

COMO A LUDICIDADE CONTRIBUI NA PRÁTICA CURRICULAR DA PROFESSORA DO 2º ANO DE UMA ESCOLA DA REDE MUNICIPAL DE RECIFE

Angélica Tavares Nascimento
Maria Elizabete C.C Tinée

RESUMO:

O artigo trata de uma pesquisa de observação e entrevista na sala de aula de uma escola da Rede Municipal de Recife sobre a discussão da ludicidade e a prática curricular. Com base em referenciais teóricos, é apontado o trabalhar com o lúdico como um dos aspectos principais no processo de ensino-aprendizagem na educação escolar. Apoiando-se nas contribuições dos autores que tratam da temática, é possível perceber que o lúdico está fortemente presente no período da infância, nesse sentido a pesquisa procurou compreender a adoção da ludicidade na prática curricular como forma inovadora (porém não recente) para subsidiar o (a) educador (a) e educandos (as) no processo da aprendizagem.

Palavras- chave: lúdico, ludicidade, prática curricular, educação escolar.

ABSTRACT:

The article deals with a study of observation and interview in the classroom of a school in Recife Municipal Network on the discussion of playfulness and curricular practice. Based on the theoretical framework is targeted work with recreation as a key aspect in the process of teaching and learning in school education. Relying on contributions from writers on the subject, you can see that the play is strongly present during childhood, in this sense the research sought to understand the adoption of playfulness in curricular practice as (but not recent) innovative way to subsidize the educator and students in the learning process.

Keywords: playfulness, curricular practice, school education.

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho de investigação tem por objeto de estudo a análise do currículo dentro da sala de aula, com o intuito de mostrar a relevância do lúdico para o currículo, através da didática, dentro da sala de aula. O que levou a essa investigação foi o estudo na disciplina de Práticas Curriculares na Escola e Dentro da Sala de Aula, do quarto período do curso de Pedagogia da UFPE.

Foi escolhida uma escola perto da universidade, para ficar mais acessível para as duas pesquisadoras. Nas observações feitas, logo no primeiro dia foi claro a maneira lúdica da professora abordar os assuntos. Então foi feita uma pesquisa sobre a educação e o lúdico e como o lúdico poderia tornar as aulas mais atrativas para as crianças. Percebeu-se que existe uma relação entre as observações feita em sala de aula e o referencial teórico sobre o lúdico, que esclarece a forma que a professora dá a aula.

No desenvolvimento vai ser explanado primeiramente o conceito de lúdico de uma forma teórica e histórica, através dos estudos do historiador Hohan Huizinga. Enquanto que o filósofo Cipriano Luckesi relaciona o conceito de lúdico diretamente com as práticas educacionais, dentro da sala de aula. Na área da psicologia vamos apontar estudos feitos por Winnicott, de como a ludicidade pode ajudar no desenvolvimento psicológico da criança.

Esse estudo de campo é uma pesquisa de tipo etnográfica, no qual “tem como propósito o estudo das pessoas em seu próprio ambiente e a utilização de entrevistas e observação participante” (GIL, 2002, p. 40), tem por metodologia de pesquisa qualitativa, com observações semiestruturadas. Foi feito uma consulta através de entrevista, no qual entregamos um questionário com perguntas objetivas da prática da professora em relação ao currículo.

A reflexão que fazemos é se é possível realizar uma didática de forma a passar os conteúdos propostos na rede, de maneira lúdica, que os alunos tenham interesse pelos assuntos e que se envolvam com a aula, dessa forma construindo junto com a professora o conhecimento proposto. Vê-se a importância de exercer a liberdade dentro da sala de aula, para os alunos exercer sua autonomia e seu protagonismo, e assim ter espaço para despertar a vontade de aprender.

2. O LÚDICO

O lúdico em seu termo original refere-se a jogos, no qual vem do latim ludus. Huizing afirma quanto a isso que “Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador” (HUIZING, 2008, p. 11). Com esta afirmação podemos dizer que a atividade lúdica ajuda a despertar a concentração e a está envolvido ao momento, de forma envolvente e inteira. Com o passar do tempo a ludicidade ganhou uma conotação mais ampla, envolvendo uma experiência prática de transformação de atitude e não apenas se apropriar do conhecimento.

