

INTERFACES DA CONSTITUIÇÃO DE UM ESPAÇO DE APRENDIZAGEM LÚDICA NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES¹

Ana Paula Pegoraro*; Grazielle Silveira dos Santos*; Marilani do Nascimento Lima*; Raquel Carneiro Pinto*; Edson Carpes Camargo**

* Acadêmicas do curso de Licenciatura em Pedagogia do IFRS.

** Pedagogo. Doutor em Educação. Docente do IFRS. Orientador.

*Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – IFRS
Campus Bento Gonçalves*

Resumo

Os espaços lúdicos oportunizam aos sujeitos soltarem a imaginação ao mesmo tempo em que brincam com temas próprios de sua realidade psíquica. Sendo assim, este estudo tem como objetivo problematizar as contribuições de um espaço lúdico para uma instituição de ensino técnico, coletando junto aos acadêmicos dos cursos de Licenciatura do IFRS - *Campus Bento Gonçalves*, as razões pelas quais a institucionalização de uma brinquedoteca poderia interferir na sua formação inicial. Para tanto, utilizou-se como processo metodológico a realização de Grupos de Discussão, os quais foram analisados por meio do método Documentário de Análise. Como referencial bibliográfico, utilizou-se os conceitos de Kishimoto (1994), Maluf (2003) e Huizinga (1996). Enfim, a Brinquedoteca configura-se como um espaço de aprendizagem, aflorando o interesse das/os acadêmicas/os pelo conhecimento científico, permitindo-lhes aliar os conhecimentos teóricos com a prática, incentivando o interesse pelo ensino, pela pesquisa e pela extensão.

Palavras-Chave: Brinquedoteca. Lúdico. Formação de Professores.

INTRODUÇÃO

Enquanto educadores, necessitamos de um constante aprender para que possamos nos envolver com as possibilidades de experimentações. Ensinar é um ato curioso que nos transporta a novos saberes e questionamentos que extravasam a escola e acabam por invadir o nosso desejo de busca pelo conhecimento. No momento em que a escola se dispõe a trabalhar sua estrutura humana, possibilita que as atividades formativas façam parte do processo ensino e aprendizagem.

Considerando a importância do contato das/dos acadêmicas/os do curso de licenciatura em Pedagogia com o processo lúdico, implantou-se a Brinquedoteca no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – *campus Bento Gonçalves*. O *Campus Bento Gonçalves* é oriundo da antiga Escola Agrotécnica

¹ Projeto de Pesquisa desenvolvido no Instituto Federal do Rio Grande do Sul – *Campus Bento Gonçalves* a partir da implantação da Brinquedoteca do curso de Pedagogia desta instituição. Projeto de Pesquisa financiado pela própria Instituição.

Juscelino Kubitschek, fundada em 1959 no município de Bento Gonçalves, na serra gaúcha. Para tanto, tomaremos como aporte teórico os apontamentos de Friedmann (2002) e Kishimoto (1994) os quais abordam a importância do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem, possibilitando assim, justificar teoricamente este estudo. Além disso, consideramos importante neste estudo ressaltar que a implantação de um espaço lúdico em uma escola técnica profissional busca despertar o interesse científico pelo uso do lúdico no processo educativo de modo a interagir com as experiências do cotidiano, possibilitando o estímulo ao senso crítico e à capacidade de análise crítica.

1 REVISÃO DE LITERATURA

Conforme Negrine (2001), a atividade lúdica é indispensável à vida humana quando situada como um ingrediente que oferece melhoria para a qualidade de vida. Esta deve ser pensada a partir de aspectos subjetivos, interiores, que retratem emoções, afetos, bem-estar. Para expressar estes estados de consciência nem sempre a pessoa encontra palavras adequadas que retratem exatamente o que sente, já que há sensações que se produzem no corpo, que são impossíveis de serem descritas por palavras.

As atividades lúdicas, como menciona Santos (2000, p. 57), fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade. Entretanto, essas atividades, por muitos séculos, foram encaradas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa.

Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: 'Chega de brincar, agora é hora de estudar'; 'Brincadeira tem hora' [...]. Assim, fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico. Somente a partir dos anos 50 de nosso século é que o brinqueado e o jogo começaram a ser valorizados [...] (SANTOS, 2000, p. 57).

O brincar representa então, 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. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança (HARRES, 2001).

