

O LÚDICO NA DIVERSIDADE: UMA ALTERNATIVA DE INCLUSÃO SOCIAL A PARTIR DO PROGRAMA PIBID/PEDAGOGIA/CAP

Francisco Mateus Alexandre de Lima¹

Cláudia Alves da Silva²

Antonia Sueli da Silva Gomes Temóteo³

Financiamento: PIBID/CAPES

RESUMO

Este trabalho discute o uso da ludicidade na condução de práticas educativas na diversidade, a partir do desenvolvimento de atividades inerentes ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID), vinculado ao Curso de Pedagogia do Campus Avançado de Patu/RN pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN. Encontrou-se, na escola, um espaço bastante heterogêneo, onde os ritmos de aprendizagens ocorrem de forma diferenciada. O lúdico, então, evidenciou-se como meio eficiente para possibilitar aos aprendizes igualdade de condições para desenvolverem as atividades propostas durante a comemoração alusiva ao Dia da Criança. O trabalho está aliado às discussões em autores como ANTUNES (2001); DOHME (2003, 2005); MALUF (2003); MARCELLINO (1991); SANTOS (2000) VOLPATO (2002) e etc., como também na experiência que apresentou resultados satisfatórios quanto à participação e interação dos alunos com o grupo de bolsistas e professores supervisores. Isso possibilitou inferir que, no contexto da sala de aula, o uso do lúdico como estratégia didática permitirá aos alunos melhores condições de aprendizagem. O entendimento ora posto encaminha-se na direção de que o uso pedagógico da ludicidade é alternativa para o ensino na e para a diversidade. E que o programa PIBID vem somar e contribuir na disseminação de saberes e práticas que promovam a inclusão social nos espaços de aprendizagem da sala de aula. Espera-se que nessa etapa de execução do subprojeto de Pedagogia possa-se colher resultados satisfatórios e o rompimento de paradigmas necessários para o bom desenvolvimento e qualidade da educação.

PALAVRAS-CHAVE: Dia da Criança. Diversidade. Ludicidade. Inclusão Social. PIBID.

1 INTRODUÇÃO

Desde os primórdios da história do Brasil, citar que o povo brasileiro é formado por diversas raças é fato comum. Contudo, na atualidade, essa afirmação ganha o nome de Diversidade, ou seja, uma sociedade pluralista composta por diversidades de gêneros, classes sociais, cores, e etnias. A sociedade brasileira é formada por diversas “tribos”,

¹ Graduando do sétimo período do curso de Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/UERN do Campus Avançado de Patu/RN. Bolsista do Programa de Iniciação a Docência/PIBID, etapa 2011 a 2013, email: mateus.ic@hotmail.com

² Graduanda do sétimo período do curso de Pedagogia pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte/UERN do Campus Avançado de Patu/RN. Bolsista do Programa de Iniciação a Docência/PIBID, etapa 2011 a 2013, email: claudia.peda@hotmail.com

³ Coordenadora de Área do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), Curso de Pedagogia, Campus Avançado de Patu, Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Email: sueli.silva17@hotmail.com

de pessoas originárias de diversos países, pertencentes a diversas culturas, que caracteriza nosso território como um lugar de culturas. E, se há um espaço onde se vive de fato essa pluralidade é o espaço escolar. Desta feita, postula-se que, na escola, aprenda-se a conviver com as diferenças, aceitando aos outros e a si mesmo, como ato de estabelecimento de igualdade. Tarefa, esta, atrelada ao seu papel social como formadora de cidadãos críticos, capazes de conviver em sociedade.

É sabido também que ensinar na diversidade não tem sido uma tarefa fácil, pois muitos professores não possuem formação necessária, nem tão pouca as secretarias de educação têm contribuído de forma significativa para atender a essa demanda. Diante disso, esses profissionais fazem o que podem para adequar a proposta curricular às necessidades de sua clientela. E uma das saídas encontradas para facilitar esse trabalho foi à introdução do lúdico no ensino/aprendizagem das crianças.

Levando em conta a polissemia em torno do significado de ludicidade, destacam-se as acepções mais comuns, conforme Dohme (2003), existem várias formas de manifestação da ludicidade, entre as quais, os jogos, as histórias, as dramatizações, as músicas, as danças e as canções e outras manifestações artísticas.

Considerando esta como uma atividade humana Macedo, Petty e Passos (2005, p. 13-14) nos dá uma generalizada noção a respeito do brincar, dizendo que:

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

É pertinente afirmar que o brincar está presente no cotidiano da maioria das crianças, nas mais diversas formas que contribui no desenvolvimento delas e influencia na formação da personalidade, das motivações, das emoções, dos valores, as interações entre as crianças e família e crianças e a sociedade onde estão associadas aos efeitos do brincar.

