

PIBID ATIVIDADES LÚDICAS E EXPRESSIVAS NO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO – Interfaces Aprendizagem e Tecnologia

Clézio José dos Santos Gonçalves ¹
Giovani Benneditto ²

RESUMO: Este projeto desenvolve um Programa de Vivências Lúdicas, visando o desenvolvimento das capacidades e competências cognitivas, afetivas e pessoais de estudantes do ensino fundamental e médio na Grande Porto Alegre com baixo IDEB. Entre seus objetivos estão construir e aplicar uma proposta de atividades e vivências lúdicas de Sensibilização e Expressão Corporal junto a estudantes do ensino fundamental e médio de Escolas Públicas da grande Porto Alegre 1) Desenvolver metodologias de vivências lúdicas utilizando-se dispositivos móveis tecnológicos (Equipamentos de registro digital) 2) Analisar os efeitos das atividades desenvolvidas 3) Elaboração de material impresso e/ou audiovisual da proposta. Seu público são estudantes de ensino fundamental e médio de escolas públicas de Porto Alegre com baixo IDEB; Acadêmicos do Curso de Educação Física Professores das escolas que o projeto atuar. O projeto apresenta uma aplicação efetiva de vivências que se constituem potencializadoras das competências de estudantes em Escolas públicas de ensino de Porto Alegre. As vivências são desenvolvidas em consonância com estudos da neurociência e continuidade das pesquisas desde coordenador, considerando-se o uso das tecnologias interativas como fomentadoras de potências de aprendizagem e formação humana. As atividades lúdicas têm sido preteridas no universo escolar. É convicção deste projeto que vertentes de ação neste campo de experiências com vivências integradas através de ações interdisciplinares com outras áreas do currículo escolar, são fomentadores de competências e valores desejáveis nos PPPs institucionais para a formação de um sujeito cidadão integral, de escolares de baixo IDEB. Este projeto apresenta benefícios evidenciados nas atitudes dos participantes do mesmo, pois faz parte de atividades de ensino e pesquisa na ESEFID, coordenado pelo docente. **PALAVRAS-CHAVES:** Pibid; Aprendizagem; Lúdico, Tecnologia.

Este projeto desenvolve Vivências Lúdicas, no desenvolvimento das competências cognitivas, emocionais e pessoais de estudantes do ensino fundamental e médio na Grande Porto Alegre em escolas com baixo IDEB. Seu público além dos citados são também acadêmicos do Curso de Educação Física e Professores das escolas do projeto. Este trabalho apresenta aplicação efetiva de vivências que se constituem potencializadoras das competências de estudantes em Escolas públicas de ensino de Porto Alegre. As vivências são desenvolvidas em consonância com estudos da neurociência e continuidade das pesquisas desde coordenador, considerando-se o uso das tecnologias interativas como fomentadoras de potências de aprendizagem e formação humana. As atuações acontecem de três formas distintas: a) Oficina em horário extraclasse; b) Atuação regular com a turma de aula c) Atuação pontual com a turma regular. Atividades lúdicas têm sido preteridas no universo escolar.

¹ Doutor em Educação e Neurociências, Prof Ass Universidade Federal do RS – UFRGS 00008785@ufrgs.br;

² Graduando pelo Curso de Educação Física- ABI- Bolsista PIBID UFRGS.

É convicção deste projeto que vertentes de ação neste campo de experiências com vivências integradas através de ações interdisciplinares com outras áreas do currículo escolar, são fomentadores de competências e valores desejáveis nos PPPs institucionais para a formação de um sujeito cidadão integral, de escolares de baixo IDEB. Este projeto apresenta benefícios evidenciados nas atitudes dos participantes do mesmo, pois faz parte de atividades de ensino e pesquisa na ESEFID, coordenado pelos autores.