Desde tempos remotos (como em sociedades “primitivas”), a sociedade humana possui uma relação íntima com o jogo: “...na sociedade primitiva, verifica-se a presença do jogo, tal como nas crianças e nos animais, desde a origem, nele se verificam as características lúdicas” (HUIZING, 2008, p. 21), nesta passagem vê-se o ser humano como um ser historicamente lúdico, desde tempos remotos, podendo afirmar que ele possui em sua essência o jogo, e que por este é possível vivenciar os momentos, de maneira a se envolver plenamente.

Na psicologia Winnicott trouxe relevantes contribuições para o estudo da ludicidade em seu livro “O Brincar e a Realidade”, quando ele afirma que “é a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais...” (WINICOTT, 1975, p. 70). Com isso podemos afirmar que o lúdico propicia ao aluno desenvolver sua cognição e a se relacionar com os outros a sua volta, de forma que o aprendizado seja mais eficiente, pois irá envolvê-lo nesse universo do conhecimento, abrindo espaço para a participação dos que estão presentes na sala de aula.

Na pesquisa de Luckesi (2009) ele vê a ludicidade como uma experiência interior da consciência, como “um estado de espírito”, afirma que são aquelas atividades que favorecem uma experiência plena, no qual envolve a criança, fazendo ela está presente por inteira no que está sendo proposto pela professora em sala de aula, por exemplo. E com esse envolvimento, a criança dificilmente se dispersa.

Cipriano Luckesi (2009) afirma que através de uma experiência lúdica pode-se está inteiro no momento. Suas pesquisas apontam a ludicidade como um meio de desenvolvimento humano nos aspectos físicos e mentais, bem como no processo de ensino - aprendizagem. Desta forma a aprendizagem através do lúdico propicia a criança aprender com vontade e alegria, de uma forma que ela possa se expressar, ajudando em seu desenvolvimento cognitivo e psicossocial. Além de ajudar a conhecer e a lidar com o outro a sua volta, construindo o conhecimento de forma fluida e espontânea.

2.1. LÚDICO E A EDUCAÇÃO ESCOLAR

Como foi visto no tópico anterior, a partir da compreensão dos autores citados, o trabalho com o lúdico pode ser considerado como um reforço do desenvolvimento psicológico, cognitivo e social da criança. Sendo assim, a atenção para a ludicidade na educação escolar viabiliza uma aprendizagem mais eficaz, além disso, permite que o educador e os (as) educandos (as) exerçam sua autonomia e a interação com o outro, pois

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida. (ALMEIDA, 2009, p. 1)

A partir da pesquisa de observação em sala de aula e entrevista com a educadora da turma do segundo ano de uma escola da rede municipal do Recife, percebeu-se a preocupação de trabalhar os conteúdos, competências e as demandas cotidianas dos (as) alunos, fatores sociais e de relacionamento com o outro, através de vários recursos como: músicas usadas para retomar a atenção das crianças ao que está sendo trabalhado em aula, peças teatrais, com a participação das crianças que se sentem a vontade para atuar, jogos que

estimulam o raciocínio lógico, debates sobre temas atuais respeitando as opiniões das crianças como reflexões finais da professora, leitura coletiva de livros literários, leitura e interpretação coletiva das avaliações propostas pelo sistema de educação da Rede como a Provinha Brasil, além de outras atividades como o correio da amizade que foi sugerida pela professora para que os (as) alunos (as) escrevessem cartas uns para os outros, incentivando assim a escrita, a leitura e a interação com o outro. É possível perceber a relação da fala da educadora com sua prática curricular quando ela esclarece que:

“Na medida do possível gosto de adotar variados recursos. Realizo pesquisas na internet buscando formas criativas para trabalhar com os conteúdos. Além disso, converso com colegas da escola em caso de dúvidas ou estabelecendo trocas de experiência. Utilizo também livros didáticos.” (FG, educadora)

A educadora também revela que nessa turma em sua prática “a principal dificuldade é vivenciar os conteúdos levando em consideração o perfil complexo do grupo” e compreende que “as crianças estão bastante acostumadas a um modelo educativo voltado a uma pedagogia muito tradicional”. Na sua percepção apesar das dificuldades, as crianças estão respondendo gradualmente de forma positiva ao processo de ensino-aprendizagem adotado. Ela afirma que “aos poucos, eles estão conhecendo novas formas de aprendizagem, sendo encorajados a se tornarem sujeitos reflexivos, criativos, transformadores. O trabalho é árduo! Simboliza um desafio e um esforço contínuo”. (F.G).