Desse modo, a ludicidade se apresenta ao meio escolar como uma atividade prazerosa, que envolve a todos e possibilita aprendizagem, sem distinção de raça, cor, crença ou classe social. Os profissionais da educação, nos diferentes níveis de ensino, buscam, através do uso de dinâmicas, jogos e brincadeiras, engajar os alunos no processo pedagógico e alcançar a meta maior do ensino, que é a aprendizagem, levando sempre em consideração a diversidade entre os discentes.

Nesta perspectiva, o lúdico na diversidade surge como uma alternativa para minimizar as diferenças, a partir de brincadeiras em que todos sejam iguais, ninguém seja melhor do que ninguém e todos aprendam em conjunto, através da alegria de brincar, possibilitando aos professores um bom desempenho perante seus objetivos de aula. Além do que, uma aula dada de forma atrativa, onde todos participem, apresenta uma maior probabilidade de que o aprendizado seja bem sucedido.

A discussão apresentada neste trabalho toma por base as experiências vivenciadas por nós, como professores em formação e bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência (PIBID), realizadas durante as festividades alusivas ao Dia da Criança, na Escola Estadual João Godeiro, Patu/RN, escola parceira do PIBID no dia 14 de outubro que tinha como objetivo principal desenvolver atividades lúdicas que estimulassem o desenvolvimento motor e também cognitivo das crianças participantes.

2 BRINCAR, UMA ATIVIDADE PARA TODOS.

"Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem." (Carlos Drummond de Andrade).

Bem sabemos que a tarefa de educar não tem sido para os docentes, no exercício da função, uma das mais fáceis, e há uma série de fatores responsáveis por dificultar esse trabalho como, por exemplo, a desmotivação frente à desvalorização dos docentes, os baixos salários, a falta de formação inicial e continuada adequada, entre outros fatores que caracterizam esta realidade. No entanto, na busca de propiciar uma educação de qualidade para todos, faz-se necessário que os educadores primem por realizar pesquisas que aprimorem conhecimentos e somem às práticas, frente ao seu papel de mediador do saber e de responsável pela formação de cidadãos.

Assim sendo, é relevante primar pela superação das dificuldades em desenvolver uma boa relação entre corpo docente e discente das escolas tendo em vista a perda de valores sociais e a pluralidade cultural que permeiam as salas de aulas hoje. É fato que a atuação docente frente à diversidade tem gerado pontos negativos no que se refere ao ensino-aprendizagem, pois se o professor não consegue falar numa linguagem acessível, conseqüentemente não haverá aprendizagem por parte de alguns alunos. Em virtude disso esses alunos se sentirão excluídos ou diferentes por não terem conseguido assimilar os conteúdos necessários à construção do conhecimento. É preciso saber entendê-los e fazer-se entender as suas especificidades e limitações. O contrário disso é a consequência da desmotivação e o abandono da escola, ou, se permanecerem na sala de aula até o fim do ano letivo ficarão reprovados e no ano seguinte voltarão às mesmas séries.

Cabendo ao professor encontrar soluções viáveis para problemas como esses, entre as alternativas para se escolher novas formas de ensinar, a ludicidade se apresenta como uma saída, pois, através das brincadeiras o professor pode proporcionar ao aluno oportunidades várias de compreender e se apropriar da matéria escolar.

Quanto a isso, Dohme (2005) coloca que:

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

Há muito já se estuda a brincadeira como recurso pedagógico. Maluf (2003, p.29) afirma que “as brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto”. Entre outros autores que estudam a brincadeira no processo de ensino/aprendizagem, destacamos Volpato (2002, p. 96) que recomenda: “os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidas como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende”.

O jogo, no entendimento de Santos (2000, p. 37):

Propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Sobre o jogo, Dohme (2005) reitera em dizer que além de ser uma atividade interessante, ela transmite conteúdos e:

(...) podem colaborar na formação do indivíduo de forma ampla, proporcionando o desenvolvimento em outros aspectos, como físico, intelectual, social, afetivo, ético, artístico. Este desenvolvimento pode ser obtido através de situações comuns decorrentes da aplicação de jogos como o exercício da vivência em equipe, da criatividade, imaginação, oportunidades de autoconhecimento, de descobertas, de potencialidade, formação da autoestima e exercícios de relacionamento social.

Entendemos que, em sala de aula de aula ou fora dela, é papel do professor desenvolver metodologias e condições que possibilitem a aprendizagem de seu aluno.

Sendo a brincadeira um recurso para que a aprendizagem aconteça, esta deve ser planejada e sistematizada para o fim a que se propõe, jamais podendo acontecer de forma aleatória e sem finalidade educativa. Segundo Antunes (2001):

As brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado e instrumento pedagógico super valorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção e conhecimentos onde o aluno seja participativo ativo.

