

O LUDICO NAS ESCOLAS DE CAMPO

Renan Henrique Beserra de Sousa, Aluno Bolsista PIBID, Universidade Federal do Piauí /CPCE

Alysson Moura Pinheiro Aluno Bolsista PIBID, Universidade Federal do Piauí /CPCE

Washington Luiz Alves do Lago Aluno Bolsista PIBID, Universidade Federal do Piauí /CPCE

Lucy Feitosa da Silva, Professora de Português, SEDUC – PI

Dr^a. Luciana Barboza Silva, Orientadora, Universidade Federal do Piauí / CPCE

1. INTRODUÇÃO

Ao longo da nossa história, a educação infantil vem percorrendo caminhos de conquistas e lutas, travadas por movimentos sociais e por cidadãos que entendem a criança, como sujeito de direitos.

Nesse sentido, brincar é a forma privilegiada de expressão do pensamento não apenas das crianças, mas também dos adultos, que experimentam, criam novas brincadeiras, revivem jogos da sua infância e ampliam seu repertório de trabalho nas trocas.

Tomando por base esse princípio, como afirma Sneyders (1996, p.36) “Educar é ir em direção à alegria.” As técnicas lúdicas fazem com que as crianças aprendam com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Como afirma Almeida *apud* Santos (1999)

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (ALMEIDA, 1995, p.11)

Brincar, dessa forma, faz parte da vida cotidiana das crianças e, através dessas brincadeiras, a criança pode relacionar seus interesses e necessidades com o mundo que desconhecem e interagir com o universo dos adultos.

A brincadeira expressa à forma como a criança reflete, ordena, organiza, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo à sua maneira. Por isso, o lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade.

Dessa forma, a falta de esclarecimento sobre o verdadeiro papel da escola por parte da comunidade, dos alunos e alunas, dos professores e professoras, dos funcionários da escola em geral e das lideranças comunitárias faz com que a escola não desenvolva as atividades

necessárias para o aprendizado dos educandos, não tenha um objetivo definido para o desenvolvimento tanto da escola como da comunidade, não deixando claras as verdadeiras funções nesses espaços de formações básicas da vida.

Por isso é importante fortalecer os espaços de educação lúdica existente dentro e fora da escola, valorizando as brincadeiras realizadas pelas crianças e os brinquedos, aprofundando os diferentes espaços de educação também existentes nela, como forma de contribuir com a proposta da educação do campo contextualizada, fazendo com que:

O lúdico seja utilizado como promotor da aprendizagem nas práticas escolares, possibilitando a aproximação dos alunos ao conhecimento ()

Nessa mesma perspectiva, Campos (2008) complementa:

Neste sentido, ele se constitui em um importante recurso para o professor desenvolver a habilidade de resolução de problemas, favorecer a apropriação de conceitos, e a atender as características da adolescência (CAMPOS, 2008)

É necessário fazer com que os alunos sintam-se desafiados pelo processo educacional, fazendo com que estes tenham “*gosto no aprender*”, que estes venham desenvolver suas ideias prévias, possibilitando à ampliação dos conceitos, pressupostos, e, acima de tudo, das relações sociais entre os alunos, e entre estes com seus professores.

Esse ambiente desafiador que compreende o atual cenário educacional faz-se necessário à emergência de ferramentas pedagógicas que priorizem esta necessidade, proporcionando melhor relação ensino/aprendizagem.

Brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico (BECKER & GONZALEZ, 2011).

Entendido dessa forma, qualquer ação pedagógica deve ser minimamente planejado, de modo a proporcionar uma aquisição de saberes e fazeres mais significativos tanto para alunos quanto para professores.

Portanto, o presente trabalho tem por objetivo apresentar o lúdico como ferramenta pedagógica, bem como mostrar a importância da ludicidade no processo ensino/aprendizagem nas escolas do campo, bem como analisar a relevância das atividades lúdicas para o processo ensino/aprendizagem.

Para tanto, quanto mais diversificada a atividade em sala de aula, maiores serão as chances de resultados mais satisfatórios e/ou significativos. Entendido dessa forma, a ludicidade faz-se uma ferramenta pedagógica que pode atender aos anseios da escola moderna bem como proporcionar uma agregação à prática educacional.

Nesse sentido, o presente trabalho justifica-se devido à necessidade de inserir novas ferramentas metodológicas adequadas à realidade sociocultural dos alunos das escolas do campo, de modo à ressignificar a prática docente, e, dessa forma, possibilitando à construção de conhecimentos mais sólidos por parte dos sujeitos envolvidos no tal.

Portanto,

é importante o uso de metodologias alternativas que motivem a aprendizagem e as atividades lúdicas são meios auxiliares que despertam o interesse dos alunos, podendo ser aplicadas em todos os níveis de ensino (CABRERA, 2006).

