

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ – SETOR LITORAL

OS SABERES DA CULTURA PRESENTES EM PRÁTICAS LÚDICAS
NA EDUCAÇÃO DO CAMPO

MATINHOS

2014

ELIZABETE GUIMARÃES DAROS

OS SABERES DA CULTURA PRESENTES EM PRÁTICAS LÚDICAS NA
EDUCAÇÃO DO CAMPO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
como requisito parcial para obtenção da
certificação do curso de Especialização em
Educação do Campo, Setor Litoral da
Universidade Federal do Paraná.

Orientador: Professor Margio Cezar Loss Klock

MATINHOS

2014

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	5
FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	7
METODOLOGIA.....	11
RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	12
CONSIDERAÇÕES FINAIS	13
REFERÊNCIAS.....	15

OS SABERES DA CULTURA PRESENTES EM PRÁTICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO DO CAMPO

Elizabete Guimarães Daros

Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral

RESUMO

Este presente projeto tem por objetivo pesquisar e conhecer dados culturais do campo referente às práticas lúdicas, tais como: brincadeiras, cantigas de roda, brinquedos, contos, entre outras formas de apropriação de atividades lúdicas realizadas em sala de aula e nos momentos de recreação escolar. Por meio da pesquisa-ação com entrevistas aos professores da Escola Rural Municipal Wenceslau Paulino da comunidade Porto Janjão, Cantagalo – PR. Com o intuito de resgatar o conhecimento cultural em relação às brincadeiras e atividades lúdicas que eram e são realizadas pelas crianças desta comunidade; seja em sua casa ou na escola. Pois a transmissão de saberes ultrapassa as salas de aula e são realizadas ao longo dos anos na própria casa e na família.

Palavras-Chave: Educação do Campo, Cultura e Atividades Lúdicas.

INTRODUÇÃO

A escola, enquanto organização social, atualmente vem sendo considerada um objeto especial de atenção não apenas pelos estudiosos, mas pelos “formuladores” das políticas educacionais.

Considerada no passado, um local de execução de decisões já tomadas, hoje em dia, estão sendo considerada uma entidade privilegiada para tornar realidade as mudanças pretendidas e almejadas, de modo autônomo e democrático; principalmente as Escolas oriundas do Campo ou Rurais como são conhecidas. Alcançando uma autonomia possível de mudar seus currículos de acordo com sua realidade e cultura presente na comunidade, onde a instituição escolar está inserida.

Pensando nesta escola do campo, teve-se como objetivo pesquisar, conhecer e resgatar saberes culturais, aqui em atividades ou práticas lúdicas; já vivenciadas alguns anos atrás pelas avós, avôs, pais e hoje filhos que freqüentam a Escola Rural; escola esta de pequeno porte, localizada na comunidade da Linha Janjão, zona rural do Município de Cantagalo – Pr.

Considerando que o lúdico faz parte da cultura, é uma estratégia para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, vem ser uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais. Pois segundo, Vygotsky (1994, p. 103) “a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetal e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção”; este podendo ser tanto social e histórico.

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas intelectuais e morais.

Conforme Lopes (2011), a brincadeira é considerada como parte da cultura popular, pois guardam a vida de um povo em certo período histórico, e não deve ser esquecida, guardada somente como lembrança; mas sim vivenciada.

A ludicidade não influencia apenas crianças, ela também traz vários benefícios aos adultos, que adoram se distrair, brincar e jogar; afinal com o desenvolvimento de jogos e brincadeiras, o ambiente de aprendizagem se torna mais favorável e atrativo.

Portanto, nas palavras de Teixeira, sobre o brincar e o jogar:

"o jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado". (TEIXEIRA, 1995, p. 49).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Atualmente as escolas vêm direcionando um olhar diferente para os alunos oriundos das escolas do campo, ou que estão inseridos no campo; e com a implementação do Art. 28 da LDB sobre a elaboração de propostas pedagógicas na diversidade do campo em todos os aspectos: sociais, econômicos, culturais de gênero e etnia, proporciona uma pedagogia adequada às atuais demandas do meio rural – conforme a Pedagogia Libertadora de Paulo Freire.