Concomitante a essa construção participativa, o professor deve estar ciente de que a sala de aula é um espaço plural e multidimensional, que vai além das diferenças individuais próprias de cada ser humano. Falar em diversidade, nos discursos acadêmicos atuais, não é apenas dizer que nenhum ser humano é igual ao outro, mas é falar também em igualdade de direitos e inclusão social, deixando claro que os professores precisam estar atentos à necessidade de que todos os alunos devem se sentir pertencentes à escola, sendo imprescindível acontecer o que nos recomenda Dornelles:

Superar o preconceito para com as diferenças, tolerando aqueles sujeitos que não se enquadram nos padrões que a sociedade exige e

determina, precisa ser eixo de reflexão no ambiente escolar. O brincar, o jogo, o brinquedo e a atividade lúdica de uma forma geral, planejada, organizada com a intenção clara de exercício pedagógico, poderão ser o objeto de articulação no sentido de aproximação e de criação de vínculos positivos entre os sujeitos envolvidos nesse processo.

Entendemos, assim, que a brincadeira, além de atividade lúdica, é também elemento integrador no espaço escolar, pois possibilita intercalar atividades curriculares com elementos lúdicos, ainda mais quando se trata de crianças que, por natureza, são indivíduos em formação, que se cansam das coisas com facilidade, se estas não lhes for agradável, exige para o professor o redimensionamento da prática requerendo a imediata mudança da atividade para outra que propicie um esforço não cansativo e ao mesmo tempo condicione à aprendizagem.

Atentemos para as afirmações de Marcellino (1991):

A vivência do lúdico é imprescindível em termos de participação cultural e principalmente, criativa. Por tudo isso, é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que o lúdico seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver.

É premente compreender que decidir-se por inserir brincadeiras no currículo escolar deve ter entre os objetivos oportunizar as crianças serem capazes de conviver com as diferenças e limitações do outro, buscando através de mecanismos próprios, meios para aceitá-las em sua diversidade visando assim um bom relacionamento com os demais membros da sociedade.

3 COLOCANDO O BRINCAR EM PRÁTICA

Sabemos que ao brincar as crianças vão além da imaginação, passeiam pelo mundo do faz de conta e com isso se esquecem da realidade vivida no contexto social tão desigual, configurando-se, então, uma alternativa para se trabalhar o pluralismo existente na sala de aula, uma vez que ao brincar a criança esquece que possui limitações e tornam-se iguais as outras. Concorrendo de igual para igual, elas se sentem

capazes de aprender e conviver com os outros, onde ela própria se inclui e se iguala aos demais.

Vendo que isso poderia ser de fato concretizado, nós, bolsistas do PIBID, frente à necessidade de contribuir com a escola parceira para promover a comemoração alusiva ao Dia da Criança, começamos a planejar como seria esse dia a partir das necessidades que precisavam ser sanadas frente aos aportes didáticos disponíveis e os espaços a serem utilizados para tal comemoração na escola. Vimos então à oportunidade de desenvolvermos atividades que pudessem chamar a atenção de todos indistintamente da cor, da raça, da crença, do tamanho, se era ou não portador de necessidades especiais, enfim, atividades que unissem (inclusão) a todos.

Assim, selecionamos brincadeiras antigas, adormecidas no tempo, como: não pise no chão⁴, corrida de sacos⁵, ovo na colher⁶, corrida de carro de mão⁷, cabo de guerra⁸, balão no pé⁹, acertando o balão¹⁰, formando-se equipes entre duplas e mais componentes onde disputavam as tarefas que recebiam premiações, estabelecendo assim a competição estimulante onde ao mesmo tempo instigava-os a darem o seu melhor. Na ocasião, foi apresentada também, pelos bolsistas do PIBID, uma peça teatral por título “Deu a louca nos contos de fadas”, de autoria de Alex Nascimento que é uma versão cômica dos contos de fadas numa versão moderna. E para consolidar a brincadeira junto à exibição da peça teatral também foram distribuídos lanches, lembrancinhas e brindes entre as crianças.

Os resultados obtidos no evento foram os melhores possíveis. Como em poucas ocasiões acontece, conseguimos realizar as atividades planejadas, de acordo com o esperado. Ante a alegria e a perplexidade, procuramos analisar os elementos que contribuíram para que um evento que envolvia crianças de diferentes faixas etárias, onde se encontravam alguns com necessidades especiais, poderiam ocorrer dentro da normalidade. As respostas para os questionamentos nos chegaram através da

⁴ Duas folhas papelão são colocadas no chão, onde o aluno vai pondo uma frente à outra, pisando-a prosseguindo um caminho até a linha de chegada.

⁵ Corrida que se realiza dentro de sacos plásticos, pulando até o fim de uma trajetória.