Enfim, adentrar os espaços escolares sem a noção das aprendizagens permeadas pela ação pedagógica, sem a compreensão da experiência prática enquanto processo

que atravessa os sujeitos, de nada vale. Faz-se contundente que educadores e acadêmicos compreendam o verdadeiro valor da experiência. Que se permitam ter tempo para aproveitar as experiências pelas quais são expostos, que encontrem na própria experiência, a razão para o seu trabalho pedagógico, que aprofundem as informações transformando-as em conhecimento. Dessa forma, a aprendizagem, o saber e a paixão pela docência vinculam-se à experiência. Pela vontade de aprender, pela vontade de “ser mais”, pela vontade de experienciar.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Enquanto instrumentos de pesquisa, escolhemos o grupo de discussão e a entrevista narrativa, utilizados pela pesquisadora Wivian Weller em seus estudos. O pesquisador Friedrich Pollok foi um dos pioneiros a utilizar o grupo de discussão na pesquisa social empírica, especificamente em estudo realizado entre 1950 e 1951. Conforme Weller (2006), foi somente a partir de 1970 que o procedimento de grupo de discussão ficou caracterizado como método, “por ancorar-se no interacionismo simbólico, na fenomenologia social e na etnometodologia” (WELLER, 2006, p. 244).

Os grupos de discussão têm favorecido para a análise de fenômenos característicos da juventude, dentre as tipologias acerca do desenvolvimento, de questões geracionais, do meio social e aquela que mais nos atrai aqui, as questões de formação de professores (WELLER, 2006). O Grupo de Discussão - GD – estão sendo constituídos por alunas/os dos cursos de Licenciaturas do IFRS – *Campus* Bento Gonçalves. São participantes da pesquisa, quatro GDs com quatro integrantes cada, dos diferentes cursos de licenciatura do IFRS - *Campus* Bento Gonçalves. Os encontros são gravados em áudio e posteriormente degravados, facilitando a análise do conteúdo. O Roteiro de Discussão está organizado em pelo menos seis blocos, englobando questões pessoais, relacionais, educacionais e profissionais. Após a realização do grupo de discussão, as/os participantes respondem a um questionário elaborado pela equipe de pesquisa abarcando questões pessoais que auxiliam na categorização do grupo.

Como referencial bibliográfico, utilizaremos os conceitos de Kishimoto (1994), Maluf (2003) e Huizinga (1996).

Utilizamos ainda, o método documentário proposto por Karl Mannheim, em sua Sociologia do Conhecimento como método de análise dos dados coletados. De acordo

com Bohnsack (2010), o método documentário desloca a interpretação do modo o que para o como. Sendo assim, a tarefa de quem pesquisa ultrapassa o sentido de explicar a realidade para analisar como é constituída a realidade em que os sujeitos estão inseridos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao educador deste século, urge pluralizar conhecimentos e pensar a escola além da sala de aula, pois é neste espaço que as diferenças e dificuldades se manifestam. O espaço educativo necessita de sujeitos da experiência, que tenham coragem de tomar decisões e vontade de experimentar. É incapaz de experiência “o sujeito que se põe, se opõe, se impõe ou se propõe” (LARROSA, 2004, p. 161) porque a ele nada atravessa, nada acontece, nada lhe toca. Esses sujeitos da experiência precisam estar abertos ao novo, às diferenças, às pluralidades manifestadas na prática docente.

Neste sentido, após a realização do GD, observou-se que as/os participantes veem o espaço da brinquedoteca como sendo muito importante para a formação docente, já que possibilita aos formandos a assimilação teoria-prática. A participante 1, já trabalhando há 6 anos na área da educação, traz a seguinte contribuição sobre importância da ludicidade:

com certeza o lúdico acrescenta à questão teórica e a questão dita em sala de aula [...]. A criança assimila com maior facilidade e com certeza ela vai conseguir compreender melhor o conteúdo trabalhado em aula. O que a criança é? A criança é lúdico, a criança nasce fazendo pesquisa, a criança está sempre em busca de conhecimentos. O concreto, o tocável, o palpável, o sentir, o morder. E então para a criança, o lúdico é fundamental em todos os momentos, associado com a teoria então, só tem a beneficiá-la.

A participante 3, acadêmica do curso de Pedagogia, não atuante na área da educação, tendo como prática somente alguns estágios, menciona que “é de extrema importância o lúdico tanto para a criança, nos primeiros anos de aprendizagem como o tempo todo que a criança ou jovem permanece na escola”.