A partir destas reflexões e dos conceitos apresentados em GONÇALVES (2013) o projeto Atividades Lúdico e Expressivo no Ensino Fundamental e Médio com ênfase no lúdico e uso de tecnologias, sistematiza suas propostas de ação seguindo os seguintes princípios pedagógicos construídos a partir do estudo epistemológico e reflexão das práticas pedagógicas dele derivadas. Princípios e reflexões abaixo descritas que orientam as ações pedagógicas:

- 1) Aprendizagem é fenômeno complexo.
- 2) Tecnologia afeta subjetividades.
- 3) Viver (ência) é analógico Postar é digital.
- 4) Sensibilidade é reação local.
- 5) Afeto e Emoção na aprendizagem.
- 6) Competências são diferente de Conteúdos.
- 7) Lúdico como consciência de si e de competências pessoais.
- 8) Criação de Atividades e vivências singulares.

Com estes princípios o projeto tem elaborado suas ações utilizando os procedimentos de ação pedagógica nas escolas que atua com diferentes formatos para atuação dos bolsistas. Com isto o bolsista tem a possibilidade de experimentar o exercício docente através de olhares compartilhados ou construídos coletivamente. São os seguintes formatos:

- a) Oficina no contra-turno: São oficinas que acontecem uma vez na semana com tempo entre duas a três horas.
- b) Atuação nas aulas de educação física regular da escola. Neste formato os bolsistas acompanham uma turma regular de educação física durante o ano letivo trabalhando diretamente com o professor da turma e com a mesma liberdade de proposição pedagógica. Nesta modalidade a atuação acontece com uma turma com pelo menos duas horas aula por semana.
- c) Atuação pontual por parte de um bolsista em turmas diferentes de educação física regulares da escola ao longo do semestre.

Durante o período evolucionário da humanidade, o cérebro foi se desenvolvendo de diferentes formas. Com o passar do tempo diferenciou-se das estruturas que lhe deram origem,

embora elas permaneçam em sua constituição. O cérebro humano tem hoje um tipo de estrutura diferente dos primeiros antropoides. Conforme DAMÁSIO (2008) é possível que a liberação dos membros da postura bípede tenha possibilitado que objetos fossem trazidos na frente dos olhos. Ao concentrar-se nestes, tenha iniciado o processo de reflexão. Tal ato estimulou a realização de sinapses naquele cérebro que chegou ao neocórtex (estrutura do cérebro exclusivo do humano) que todos partilhamos permitindo os processos da linguagem. Note-se que a ação geradora da reflexão nasce evolutivamente de um *movimento* (trazer um objeto) e de uma *observação* (até os olhos), processo que crianças realizam indistintamente.

CYRULNIK (1997 p. 16) vai reforçar tal reflexão dizendo que “muito antes da convenção do Verbo, o mundo vivo é estruturado pela sensorialidade que lhe dá uma forma perceptível precisa”. Este autor vem chamar a atenção para o fato de seres sensíveis partilharem um ambiente através de “imprintings”³ contínuos:

“Aquele que contém os significados mais cativantes é um outro da mesma espécie. A proximidade dos congêneres cria um mundo sensorial partilhável. O outro contém em si o que mais espero. Se estivesse sozinho no mundo ele estaria vazio, mas assim que dou conta de um congênere perto de mim, portador de informações que “me fala”, o meu habitat enche-se de gritos, de cores e de posturas que criam um ambiente rico em significados enfeitiçadores, em acontecimentos extraordinários. A simples presença de um “próximo análogo” geneticamente vizinho alarga o mundo sensorial e cria um acontecimento perceptual, um convite ao encontro. Basta colocar dois bebês lado a lado para que manifestem uma emoção intensa expressa por tagarelices, olhares e aplausos. (...) revelando assim uma sociabilidade, uma intencionalidade espantosamente precoce. (CYRULNIK, 1997, p. 23).