Considerando a prática da educadora e suas falas na entrevista é possível depreender que há consonância com um trabalhar lúdico a partir da reflexão de Almeida na qual considera que:

O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma ‘atitude’ lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. (ALMEIDA, 2009, p. 1)

A reflexão e a prática dos educadores têm que ver com o compromisso e responsabilidade com o processo de ensino-aprendizagem dos (as) educandos (as). Como é percebido na fala da educadora entrevistada, e segundo Almeida (2009) o trabalhar com o lúdico não simples e fácil, pois o ensino tradicional não se adequa ao trabalho escolar lúdico, uma vez que o modelo tradicional está centrado na transmissão de conteúdos e não proporciona aos educadores e educandos uma forma inovadora de aprendizagem. Os conceitos da ludicidade propõe romper com um modelo tradicional já instituído pela educação atual.

A adoção do trabalhar lúdico em sala de aula está além de uma simples escolha por uma maneira prática de trabalhar. É interessante destacar a visão de Fortuna (2011), no que diz respeito as características da ludicidade, na sala de aula e sua contribuição didática para os educadores e educandos (as), na qual ela afirma que:

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. (FORTUNA, 2011, p. 9)

Outro aspecto a ser destacado sobre a contribuição da ludicidade na educação escolar, Sopelsa (2012) em conformidade com Domingues, Motta e Palamin (2008) ressalta que o lúdico pode também contribuir na educação especial, que segundo pesquisas desses autores o trabalho com lúdico é apontado facilitador do desenvolvimento e melhoria na interação social e também ajuda a essas crianças expressarem sentimentos, emoções e desejos.

3. METODOLOGIA

Em dezembro de 2013 a partir da orientação da professora da disciplina de Pesquisa e Prática Pedagógica Curricular, foi escolhida uma escola da Rede Municipal de Recife para fazer as observações de uma sala de aula, na qual seria observado algo que despertasse a atenção das pesquisadoras, para então escolher o tema da pesquisa. A partir disso, foi percebido que na prática curricular da educadora do segundo ano dessa instituição, o trabalhar com o lúdico era relevante, despertando assim o nosso interesse a esse tema.

O estudo desenvolveu-se numa perspectiva qualitativa, com observação semiestruturada na qual foi desenvolvida a pesquisa com métodos de observação da relação entre a professora e os 25 estudantes dessa turma e também a relação entre os estudantes, conversa informal com os estudantes e professora, e entrevista através de questionamentos que abordavam tema sobre o planejamento e sua prática curricular.

O questionário foi feito de forma escrita e analisamos posteriormente, fazendo uma relação com as observações da sua atuação em sala de aula. Em paralelo as observações e entrevista, foram feitas pesquisas teóricas sobre a temática ludicidade, sua relação com o desenvolvimento cognitivo e sua colaboração na educação escolar.

As considerações de Vianna (2003) sobre as limitações das observações na qual a presença do (da) observador (a) impossibilita de o ambiente ser completamente neutro são claramente entendidas, porém a postura ética facilita esse processo, ainda Vianna esclarece que:

A observação, num contexto interno (escolas, salas de aula, sala de reuniões, locais de trabalho, escritórios, etc..) possibilita resultados mais bem estruturados do que quando efetivamente em um ambiente natural externo. Além de propiciar resultados mais precisos, ainda favorece o aprimoramento das observações semi-estruturadas, como demonstra a literatura. (2003. p. 28)

No que se refere às entrevistas Szymanski, Almeida e Prandini (2002) chama atenção para o planejamento da entrevista, a clareza quanto aos objetivos para melhor compreensão e resultados da pesquisa e a postura neutra que o (a)

entrevistador (a) deve assumir para não interferir na posição do (a) entrevistado (a). Traz também a importância da percepção do ambiente social e a postura que o (a) entrevistado (a) adota “as razões para esses cuidados são principalmente éticas, mas também metodológicas no sentido de se procurar maiores fidedignidade nas informações” (2002, p. 24)

A partir do cuidado com essas reflexões e análises, foi feito um levantamento comparativo das observações, entrevista e referenciais teóricos com intuito de analisar se esses três aspectos corroboram com a concepção da importante contribuição da ludicidade na prática curricular.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A contribuição da ludicidade na prática curricular dentro da sala de aula é significativa, uma vez que desperta nos (as) alunos (as) o interesse pelos assuntos abordados pela professora, ajudando na interação social destes. Além de contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças, ajudando a serem protagonistas do seu espaço social, sendo co-criadores de realidades e desenvolvendo a autonomia.