⁶ Um ovo cozido é colocado em uma colher equilibrando-se com o cabo na boca até o fim de uma linha de chegada.

⁷ Um aluno segura nos pés do companheiro onde este com as duas mãos percorre um caminho até a chegada, dando uma ideia de que segundo é um carro de mão.

⁸ Duas equipes divididas uma na frente da outra disputam com a força braçal puxar a equipe opostas para o centro estabelecido. Vencendo aquele que trouxe a equipe ao ponto central.

⁹ Em todos os alunos são colocados amarrados sobre os pés bexigas de ar onde cada participante terá a tarefa de estourar a bexiga do outro. Vencendo aquele que ficar por último com o balão no pé.

¹⁰ Uma bexiga grande contendo balas e chocolates é amarrada no centro da sala, onde um aluno por equipe é vendado e direcionado pelos componentes da equipe a estourar o balão com um prego.

constatação de que todos ali foram tratados de modo igual. Não houve análises pré-concebidas sobre quem ia conseguir fazer o que. As regras eram iguais, apesar de estarmos diante de um público diversificados. Todos se sentiram incluídos. Não houve registro de indisciplina, nenhuma situação vexatória. Muito pelo contrário, muitos alunos que já tinham participado de cada rodada de brincadeiras insistiam em participar novamente, o que efetiva o entusiasmo e interesse de participação assíduo que nos chamou a atenção para fazermos uma análise mais aprofundada do caso.

Nessa experiência, evidenciou-se o potencial pedagógico da brincadeira e de seu uso planejado para fins de aprendizagem, considerando que esta torna possível à realização de uma prática educativa integral, desafiadora e plena, que oportuniza socializar a criança na sua totalidade, através de uma postura lúdica, aplicada à educação na diversidade. Dessa forma, o aluno experimenta sentimentos de aventura e cooperação, sendo orientado a compreender e comemorar suas descobertas, percebendo-se como alguém capaz de realizar o que deseja, a cada novo encontro educativo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a ludicidade é uma manifestação humana presente em diversas culturas e nas mais variadas ações. No contexto da ludicidade para as crianças apresenta uma forma mais peculiar de ação, através dos jogos, dinâmicas, danças e músicas, que resultam no fazer da brincadeira.

Dentro da escola, a ludicidade não deve ser vista apenas como diversão, e sim como um instrumento didático-pedagógico que promova aprendizagem nas crianças. Uma vez que muitas delas não têm acesso ao lúdico por ausência nos espaços escolares e também no seu dia-a-dia domiciliar, onde os pais não obtêm tempo disponível por estarem ocupados em outras tarefas. Ademais, o lúdico é uma ferramenta que o professor pode possuir no trabalho da inclusão social, onde na maioria das salas de aula comportam alunos de diversas realidades, necessitando de metodologias específicas e estimulantes para o desenvolvimento da aprendizagem.

Levando em consideração toda a experiência vivenciada por nós bolsistas do PIBID no tocante a realização das comemorações alusivas ao Dia das Crianças, ficou claro para todos através da participação e da receptividade demonstrada pelos alunos frente às atividades propostas, que a ludicidade pode ser uma alternativa para superação de tantos conflitos existentes na sociedade e que através do resgate das brincadeiras, as

crianças possam interagir, conviver e desenvolver trabalhos em equipe aceitando as diferenças e as limitações do outro.

Evidenciou-se também que as brincadeiras ora discutidas proporcionaram a integração de todos. Enquanto as dinâmicas iam acontecendo pudemos perceber que naquele momento não havia distinção nem tão pouco diferenças, ali todos sabiam alguma coisa, todos se ajudavam, estavam envolvidos nas mesmas atividades e competindo de igual para igual, ninguém era mais inteligente ou melhor do que ninguém. Através da ludicidade, todos se tornaram iguais na diversidade.

A análise que se faz das constatações realizadas é que é possível ao professor fazer uso de experiências desse tipo na sala de aula como instrumento pedagógico capaz de promover aprendizagem e conhecimento, além do qual é uma alternativa para que as dificuldades de aprendizagem sejam superadas, ou, pelo menos, minimizadas.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, D. A. **O direito da brincadeira a criança**. São Paulo: Summus, 2001.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

_____. **O lúdico na educação**. Disponível em <<http://www.editorainformal.com.br>> Acesso em 13/08/05.

DORNELLES, Lilo. **A importância do brincar na escola inclusiva ou o lúdico e a cultura do pertencimento**. Disponível em www.professorlilo.com.br Acesso em 03/02/2012.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MALUF, A. C. M. **Brincar prazer e aprendizado**. Vozes, Petrópolis: 2003.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. Campinas: Papirus, 1991.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Cidade futura. Florianópolis: 2002.