Ao poder comunicar e partilhar suas experiências com o outro, pode observá-la, compreendê-la e enriquecer-se com a diferença do outro. No momento em que, através da linguagem, o ser humano estabelece um processo comunicativo, que reconhece as diferenças entre si e o outro.

Um sinal evidente de uma linguagem é a utilização de símbolos, que permite realizar uma antecipação do futuro, pois “[...] realiza uma sondagem de elementos do presente, com os materiais do passado transformando-os em antecipações do futuro buscando o seu melhor estado” (DAMÁSIO, 2008 p. 67 ob.cit.). Este momento na história de uma pessoa é singular, quando da transição de gestos e movimentos para a comunicação de pensamentos também através das palavras/símbolos. Nenhum outro momento é tão capacitador em termos de potencialização de uma mente como este ao adquirir-se um sistema de códigos e símbolos que lhe permite a reflexão do meio e, principalmente de si próprio. MATURANA & VARELA (1995) vão afirmar que:

O operar recursivo da linguagem é condição sine qua non para a experiência que associamos ao mental. Por outro, essas experiências fundadas no linguístico se organizam com base numa variedade de estados do sistema nervoso. Como observadores, não temos acesso direto a tais estados, mas estes ocorrem sempre de maneira a manter a coerência de nossa deriva ontogênica (MATURANA &

A linguagem é dimensão significativa para o humano. O domínio de interações amplia-se significativamente através dela, permitindo a criação de virtualidades. Um termo utilizado por Assmann era o de aprendizagem. Foi um dos autores brasileiros que insistiu sobre diferenças entre ensinar e aprender. Colocou neste último o foco principal da escola e da educação. Em outras palavras o aprender enquanto processo está ligado a sistemas biológicos do sujeito em sua história de vida e o significado para o aluno (aqui designado de aprendiz) acontece se o processo de aprender for traduzido numa compreensão vivencial de sua experiência de vida, auxiliando-o a entender sua história e apontando possibilidades futuras de desenvolvimento. Se assim não for não existe aprender, apenas memorização de palavras distantes de suas realidades e descartáveis quando significados vivenciais as contradizem. Um exemplo são crianças dos portos de Rio Grande (RS) e Santos (SP) onde muitos estão defasados na seriação escolar, mas dominam o inglês e até outras línguas.

Importante destacar as formas com que cada um compreende a dimensão das atividades lúdicas na sua formação profissional e pessoal, bem como os possíveis efeitos que propostas construídas coletivamente com os grupos de alunos. Um destes eventos é o Dia do Lazer ESEFID-UFRGS. O Dia do Lazer ESEFID-UFRGS é um evento aberto e gratuito que acontece a cinco anos sendo um a cada semestre letivo. Seu objetivo é oportunizar espaço de criatividade e exercício de competências artísticas e de organização de equipe para alunos das disciplinas de lazer do curso de Educação Física, alunos de escolas estaduais e Bolsistas Pibid, Extensão e BIC e comunidade em geral. Seu público alvo são Acadêmicos do Curso de Educação Física, docentes e servidores da UFRGS, familiares da comunidade esefiana e alunos e professores da rede estadual de ensino atendidos pelo PIBID ESEFID-UFRGS. O evento intercala produções em vídeo e apresentações ao vivo de esquetes e coreografias cover, construídas pelos alunos dos cursos de educação física e da rede estadual PIBID tendo por base o humor inteligente e saudável.

Independente da opção teórica que um docente pode escolher é importante ressaltar **a educação física é um fenômeno ou produto cultural humano complexo** (grifo nosso) e conseqüentemente sujeito a conflitos de diferentes interesses (pessoais, econômicos, psicológicos, ideológicos, etc.) próprios da condição humana e nesta perspectiva é preciso compreendê-lo em suas múltiplas facetas.

Ora, se a educação física é um fenômeno cultural humano, e como tal precisa ser contextualizado é importante destacar que a corporeidade é **uma experiência vivencial intensa de múltiplos e complexos significados diferentes para cada participante e para cada segmento de onde ele estiver situado** e nesta perspectiva que deve ser trabalhada.

