido e não era nada, em lugar algum achamos algo, deixamos de lado.

Seguimos para o outro lado da fazenda eu e Ana, foi uma longa caminhada, onde cansamos e resolvemos sentar no tronco que estava em nossa frente. Ana percebeu que de repente aquele tronco se mexeu como se estivesse ingerindo algo.

Ela assustou-se com o que havia acontecido no local. Repliquei:

— Besteira sua, não foi nada, apenas uma ilusão. Você deve estar de gozação comigo!

Então resolvemos voltar, montamos no cavalo e seguimos a viagem, quando chegamos, encontramos com o homem que tomava conta do pasto e que estava a procura de alguns bois, voltamos no mesmo local, chegando lá o tronco não estava mais grosso; corri para avisar os demais, pois ali havia carcaça de boi.

Fomos todos para lá havia uma vala de um metro e meio de largura por dez de comprimento. Para a nossa surpresa, o tronco estava no seu lugar de origem. Não acreditamos no que vimos; então resolvemos descobrir o que havia acontecido. Escondemos-nos e ficamos de longe olhando, e o dito tronco começou a se mexer. Vimos que estava se transformando em uma cobra tão grande, havia bois por perto dali. Ela tinha olhos vermelhos e brilhavam como fogo e tinha escamas iguais de peixe, deu um só bote no boi que o engoliu por inteiro e nada podíamos fazer. Assim descobrimos o mistério dos bois que sumiam da fazenda.”

Já o Nível Essencial depende da experiência individual de cada participante e de sua relação com o mundo das idéias e dos princípios, ou seja, a

forma como crê na vida e na sua existência. Esse nível não pôde ser verificado nesta atividade.

#### **4 O lúdico como mais uma possibilidade em comunidades virtuais de aprendizagem**

A gincana foi um acontecimento marcante nas atividades do Projeto Telemar Educação, em 2002, pois aproveitou a diversidade cultural de cada localidade como patamar para a prática transdisciplinar na comunidade virtual de aprendizagem. Enfatizou que não há culturas melhores do que outras, e sim formas diferentes de criação e de expressão de cada povo com seus próprios valores.

Promoveu a auto-estima dos que dela participaram, ao se sentirem capazes de realizar tarefas antes complexas ou desconhecidas e ao partilharem de sentimentos comuns de impossibilidade de ação ou realização.

Mostrou fagulhas do estar-agir e do próprio ser e vir-a-ser das comunidades, que possuem maneiras diferentes de sentir a vida e mesmo de viver, mas que perceberam possibilidades de realização pessoal e comunitária dentro de sua comunidade.

#### **THE PLAYFUL IN A VIRTUAL COMMUNITY OF LEARNING. A TRANSDISCIPLINARY VISION**

How to integrate and create members of a virtual community of learning? This article presents a historical view of playful in education, bringing theoretical assumptions of Piaget, Vygotsky, Huizinga and Kishimoto, using case studies of a cultural virtual game between schools that begun in 2002. We conclude that in this activity, dis-

tance was an integrator element of virtual community of learning to promote creative and dynamic interaction of its members, offering cultural diversity as a possibility to practice transdisciplinary, to promote self-esteem of its participants, making them feel capable to perform complex or unknown tasks sharing common feelings of action inability. This activity showed ways of being, acting and growing of the communities, resulting in various ways to feel the life and give its members self-community opportunities.

**KEY WORDS:** Culture. Playful. Transdisciplinary. Virtual community of learning.

## Referências

- COLL, A. N. As culturas não são disciplinas: existe o transcultural? In: SOMMERMAN, A., MELLO, M.F., BARROS, V.M. *Educação e transdisciplinaridade*. II. São Paulo: Triom, 2002.
- DELORS, J. *Educação: um tesouro a descobrir*. São Paulo: Cortez, 2001.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: EDUSP, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. *Jogos tradicionais infantis*. São Paulo: Vozes, 1993.
- MACEDO, L; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Quatro cores, senha e dominó: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica*. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.
- MEDEIROS, E. B. Brincadeiras e brinquedos como manifestação cultural. São Paulo: *Cadernos do EDM*, Faculdade de Educação da USP, 1990. v. 2.
- NICOLESCO, B. *O Manifesto da Transdisciplinaridade*. São Paulo: Triom, 1999.
- PANIKKAR, R. *El Imperativo intercultural, em Raúl Fornet Betancourt* (Hrsg.) *Unterwegs zur interkulturellen Philosophie. Dokumentation des II. Internationalen Kongress für Interkulturelle Philosophie*. IKO - Verlag für Interkulturelle Kommunikation. In: SOMMERMAN, A.; MELLO, M. F.; BARROS, V. M. *Educação e transdisciplinaridade*. II. São Paulo: Triom, 2002.

PIAGET, J. *A formação do símbolo na criança*. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1975.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

WARSCHAUER, C. *A roda e o registro*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

Recebido em 26 abr. 2008 / aprovado em 10 jun. 2008.

### **Para referenciar este texto**

SOUZA, K. dos S. G. O lúdico na comunidade virtual de aprendizagem. Uma visão transdisciplinar. *EccoS*, São Paulo, v. 10, n. 1, p. 143-168, jan./jun. 2008.