

RELATO DE EXPERIÊNCIA NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO II: O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO

Luana Oliveira Ferreira Lima

Graduanda do 8º período do Curso de Pedagogia e Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação a Docência – PIBID Interdisciplinar.
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN.
E-mail: luanna.lu.oliveira@gmail.com

Resumo: Desde crianças aprendemos brincadeiras e algumas de suas regras, quando não, criamos e recriamos estas, para tanto corremos, caímos, choramos, sorrimos, descobrimos inúmeros sentimentos, criamos possibilidades e inventamos regras, estes nos permitem de um modo geral experimentar novas possibilidades ao fazermos descobertas grandiosas, trabalhando com o imaginário, o raciocínio lógico e o intelecto do sujeito. As brincadeiras recreativas e os jogos direcionados tornam ainda mais eficaz a nossa aprendizagem e isso se perpetua em toda a formação escolar de um indivíduo. Frequentemente as atividades lúdicas também ajudam a memorizar fatos que favorecem em testes cognitivos. Este trabalho é fruto de uma experiência baseado no estágio supervisionado II, para tanto ressaltamos a importância do lúdico como recurso didático principalmente nas aulas de história e geografia onde se centra o foco da pesquisa. Partindo da necessidade de resposta à questão: desde criança, as brincadeiras recreativas na escola juntamente com o lúdico direcionado em sala de aula foco do relato, a aprendizagem se torna mais eficaz ao desenvolvimento e a nossa aprendizagem? E isso se perpetua em toda a formação escolar. Desde que adentramos no mundo universitário e nos envolvermos no universo do lúdico, percebemos a sua importância, bem como sua eficácia para a construção do conhecimento na nossa formação do sujeito. Para tanto este trabalho se discorre pautado na técnicas de cunho qualitativo fazendo aportes com o documento que norteia a educação infantil e seus pressupostos; Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1989), e autores como; Amarilha (1998), Piaget (1972), Vygotsky (1999), desta forma estes para subsidiar a pesquisa em questão.

Palavras chaves: Lúdico. Formação. Estágio Supervisionado.

“É brincando que se aprende.” (Rubem Alves)

Quando crianças brincamos, corremos, caímos, choramos, sorrimos, descobrimos inúmeros sentimentos, criamos possibilidades, inventamos regras, enfim, a brincadeira de um modo geral nos permite experimentar esses sentimentos e fazermos descobertas grandiosas, trabalhando com nosso imaginário, raciocínio lógico e o intelecto.

A pesquisa surgiu a partir de um relato de experiência em forma de resumo expandido solicitado pelas professoras da disciplina de estágio supervisionado II, sendo este fruto de uma atividade avaliativa apresentada à disciplina, sob orientação dos professores que lecionavam a mesma. Trabalho apresentado à Universidade do Rio Grande do Norte – UERN, no Curso de Licenciatura em Pedagogia, para obtenção da nota.

As brincadeiras recreativas e os jogos direcionados tornam ainda mais eficaz a nossa aprendizagem e isso se perpetua em toda a formação escolar de um indivíduo.

Frequentemente as atividades lúdicas também ajudam a memorizar fatos que favorecem em

testes cognitivos. Amarilha (1997, p.88) diz que “Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo”.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI, 1998), o jogo tem uma amplitude que vai além de qualquer área do conhecimento, cumprindo uma dupla função sendo a lúdica e a educativa. Ambas veem aliar-se na finalidade do divertimento e do prazer, assim como o desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico, social e moral, que se manifestam em um grande número de competências, tomada de decisões, representações mentais além de simbólicas, escolha de estratégias, ações sensório motoras, interações, observação e ainda o respeitar ao pé da letra as regras de um determinado jogo.

De acordo com Vygotsky (1999, p.12), no jogo as crianças representam e produzem muito mais do que aquilo que elas veem ou já viu, estas reproduzem para a além do imaginário.

Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança.

Para Piaget (1972, p.156) “a criança que joga acaba desenvolvendo suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais”. É necessário ressaltar que, o jogo enquanto brincadeira deve despertar na criança o prazer na hora de brincar, quando se trata de jogos pedagógicos. Não sendo caracterizados como uma obrigação determinada pelo professor. O jogo tem que ser direcionado e prazeroso, de forma a despertar nos alunos uma aprendizagem significativa mesmo quando se trata de uma disciplina considerada “chata”. Cabe ao facilitador possuir uma metodologia dinâmica e eficaz na hora do ensino-aprendizagem.