2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogos” e “brincar”. E neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento, isto oportuniza a aprendizagem do indivíduo.

Desta forma, podemos pontuar claramente de que o jogo, a brincadeira, o brinquedo e a atividade lúdica podem enriquecer e muito a organização da personalidade da criança, pois envolve vários fatores como a socialização, o intelecto, as emoções, a motricidade e sua individualidade (BECKER & GONZALEZ, 2011).

A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente a forma de interagirmos.

O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, tudo isto está relacionado com aparecimento gradativos dos processos da linguagem que ao reorganizarem a vivência emocional e eleva a criança a um nível de processos psíquicos.

As atividades fazem parte da história do ser humano e especialmente na vida das crianças, essas atividades por muitos séculos foram vistas como sem importância. A partir da década de 50 do século passado é que o brinquedo e os jogos tiveram um valor significativo. Essa

mudança deu-se graças aos avanços do estudo da psicologia sobre a criança que valoriza a atividade lúdica por entender que o brincar é a essência da infância.

A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual. Um dos desafios que a escola vem enfrentando nos últimos anos é a integração das contribuições, de diferentes paradigmas teóricos no planejamento e no dia-a-dia da sala de aula. E que existem diferentes processos envolvidos na aprendizagem, bem como uma diversidade muito grande da maneira de aprender. E uma delas é a aprendizagem através do lúdico.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regra e papéis sociais. (LOPES, 2006).

A criança, inserida no social é produto de um contexto cultural. Isto facilita a exploração da imaginação, a memória e o registro e de suas experiências. É enorme a influência do brincar no desenvolvimento de uma criança. É o brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VIGOSTSKY, 1989).

O lúdico transforma os estímulos que se fazem adaptar gradualmente a nova situação aumentando os conhecimentos sobre a vida. O prazer, a criatividade e o otimismo em poder fazer suas atividades. A criança faz algo concreto no comportamento lúdico, mas é capaz de separar sua fantasia do concreto e real pode criar distorções por que o lúdico, nem sempre o educador deixa claro que faz parte da vida de cada um.

A ludicidade oferece uma "situação de aprendizagem delicada", ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o grau de desenvolvimento das múltiplas inteligências do mesmo, do contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor, além do mais o professor deve gostar de trabalhar esse novo método sendo motivador a fazer com que os alunos gostem de aprender, pois se o educador não se entusiasmar pelo que ensina o aluno não terá o interesse em aprender (NYLSE CUNHA, 1994).

O educador deve ter cuidado ao desenvolver uma atividade trabalhando o lúdico, por ser uma tarefa dinâmica, o professor fica na condição de estimulador, condutor e avaliador da feitura da atividade, no entanto o educador é o elo entre o lúdico e os alunos. A validade do método utilizado pelo professor ocorre na medida em que este esteja preparado para compreender e utilizar o instrumento que lhe é apresentado por razões explícitas, em função dos objetos que se fixou.

Os jogos constituem-se admiráveis instituições sociais. Através das atividades lúdicas (jogos) os educandos exercitam a autonomia e cidadania, pois aprendem a julgar, a chegar a um consenso a racionar. Devemos ter espírito aberto ao lúdico, conhecer a sua importância no desenvolvimento da criança, a relação da brincadeira e do desenvolvimento permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais e o raciocínio da linguagem.

A lucididade e a aprendizagem não podem ser considerados como ações com objetivos distintos, o jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança no comportamento dos hábitos, nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que na realidade é isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Antunes (2003) afirma o seguinte sobre o jogo:

O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

O professor é a peça chave desse processo, devendo ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for a sua história de vida e profissional, maiores serão as possibilidades dele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa.

O professor pode criar seus próprios jogos, a partir dos materiais disponíveis na instituição de ensino em que leciona ou até mesmo na sala de aula, porém precisa atentar para a forma de como serão trabalhados, não esquecendo os objetivos e o conteúdo a ser desenvolvido. O educador precisa ter muito mais força de vontade, criatividade, disponibilidade, seriedade, competência que dinheiro para construir um jogo.

Neste âmbito educacional na educação infantil, o papel do agente educativo e do professor no ensino fundamental é fundamental para definir a escolha e o uso dos materiais

escolares, e para planejar os arranjos no ambiente de sala de aula e as atividades que serão realizadas (Gadella, 2003; Pontes, 2003; Rocha e Lula, 2003; Wiggers, 2003).

Dessa forma, o professor [educador] torna-se a peça chave desse processo, de modo que, cabe a este auxiliar o aluno, entretanto, atentando para o tipo de auxílio que fornece. Portanto, o professor desempenha papel essencial e fundamental no processo educacional, cabendo a este, desenvolver uma prática educacional consistente e significativa.