É importante na compreensão desse fenômeno, o entendimento de que, dentre os elementos constitutivos e diferenciais das suas manifestações, alicerçarem-se em princípios no âmbito da escola e o Dia do Lazer estruturou-se também, nos seguintes eixos a partir de diferentes realidades experimentadas:

Ludicidade: componente indispensável da existência humana, situado na esfera do simbólico e vinculado aos fenômenos da curiosidade e intencionalidade do homem. Manifesto por intermédio do brincar, como processo criativo da estruturação do comportamento humano.

Corporeidade: forma integrada pela qual o homem existe no mundo, permitindo-lhe o acesso às coisas e experiências diversas, de forma a tornar-se significativo a si mesmo e aos outros e, assim, vivenciar a sua humanidade.

Sensibilidade: dimensão que permite conhecer, vivenciar, compreender e significar, por intermédio das sensações, o mundo ao seu redor e desenvolver a empatia de colocar-se no lugar do outro.

Criticidade: qualidade que se manifesta na formulação de julgamento crítico, discernimento apropriado de conceitos, idéias, fatos e situações que compõem o mundo vivido.

Criatividade: dimensão que permite criar, produzir, inventar, imaginar, suscitar, alternativas para se fazer no mundo.

Interação: ação recíproca que permite a construção coletiva da realidade, por intermédio das diversas linguagens utilizadas nos respectivos contextos culturais.

Neste sentido o Dia do Lazer Eset UFRGS Mobiliza parcela significativa dos acadêmicos das disciplinas de lazer na organização, execução e avaliação de atividades diferenciadas, tendo por base o uso de tecnologias digitais e a realização de tarefas singulares (esquetes, covers, produção de vídeos, etc).

Funciona como laboratório de criação, organização coletiva e desenvolvimento de competências relacionais e cognitivas para alunos de graduação em educação física da ufrgs, bolsistas PibidCapes e Escolas estaduais.

Um pequeno exemplo dos efeitos do dia do Lazer Eset UFRGS pode ser constatado nos seguintes testemunhos:

“Meu empenho, minhas intervenções e participação nas aulas, ficavam mais interessantes, próximas do que pensei anteriormente como atuação no Dia do Lazer. Mesmo assim, tive a certeza que estava no caminho certo, quando o Dia do Lazer chegou, pude estar mais visível e atuante. Minha diversão era vista pelos meus colegas que pela disciplina passaram, pois estou aprendendo e me aprimorando como um futuro docente a cada “problema” ou situação a ser resolvida.”.

O testemunho a seguir inserimos sua imagem original de uma das avaliações coletada junto aos alunos e ao público que participava emprestando fidedignidade as vozes discentes

O Dia do Lazer é outro sacada genial. Os alunos foram estimulados a desempenhar tarefas para além do campo do movimento e da atividade física, mas também na criatividade, criação de obra intelectual, dramatização, direção, edição, etc. Sou aluno antigo da Esf e não tive a oportunidade de participar do Dia do Lazer quando fiz Recreação I, penso que seria uma experiência interessante apesar de aparentemente desafiadora, uma vez que concilia a execução de um número considerável de tarefas, que exigem ensaio, criação, figurino, e fim planejamento geral com as outras atividades

Nestas palavras observamos alguns dos impactos que a vivência no Dia do Lazer proporciona. Seria bom o profissional de Educação Física, ou qualquer um que atue com o lazer compreender diferentes categorias em campos conceituais diversos. Isto lhe conferiria aparato conceitual para ações efetivas em seu fazer pedagógico. Uma vez que tal empreitada pode ser deveras gigantesca para alguns, vamos direcionar nossa reflexão para um ponto próximo de nossas realidades, qual seja **o ser humano que se movimenta e que existe porque é portador de uma corporeidade viva e pulsante**. E, portanto, um humano inserido num contexto tecnológico.