O brincar deve estar presente na vida de qualquer criança sem ser levado em consideração aspectos como condição social, física, econômica enfim como se ressalta na constituição é direito da criança o uso do brincar em toda sua infância, se esta se faz necessário a criança para seu melhor e mais significativo desenvolvimento que direito tem a escola em negar para as crianças essa condição de vida. As brincadeiras devem fazer parte da escola como parte integrante do projeto político pedagógico dessa instituição como algo de extremo valor e importância na rotina escolar da criança, e não nos referimos as brincadeiras que acontecem no intervalo ou momentos vagos dentro da escola, mas sim a brincadeiras

direcionadas que tragam significância direta para os alunos e estabeleçam elos diretos com a aprendizagem e ao fazer pedagógico, sendo levado em consideração o dia-a-dia dessas crianças para que possam fazer relação escola- casa- brincadeira.

Baseado no pensamento de Kishimoto (1993), algumas instituições educacionais começam a implantar no seu currículo algumas atividades relacionadas ao brincar tomando como referência Frobel, Dewey, Decroly e Montessori. Só alguns anos depois é que esse método foi sendo realmente implantado nas escolas e visto como uma possibilidade de apropriar das brincadeiras e jogos como parte integrante do desenvolvimento educacional da criança.

A própria escola por muito tempo acreditou-se que as brincadeiras fossem apenas passa tempo sem em nada entrar os métodos pedagógicos, de modo que eram inseridas na escola nos momentos vagos e que se sobravam sem mais conteúdos a serem aplicados. Desse modo os jogos e as brincadeiras foram praticamente excluídas de dentro do espaço escolar de modo tirando algo de extrema importância para o desenvolvimento da criança, desde modo a escola com seu sistema deixava as brincadeiras e jogos em segundo plano, se sobrasse tempo após a aplicação dos conteúdos previstos deixemos que as crianças brincassem um pouco. O mesmo era feito ou concebido sem nenhuma direcionalidade ou planejamento ficando as crianças dispersas muitas das vezes, até mesmo distante dos olhos dos professores. Sem o planejamento pedagógico esses momentos seriam uma ocasião de descontração para as crianças, passando assim por despercebido pela instituição educacional. Uma grande oportunidade de causar e incentivar nas crianças a aprendizagem de forma prazerosa e significativas e relativas ao seu dia- a- dia eram desperdiçados.

DA TEORIA À PRÁTICA: O LÚDICO COMO RECURSO DIDÁTICO

Em todas as fases da vida o homem enquanto sujeito social aprende, descobre e vai se apropriando de novos conhecimentos. Sabemos ainda que a aprendizagem se dá ou acontece de diferentes formas sendo a educação uma dessas. Se nesse processo educacional a brincadeira for parte integrante, as crianças terão reais condições de um melhor e maior empenho no desenvolver das atividades e tarefas que possibilitam a aprendizagem.

O trabalhar de forma lúdica na escola é um tarefa fácil? Não. Algo extremamente complexo, pois, nos referimos ao um brincar direcionado, planejado com ligações diretas a teorias e conteúdos, quando falamos ser difícil, estamos dizendo que ser mais um professor que ver seu aluno como um sujeito passivo é muito fácil, porém levar seu aluno a ser um sujeito critico, reflexivo, sabendo pensar e ter condições de interação em um espaço social se trona algo árduo, principalmente quando incluso a esse meio de ensino a brincadeira. Fazer

com que o aluno brinque quando aprende é algo fantástico, pois isso trará um prazer implacável nesse sujeito, a criança que aprende brincando é um sujeito ativo e interage direto com os outros sujeitos e com o meio, no caso o brinquedo ou a brincadeira.