Quando questionadas/os se já haviam vivenciado o lúdico, o participante 2, não atuante na área, mencionou estar vivenciando, após muitos anos, dentro da própria instituição de ensino esta prática, e para complementar sua fala, a participante 4, que trabalha já há algum tempo como auxiliar de educação infantil, mencionou que “trabalhando com as crianças de forma lúdica é mais fácil de elas estarem aprendendo,

porque elas estão brincando, e ao mesmo tempo estão adquirindo conhecimento, como nós mesmos nas aulas práticas aqui da faculdade, a gente está aprendendo mais, a gente está assimilando a teoria com prática”. Nesta passagem, fica evidente que até mesmo os adultos aprendem com maior facilidade fazendo uso do prático e do lúdico. Estamos aprendendo de forma prazerosa, é algo que nos possibilita troca de aprendizagens. É uma forma de ensinar-aprender nova, quando já se percebe que a tradicional não traz mais resultados. Com a possibilidade de trabalhar com o lúdico, o processo de socialização acontece de forma natural e não excludente ao passo que a criança brinca desde cedo com todos os colegas, vivencia os diversos tipos de diferenças, não desenvolvendo na mesma intensidade sentimentos preconceituosos.

Em questionamento realizado, problematizando a implantação da brinquedoteca como espaço lúdico no Campus Bento Gonçalves, como auxílio na formação de professores, a participante 3 coloca que “é de suma importância, porque além [...] do espaço para a criança brincar, nós também precisamos de um espaço para aprender. A gente não só aprende com leituras e com escritas, sim, é muito importante, mas o nosso espaço de interação aqui e de pesquisa é tão importante quanto é para as crianças”.

Nesta mesma problematização, a participante 1 mencionou que, se pudesse sintetizar a sua resposta, seria a de que

a teoria está andando junto com a prática, ambas de mãos dadas. Se nós vivenciássemos na instituição somente a teoria sem ter contato com a prática não teríamos uma formação própria e necessária para atender as necessidades das crianças. A brinquedoteca da instituição proporciona isso. A gente vivencia, a gente cria e a gente aplica.

Com isso, percebemos que o espaço da brinquedoteca tem grande relevância na formação de professores, exercendo papel de laboratório de aprendizagem, sendo a mediadora entre a teoria e a prática.

CONCLUSÃO

Enquanto sujeitos históricos e culturais, educadores e educandos, estão em permanente processo de humanização e integração, aprendendo a pensar e a refletir sobre as suas experiências. Dessa reflexão contínua, resulta a vontade de mudança, de leitura crítica da realidade e de percepção emancipatória de sujeito. Enquanto educadores, é saliente pensar a formação pedagógica como um dilema a ser desnudado

a partir da concepção de prática e de teoria que são assumidas frente ao processo pedagógico. Não há como conceber a prática sem teoria, tampouco a teoria sem a prática. Mas também, não há como pensar em uma prática que seja excludente da experiência, pois é partindo das experiências que se viabiliza uma nova visão de mundo e uma leitura crítica e emancipatória da vida.

REFERÊNCIAS

BOHNSACK, Ralf; WELLER, Wivian. O método documentário na análise de grupos de discussão. In: WELLER, Wivian; PFAFF, Nicolle (org.). **Metodologia da pesquisa qualitativa em educação: teoria e prática**. Petrópolis: Vozes, 2010, p. 67-86.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2002.

HARRES, J. (org.). O Lúdico e a Prática Pedagógica. In: Santos (Org.). **A Ludicidade como Ciência**. (pp. 78-99). Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva S.A., 1996

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994

LARROSA, J. **Linguagem e Educação depois de Babel**. Tradução de Cynthia Farina. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano**. 2003. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/opiniao/opiniao.asp?entrID=132>> Acesso em 18/08/2016.

NEGRINE, A. Ludicidade como Ciência. In: Santos (Org.) **A Ludicidade como Ciência**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001, p. 23-44.

SANTOS, S. Espaços Lúdicos: Brinquedoteca. In: SANTOS, S. (Org.). **Brinquedoteca: A Criança, o Adulto e o Lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000, p.57-61.

WELLER, Wivian. Grupos de discussão na pesquisa com adolescentes e jovens: aportes teórico-metodológicos e análise de uma experiência com o método. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 32, n. 2, p. 241-260, maio/ago. 2006.