Portanto, ao abordar o lúdico na formação do educador, SANTOS (1997, p.12), aponta que "a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão".

Ao desenvolver conteúdos que abordam o lúdico como uma proposta metodológica junto a educadores sempre ocorre reflexões acerca das possibilidades de intervenção e de ensino. Tais reflexões evocam sentimentos, posicionamentos que partem de suas relações mais intrínsecas no que diz respeito à relação educador e educando, adulto e criança.

3. METODOLOGIA

Este trabalho foi realizado na Unidade Escolar José Francisco Santana , estando localizada no povoado Brejo da conceição, no município de Currais, estado do Piauí. Esta instituição é mantida pelo governo da cidade de Currais. A instituição de ensino oferece cursos de Ensino Fundamental (1ª a 8ª séries) no turno da manhã.

Atualmente possui uma média de 180 alunos matriculados regularmente distribuídos em 12 turmas nos dois turnos, pertencentes em sua grande maioria a uma classe médio-baixa.

O trabalho foi realizado no terceiro bimestre de 2012, em duas turmas: uma de 1ª ano, e, outra de 2ª ano, da Unidade Escolar Jose Francisco Santana, no turno vespertino, apresentando uma média de 26 e 32 alunos, respectivamente.

O trabalho foi desenvolvido usando o método participativo, tendo por perspectiva a formação da consciência crítica e a mobilização dos estudantes envolvidos. Nesse aspecto, todos os encontros começaram com uma roda de cantos, uma brincadeira ou uma oração.

Em seguida saímos para um passeio para observar as árvores e sua importância para o meio ambiente e também com um olhar no brincar com elas.

Essas ações referem-se às atividades proporcionadas pelo curso de especialização em educação no campo, ao qual, sob esse enfoque, buscou-se verificar a concepção dos professores participantes do curso através de entrevista semiestruturada (ANEXO 1).

Nesse sentido, uma professora participante do curso de Especialização foi convidada a participar de uma entrevista, sendo que esta respondia a 8 (oito) questões (ANEXO 1) e, posteriormente, foram convidados a refletir sobre as suas práticas pedagógicas no decorrer de sua vida escolar, bem como analisar a importância das atividades lúdicas no processo ensino/aprendizagem para a educação no campo.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados referentes às atividades proporcionadas pelo curso, junto à escola do campo foram surpreendentes, pois a participação das crianças no resgate as brincadeiras e os brinquedos feitos por elas nos mostraram o grande conhecimento que elas têm em relação à natureza e o que fazem utilizando-as no seu dia-a-dia.

Tem também à participação das pessoas das comunidades na valorização das brincadeiras e os brinquedos utilizando coisas da natureza e valorizado o que tem na região.

Quanto à entrevista (ANEXO 1), os resultados acerca da concepção da professora revela a conexão do saber docente com o atual cenário educacional, mostrando interesse em buscar/inserir novas metodologias em sua prática pedagógica.

Entendido dessa forma, essa perspectiva lúdica (ou até certo ponto interdisciplinar), faz essencial frente aos avanços educacionais bem como aos anseios que permeiam a práxis educativa.

Portanto, pensar a formação lúdica como proposta de uma ação docente arraigada de significado para a criança, leva a refletir sobre a atual perspectiva sobre a formação docente, a incentivar a prática do jogo como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Nesse sentido, Lopes (2006) afirma:

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da

interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p.110).

Assim, criar um espaço de formação nos currículos de formação docente que aborde o lúdico como práxis educativa escolar pode ser uma alternativa através do qual o educador possa conhecer a realidade seu grupo de crianças, seus interesses e necessidades, comportamento, conflitos e dificuldades, e que, paralelamente constitua um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, linguístico e cultural e propiciar aprendizagens específicas.

Partindo deste pressuposto, cabe pensar de que modo estão estabelecidos os ambientes de aprendizagem. Estão vinculados aos interesses dos alunos e propiciam interação entre sujeito aprendente e objeto de aprendizagem? A aprendizagem parte das experiências reais e possibilita a apropriação do conhecimento? Talvez a resposta a essas indagações seja negativa e a escola não esteja conseguindo estabelecer uma metodologia que atenda a diversidade existente no mundo atual.

Rios (2007) afirma que a reflexão didática é fundamental para que o professor perceba a sua prática e a reorganize.

A reflexão didática, como possibilidade de melhorar o fazer da prática dos professores, vê-se na encruzilhada de apresentar indicações, referências teóricas, instrumentos metodológicos que lhes permitem trabalhar melhor, para melhor colaborarem na formação dos escolares. (RIOS, 2007, p. 58).