A criança deve ser vista como criança de modo que seu direito de brincar não lhe seja ofuscado em nenhum momento nem pela escola nem tão pouco pela família ou até mesmo pelo meio social. Ao nos depararmos com uma sala de aula com alunos do 4º ano estando esses extremamente ociosos por ser a etapa final do ano letivo, tivemos a oportunidade tão gratificante de trazer para estes formas dinâmicas de estudar e aprender de modo que interagimos com a linguagem mais conhecida e mais usada pelas crianças “o brincar”. Queremos aqui ressaltar que não teríamos alcançado tamanho sucesso se tivéssemos chegado na escola com a mesma e dura realidade que o sistema pôs aluno- professor e escola. Porém chegamos lá como “palhaços” prontos a despertar o circo adormecido pela rotina chata e cansativa que estes tinham de se enquadrar, e além de tudo, tínhamos que nos sairmos bem em meio a isso tudo.

TECENDO E REFLETINDO SOBRE A EXPERIÊNCIA

Nessa prática que desenvolvemos voltada ao brincar de forma objetivada e com direcionamento didático pedagógico os objetivos e resultados foram imediatos, pois vimos e ouvimos da boca da educadora que um aluno nunca frequentava a semana toda a escola, quando conhecedor do que estava acontecendo no espaço da sala de aula simplesmente não mais faltou naquela semana, bom estamos fazendo uma crítica a escola? Talvez, achamos o sistema opressor, talvez nem tanto mais o fato é que precisou do brincar para atrair o aluno à escola, será se essa criança tem a oportunidade de brincar fora da escola? Pode ser que sim, mas pode ser que a escola seja o único lugar onde esse e tantas outras tenham a oportunidade de serem crianças, mas a escola envolvida dentro de um rigoroso sistema fechou os olhos passando a ignorar o sujeito enquanto criança, visando apenas fazer destes seres dominantes de habilidades que a escola repassa.

História e geografia é uma disciplina que os alunos apresentam um pouco de dificuldade e resistência como também na matemática. Neste caso especificamente trabalhamos o ensino de história e geografia nas turmas de 4º ano do fundamental maior e podemos comprovar o quanto o jogo é de suma importância para quebramos barreiras no processo de ensino-aprendizagem, isso comprovamos na prática e foi confirmado pelas professoras titular das salas em questões, que alunos aprenderam e conseguiram assimilar bem as passagens de tempo no processo da colonização e independência do Brasil como também outros assuntos dentro das disciplinas citadas segundo as professoras, eles prestaram a

atenção, interagiram bem, assimilaram com precisão os conteúdos através dos jogos. Cada jogo deixou um traço como no jogo da memória que havia pegadinhas, estes desvendaram todas e se familiarizaram com sua história de forma real se sentindo como participantes desta. Cada brincadeira trouxe um respaldo de tamanha importância para aquelas crianças de modo que não foi enfadonho para elas o aprender.

Se fossemos falar das brincadeiras realizadas não se resumiria aqui, porém de uma maneira geral este momento fora bastante significativo e prazeroso para nós enquanto adultos, como também fora para aquelas crianças uma vez que, aquelas nos pediam para voltarmos a cada dia. Ao serem informados que não retornaríamos na segunda-feira, pois o período de regência do Estágio Supervisionado II haverá acabado, foi comum um olhar de tristeza e as palavras de carinho pelos alunos para conosco, estagiários.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Contudo, saímos da escola com uma certeza e colocaremos em prática nas nossas futuras salas de aula de que o brincar tem que andar lado a lado com os conteúdos didáticos da escola, o aluno precisa sentir se criança, brincando, experimentando, e é tarefa do professor ser essa ponte entre o conhecimento e o brincar. Quando a brincadeira deixar de ser parte integrante da escola, esta deixara de ser o local onde se ensina, onde se transforma e passará a ser um lugar onde se marginaliza, mata sonhos, imaginações, mentes e vidas. O lúdico permite o professor trabalhar as disciplinas de história e geografia de forma prazerosa, significativa quebrando qualquer barreira que a envolva, permitindo que o aluno venha ser um agente ativo no seu processo de aprendizagem.

REFERÊNCIAS

AMARILHA, M. Estão mortas as fadas? Literatura infantil e prática pedagógica. Petrópolis: Editora Vozes, 1997.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC / SEF, 1998.
<http://sistemas.ufmt.br/ufmt.evento/files/fb8bad7b-2e48-47af-806b-72ae3bfe47c7.doc>.

PIAGET, J. Psicologia e pedagogia. 2ªed. Rio de Janeiro: Forense, 1972.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. Imaginación y creación en la edad infantil. La Habana: Editorial Pueblo y Educación (1999).