A existência das Tecnologias de Interação e Comunicação é uma realidade nas salas de aula seja através de PCs das escolas ou pelos smartphones dos alunos. As implicações do uso das mesmas através dos chamados nativos digitais, ainda é objeto de discussões e de pesquisas a respeito. Neste espaço trouxemos esta realidade para o âmbito da educação física com o Dia do Lazer, ou seja, trabalhar na perspectiva do uso das atuais mídias disponíveis para os alunos em diferentes formatos, na construção de estratégias de motivação, aprendizagem, feedback e ampliação do repertório de novos movimentos e vivências corporais.

Este contexto gera uma nova dinâmica para a Educação Física escolar, pois lhe além dela ser razão do corpo em movimento vivenciado num presente sensível, ao mesmo tempo busca na virtualidade uma forma de não esquecê-lo. O uso de diferentes mídias de gravação (máquinas fotográficas digitais, celulares com câmeras) proporciona oportunidade de registro de uma atividade vivencial na aula de educação física em diferentes ângulos.

A estratégia de construção das atividades e das vivências encontra-se em consonância com as atuais pesquisas nas Ciências Cognitivas desenvolvidas por este docente numa perspectiva interdisciplinar de diferentes conhecimentos.

Por ora pode-se inferir que as respostas da parte dos alunos das escolas e dos professores participantes deste subprojeto em tempo real, mas também dos registros que estão sendo compilados apontam a experiência como exitosa. É desejo ampliar o número de escolas atendidas. Também permite afirmar preliminarmente que a inovação pedagógica não é mera utopia, mas espaço possível de realização não apenas do futuro docente na figura dos bolsistas que atuam diretamente no mesmo, mas dos alunos das escolas participantes de nosso projeto ao vivenciarem um espaço de criação e responsabilidade pedagógica compartilhada. As atuais experiências por si só, são objeto de farto material para análise e produções futuras. Evidenciam que, quando se busca espaços criativos a partir dos potenciais disponíveis, boas propostas emergem. Utilizando-se de uma parte do pensamento de JOHNSON (2003) pode-se inferir que, segundo estes autores a partir de alterações singulares e simples um fenômeno complexo emerge com características absolutamente distintas dos elementos constitutivos iniciais, diferenciando-se completamente das condições iniciais que o precederem. Neste sentido, talvez em educação e na educação física em particular, ao invés de se procurar grande respostas aos desafios que acontecem cotidianamente possam construir coletiva e dialogicamente novas propostas simples e singulares, mas que ao somarem-se a outros esforços, faça emergir novos contextos em aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Agradecimentos a Pró-reitoria de Graduação, Coordenadoria das Licenciaturas e Coordenação Institucional do PIBID da Universidade Federal do RS e às escolas públicas participantes deste trabalho.

REFERÊNCIAS

- ASSMANN, H. (2000) *Competência e Sensibilidade Solidária* Ed. Vozes, Petrópolis.
- DAMÁSIO, A.R. (2008) *O Erro de Descartes*. SP, Cia. das Letras.
- GONÇALVES, C.J.S (1998) Ler e escrever também com o corpo movimento. In FREITAS, N. (Org.) *Ler e escrever compromisso de todas as áreas*. Ed. UFRGS, POA.
- GONÇALVES, C.J.S. (2013) Pibid e Educação Física: Um espaço singular de formação docente IN BELLO, S.E & UBERTI, L. *Iniciação a Docência: articulações entre ensino e pesquisa*. Porto Alegre. Ed Oikos.
- HUMPREY, N. (1995) *Uma história da Mente*. SP, Ed. Campus.
- JOHNSON, S. (2003) *Emergência*. RJ, Jorge Zahar Editora.
- MATURANA, H. & VARELA, F. (1995) *A árvore do conhecimento*. Campinas, Ed. Workshopsy.