Portanto, o lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e usado de maneira correta, como afirma Almeida (1994, p. 53),

“o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-lo”.

Sendo assim, o papel do educador é intervir de forma adequada, deixando que o educando adquira conhecimento e habilidades. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao educador. Brinquedos não devem ser explorados somente como lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem.

Os educadores precisam estar cientes de que a brincadeira para o educando é necessária e que ela traz enormes contribuições no desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar.

Santos (1997, p.14) afirma que,

“quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

Desta maneira, o jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim também a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado prazerosamente.

Nesse aspecto, como afirma Kishimoto (2000):

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (KISHIMOTO, 2000).

Portanto, através das atividades lúdicas desenvolvem-se várias habilidades, explorando e refletindo sobre a realidade, a cultura na qual se vive, incorporando e, ao mesmo tempo, questionando regras e papéis sociais. Pode-se dizer que as atividades lúdicas ultrapassam a realidade, transformando-a através da imaginação, sendo essencial essa ressignificação dos processos educacionais, atendendo à realidade sociocultural de alunos e professores.

5. CONCLUSÃO

A educação lúdica, além de ajudar, influencia a formação do educando, propicia à criança muitos benefícios, pois proporciona a ela prazer, criatividade, coordenação motora que vai desencadeando seu aprendizado.

Nesse aspecto, pode-se dizer que, o lúdico é um grande laboratório que merece atenção dos pais e dos educadores, pois, é através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade.

As atividades lúdicas funcionam como exercícios necessários e úteis à vida. E as brincadeiras e jogos são elementos indispensáveis para que haja uma aprendizagem com divertimento, que proporcione prazer no ato de aprender. E que facilite as práticas pedagógicas em sala de aula.

Portanto, é de primordial importância à utilização das brincadeiras, brinquedos e dos jogos e objetos utilizados no contexto sociocultural dos alunos dentro do processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas, e, dessa forma, proporcionando um aprendizado mais significativo.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P.N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 1995.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

BECKER, E.L.; GONZALEZ, D.P. **Resgatando o lúdico para construção do desenvolvimento infantil: oficina “aprender brincando”**. Vivências: Revista Eletrônica de Extensão da URI, Vol.7, N.12: p. 46-50, Maio/2011. ISSN 1809-1636

CABRERA, W.B. A Ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: Contribuição ao processo de aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da aprendizagem significativa. 2006. **Dissertação de Mestrado em Ensino de Ciências e Educação Matemática**. Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 159p, 2006.

CAMPOS, L.M.L.; BORTOLOTO, T.M.; FELICIO, A.K.C. **A produção de jogos didáticos para o ensino de ciências e biologia: uma proposta para favorecer a aprendizagem**, 2008. Disponível em: <http://www.unesp.br/prograd/PDFNE2002/producao/jogos.pdf>. Acesso em 17 fev. 2013.

GADELLA, V. **Relato de experiência: Meu pé de feijão na UAC**. UFSCAr. In: III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil. UAC, Secretaria de Assuntos Comunitários da Universidade federal de São Carlos, 2003. (No prelo).

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.

KNECHTEL, C.M.; BRANCALHÃO, R.M.C. **ESTRATÉGIAS LÚDICAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS**. Programa de desenvolvimento de formação continuada dos profissionais da educação do Estado do Paraná, 2008.

LOPES, V.G. **Linguagem do corpo e Movimento**. Curitiba, PR, 2006.

MELLO, S.A. A Escola de Vygotsky. In: CARRARA, Kester (Org.). *Introdução à Psicologia da Educação*. São Paulo: Avercamp, 2004. P.135-155.

OLIVEIRA, M.Â.C. *Intervenção Psicopedagógica na escola*. Curitiba: IESDE, 2004.

PONTES, G.M.D. **Vivências teatrais na escola infantil NEI (Núcleo de Educação Infantil), UFRN**. In: III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil. UAC, Secretaria de Assuntos Comunitários da Universidade federal de São Carlos, 2003. (No prelo).

RIOS, Terezinha Azeredo. *Compreender e ensinar: por uma docência da melhor qualidade*. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2008.

SANTOS. S.M.P. **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis-RJ: Vozes, 1997.

_____. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SNEYDERS, G. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L. **A formação social de mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WIGGERS, V. **Recriando o cotidiano da Educação infantil para a garantia dos critérios de qualidade**. UFSC (Núcleo de Desenvolvimento infantil). Em: Paineis apresentados no III Encontro Nacional das Unidades Universitárias de Educação Infantil. UAC, Secretaria de Assuntos Comunitários da Universidade Federal de São Carlos, 2003.