Então percebemos que é importante trazer o lúdico, os jogos para dentro da sala de aula, vemos que é uma forma inovadora e revolucionária para a Educação, podendo assim atuar em várias áreas educativas, uma vez que percebemos que o ser humano poderá se envolver de forma plena.

A educação em conjunto com o lúdico poderá se renovar, pois as crianças poderão verdadeiramente desenvolver seus conhecimentos de forma mais eficaz, além de ajudá-las a superar déficit de atenção, ou qualquer outra deficiência,

facilitando a inclusão de todas as crianças, pois na brincadeira as crianças respeitam as diferenças.

O trabalho lúdico na educação não é uma discussão recente, porém atualmente os debates e reflexões sobre essa prática como modelo educativo estão ganhando espaço na sociedade atual. Os teóricos apontados no texto e outros que também tratam dessa temática reconhecem que a ludicidade é um dos fatores principais para que o processo de ensino-aprendizagem seja mais eficaz.

Alguns educadores dizem adotar a ludicidade em sua prática curricular, porém estão enraizados com modelos tradicionais que não oferecem espaços para esse trabalho inovador. Um dos maiores desafios é associar a teoria do discurso a sua prática.

Ao adotar a ludicidade como prática curricular o (a) educador (a) assume uma postura desafiadora, pois é uma posição que requer reflexões, questionamentos sobre os modelos atuais educação e suas práticas. É necessário que o (a) docente reflita sobre o caráter transformador do trabalho lúdico na educação; nesse sentido faz-se necessário à busca por novas orientações, novos caminhos que possibilitem a mudança da realidade da educação escolar.

5. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anna. **Recreação:** ludicidade como instrumento pedagógico. 2009. Disponível em < <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em 28 de janeiro de 2014.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade.** 2009. Disponível em <http://www.paralapraca.org.br/wp-content/uploads/2011/04/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf> Acesso em 28 de janeiro de 2014.

LUCKESI, Cipriano. **Ludicidade e atividades lúdicas:** uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em < http://www.paralapraca.org.br/wp-content/uploads/2011/04/ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf> Acesso em 28 de janeiro de 2014.

DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil:** Jogar, brincar, uma forma de educar. 2004. Disponível em < <http://pt.slideshare.net/brinquedotecaJoanadarc/o-ldico-na-educao-infan-tiljogar-brincar-uma-forma-de-educar>>. Acesso em 15 de janeiro de 2014.

DOMINGUES, Angela Ferreira; MOTTI, Telma Flores Genaro; PALAMIN, Maria Estela Guadagnucci. (2008) **O brincar e as habilidades sociais na interação Da criança com deficiência auditiva e mãe ouvinte.** Estud. Psicol. (Campinas), Campinas, v.25, n.1, mar.2008. Disponível em <http://www.scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-166X2008000100004&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 23 de fevereiro 2014.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** . 2011. Disponível em <http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf>. Acesso em 22 de fevereiro de 2014.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4° ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

SOPELSA, Alessandra. **BRINCO, LOGO EXISTO!** A problemática da relação entre o lúdico e a vida adulta. Universidade Regional de Blumenau- Centro de Ciência e Saúde- Departamento de Psicologia. 2012. Disponível em <http://www.bc.furb.br/docs/MO/2012/352098_1_1.pdf>. Acesso em 22 de fevereiro de 2014.

SZYMANSKI, Heloisa; ALMEIDA, Laurinda; PRANDINI, Regina. In: SZYMANSKI, Heloisa (org.). **A entrevista na pesquisa em educação**: a prática reflexiva. Brasília: Plano Editora. 2002.

VIANNA, Heraldo Marelím. **Pesquisa em educação**: a observação. Brasília: Plano Editora, 2003.

WINICOTT, D. M. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: IMAGO EDITORA LTDA, 1975.