A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Conforme Piaget citado por (Wadsworth, 1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto lingüístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura seqüencial que especifica a sua moralidade.

De acordo com Kishimoto (2002), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”. As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade e da vida.

Segundo Maranhão (2004) “o educador deve ter em mente os objetivos que pretende atingir. Na confecção de material, o educador deverá estar atento aos estágios de desenvolvimento da criança”, pois em sala de aula encontramos

crianças em estágios de desenvolvimento diferentes um do outro, e, conforme a atividade lúdica, poderá provocar frustrações e desinteresses.

Conforme Chateau, (1987, p.9), “o homem só é completo quando brinca” esta frase só vem reforçar o quanto é importante para o ser humano a atividade lúdica, pois só ela vem completar a sua vida, mostrando-lhe um mundo mágico que o faz ir além do que está vivendo no momento, e recordando brincadeiras repassadas por nossos pais e avós.

Chateau ressalta que é de grande importância o jogo na vida da criança e do adulto, e quanto a esta questão afirma que:

A infância é, portanto, a aprendizagem necessária á vida adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brinquedo (lúdico), seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua. Não se pode dizer de uma criança “que ela cresce” apenas, seria preciso dizer “que ela se torna grande”. Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor. (CHATEAU, 1987, p. 14).

Para reforçar a questão do jogo como atividade lúdica para aprendizagem, veja-se o que diz Kishimoto (1993, p. 10) “o brincar aparece como elemento indispensável para educar a criança; e o jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil”.

Segundo os autores, o jogo (a atividade lúdica) é o centro da infância que traz um objetivo para qualquer ato de brincar da criança, é também uma forma diferente para se ensinar conteúdos escolares, regras, comportamento e habilidades que serão adquiridos por meio desta ação lúdica. Pois o jogo e a criança caminham juntos até sua vida adulta.

Observa-se, pois, que alguns dos grandes educadores do passado já reconheciam a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-

aprendizagem. Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. É por meio das atividades lúdicas, que a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

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, nas escolas do Brasil. E Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia.

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, 2011).

A criança, inserida no social é produto de um contexto cultural. Isto facilita a exploração da imaginação, da memória e do registro e de suas experiências; é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É o brinquedo 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, 1994).

O lúdico transforma os estímulos que se fazem adaptar gradualmente a nova situação aumentando os conhecimentos sobre a vida.

E pensar a formação lúdica como proposta de uma ação docente no qual é significativa para a criança, a leva refletir sobre a atual perspectiva sobre a formação docente, e a incentivar a prática lúdica como estratégia de aprendizagem e 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).

O jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas, a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo significativo.

Kishimoto (2000) afirma que:

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).

Contudo, através das atividades lúdicas é que se desenvolvem várias habilidades, explorando e refletindo sobre a realidade, a cultura na qual se vive, questionando regras e papéis sociais. Pode-se dizer que as atividades lúdicas ultrapassam a realidade, e se constroem na imaginação, sendo essencial essa para o processo educacional, atendendo à realidade sociocultural de alunos e professores.

METODOLOGIA

A presente pesquisa desenvolveu-se através de pesquisa bibliográfica e pesquisa-ação com entrevista a professora da Comunidade e Escola Rural da localidade, a qual se localiza na Comunidade do Porto Janjão, é uma escola de pequeno porte, a qual trabalha com turmas multisseriadas, e fica aproximadamente há uns 4 Km da sede do município. Com o objetivo de resgatar atividades lúdicas, brincadeiras e seu conhecimento cultural que são realizadas pelas crianças desta comunidade; seja em sua casa ou na escola.

Durante as visitas que realizei na escola, conversei com os alunos os quais contaram às brincadeiras que fazem as cantigas de roda que cantam no momento da recreação e recreio, e trouxeram de casa para mostrar os brinquedos que eles mesmos confeccionam com ajuda de seus pais e avôs. Na entrevista com as duas professoras que trabalham na escola, questionei sobre a importância do uso de atividades lúdicas no ensino-aprendizagem, se utilizam para integrar no conteúdo que trabalham, e se estas atividades lúdicas (jogo, brincadeira, cantiga, entre outros), são significativas para a práxis pedagógica em sala de aula.

Na parte bibliográfica buscou-se a compreensão do lúdico na educação, nas entrevistas com professores e crianças da escola o resgate de cantigas de roda, brincadeiras e brinquedos que são utilizados para o momento de lazer e recreio; e que foram internalizados pela cultura e passado de geração em geração.

Contudo, esta pesquisa levou a recordar práticas lúdicas que eram realizadas no momento do recreio na escola em que estudei. E ao mesmo tempo, aprendeu-se mais sobre a rotina de uma escola do campo, onde os horários são diferenciados, bem como os conteúdos. Além de poder conhecer e entrevistar os professores e crianças desta escola da comunidade de Porto Janjão, Cantagalo – Pr.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Considerando os resultados e as atividades lúdicas proporcionadas junto à escola do campo, foram surpreendentes, pois a participação das crianças no resgate as brincadeiras e os brinquedos feitos por elas em sua casa nos mostraram o grande conhecimento que elas têm em relação à natureza e que utilizam no seu dia-a-dia.

A participação dos pais da comunidade na valorização das brincadeiras e os brinquedos utilizando coisas da natureza valorizam o que tem na região e na sua cultura, repassada pelos seus pais e avós.

Quanto à entrevista, os resultados acerca da concepção da professora da escola rural revelam a conexão do saber docente com o atual cenário educacional, mostrando interesse em inserir novas metodologias em sua prática pedagógica. No qual a perspectiva lúdica, se faz essencial frente aos avanços educacionais bem como aos anseios que permeiam a práxis educativa.

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”.

Entretanto o papel do educador é intervir de forma adequada, deixando que o educando adquira conhecimento e habilidades. A 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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

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 existem diferentes processos envolvidos na aprendizagem, bem como uma diversidade muito grande da maneira de aprender, e a aprendizagem através do lúdico, onde os jogos exercitam a autonomia e cidadania, pois aprendem a julgar, a chegar a um consenso e a racionar, além de ser um saber cultural transmitido através das gerações.

Devemos ter espírito aberto ao lúdico, conhecer a sua importância no desenvolvimento da criança, a ludicidade e a aprendizagem não pode ser considerado como ações com objetivos distintos, o jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem. Pois, as regras e a imaginação favorecem a criança no comportamento dos hábitos e contribui para o seu desenvolvimento social.

Conforme Antunes (2003) o jogo e a brincadeira são 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; brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Portanto, readaptar o currículo docente no qual este aborde o lúdico como prática educativa escolar pode ser uma alternativa através do qual o educador possa conhecer a realidade de seu grupo de crianças, seus interesses, necessidades, comportamento, dificuldades, que constituam um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, linguístico e cultural, proporcionando aprendizagens específicas.

Considerando este pressuposto, cabe pensar de que modo estão estabelecidos os ambientes de aprendizagem nas escolas do campo, e se estas estão vinculadas aos interesses dos alunos e propiciam interação entre sujeito e objeto de aprendizagem através do lúdico. A aprendizagem parte das experiências reais possibilitando a apropriação do conhecimento, observando a diversidade existente na sala de aula, pois nesta escola as turmas ainda são multisseriadas.

Entretanto, 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 de desempenhar uma prática educacional consistente e significativa ao aluno próximo de sua realidade.

REFERÊNCIAS

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

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. Tradução de Guido de Almeida. [S.L.] 2º ed São Paulo: Summus, 1987.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, 5º ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

_____. (org.). **O brincar e suas teorias**. SÃO PAULO: Pioneira Thonson Learning, 2002.

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

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

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação: Criar, Fazer, Jogar**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MARANHÃO, Diva N. M. **O lúdico no cotidiano escolar**. Rio de Janeiro: Candido Mendes, 1999. IN: Disciplina de jogos, recreação e lazer – Unidade I, CNS IESDE, p.9-10, 2004.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WADSWORTH, Barry. **Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau**. São Paulo, Pioneira, 1984.