

FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES: HÁ POSSIBILIDADES PARA O LÚDICO NAS ATIVIDADES EDUCACIONAIS?

MARINO, M. (1) y RAMOS DE, E. (2)

(1) Programa de Pós-Graduação Latu Sensu. Universidade Estadual Paulista (UNESP)

mi.marino@yahoo.com.br

(2) Universidade Estadual Paulista (UNESP). eugenior@rc.unesp.br

Resumen

A partir da caracterização histórica e cultural do brinquedo, é possível compreender a importância dos materiais lúdicos na formação da subjetividade infantil, bem como no desenvolvimento físico e psíquico das crianças, ficando clara a sua aplicabilidade nos processos de ensino e aprendizagem nas escolas no país. Este trabalho tem por objetivo viabilizar a aplicação de oficinas de construção de brinquedos e jogos no ensino de Física, junto aos educadores das séries da Educação Infantil de escolas públicas brasileiras. Estas oficinas foram desenvolvidas pelo Centro de Educação Continuada em Educação Matemática Científica e Ambiental (CECEMCA), integrante da Rede Nacional de Formação Continuada, desenvolvido pelo Ministério da Educação Brasileiro (MEC) em parceria com as universidades públicas.

OBJETIVOS

O presente trabalho teve por objetivo acompanhar o trabalho docente na incorporação de atividades lúdicas voltadas para o ensino, junto a educadores de uma escola da Rede Municipal de Ensino de Rio Claro, SP, Brasil. Tal atividade compreendeu observações em sala de aula e nos espaços escolares, bem como reuniões com docentes interessados em um trabalho mais intenso com atividades lúdicas. Pretendia-se, a partir dessa primeira fase, trabalhar mais intensamente com a realização de oficinas de construção de brinquedos e jogos, com materiais de baixo custo e fácil acesso para o ensino de Física (RAMOS, 1990).

MARCO TEÓRICO

O brincar, com ou sem o uso de objetos, faz parte das civilizações humanas desde o seu surgimento (CHATEAU, 1987). A evolução dos brinquedos e das formas de brincar se modificam ao longo do tempo, segundo alterações sociais e culturais.

No Brasil, devido aos processos de miscigenação ocorridos desde a colonização portuguesa, em presença dos índios e à posterior chegada dos africanos, não podemos desprezar a influência destes povos para uma melhor compreensão dos jogos e brincadeiras empregados no país (KISHIMOTO, 2002). Os jogos se manifestam e são propagados através da cultura e que, como os mitos e os contos de fadas, surgiram de formas muito similares em regiões distintas do globo.

É através do faz-de-conta que a criança pode ir além do real, o que melhora o aproveitamento de seu potencial, auxiliando na aprendizagem e no desenvolvimento, além de permitir que ela represente diferentes papéis e dê novos significados e funções aos objetos, facilitando a compreensão do mundo adulto. Segundo Kishimoto (1993), o *“poder simbólico do jogo do faz-de-conta, abre um espaço para apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário.”* Mecanismo através do qual a criança se insere em uma determinada forma de construção social e se apropria da cultura através da tradução do universo ambiental. Logo, *“tentar embutir um significado alheio ao cotidiano das crianças em seus jogos, é obrigá-la a brincar com elementos destituídos de impregnação cultural, portanto, sem significado para o mundo infantil.”* (Kishimoto, 1993: 56). Aos poucos, as crianças transferem para o dia-a-dia o que aprenderam ao brincar, generalizando estes conhecimentos. Através da imaginação e da exploração, os pequenos desenvolvem suas próprias teorias sobre o mundo, permitindo uma negociação entre o real e o imaginário.

Quando discutimos a introdução do lúdico como estratégia de ensino-aprendizagem de Física nas escolas, estamos considerando que o brincar faz parte do cotidiano do estudante e que é através dele que pode se desenvolver, se construir e se reconstruir enquanto ser social e permitindo que participe ativamente da construção do conhecimento e de sua assimilação.

METODOLOGIA

O trabalho de pesquisa fundamentou-se nos pressupostos teóricos da pesquisa qualitativa, particularmente na observação etnográfica. Inicialmente foram realizadas observações no ambiente escolar que envolveram o acompanhamento de aulas, de intervalos de recreação, de encontros com alguns professores da equipe escolar, bem como uma breve análise do espaço físico. Posteriormente alguns encontros chamados de Oficinas apenas com os educadores interessados, para que pudéssemos entender o envolvimento desses profissionais com a temática do lúdico. Cabe mencionar que a escola em questão tinha como eixo o trabalho com o lúdico para lidar com dificuldades de aprendizagem, tendo inclusive desenvolvido projetos e buscado financiamento para construir uma brinquedoteca.

CONCLUSÃO

Com este trabalho procuramos acompanhar o trabalho educacional em uma escola pública municipal, no sentido de viabilizar as atividades com uma brinquedoteca e com brinquedos de baixo custo e fácil construção. Pretendia-se na mesma unidade escolar, a partir desse primeiro momento, intensificar o trabalho de construção de brinquedos e jogos no ensino de Física, desenvolvidas no âmbito do trabalho do Centro de Educação Continuada em Educação Matemática Científica e Ambiental (CECEMCA), da Universidade Estadual Paulista, integrante da Rede Nacional de Formação Continuada, desenvolvido pelo Ministério da Educação Brasileiro (MEC).

Em nossas observações e vivências nas atividades da Unidade Escolar em foco, ficou claro que o lúdico está presente no discurso, nos espaços, no interesse infantil e nos intervalos de aula, mas os educadores sentem dificuldades de utilizá-lo de maneira eficaz, mediante orientação e acompanhamento, dentro da sala de aula. Possivelmente, porque não existe uma crença efetiva, nem uma compreensão, da real importância e utilidade dos jogos no contexto educativo. O lúdico existe, mas tem espaço e tempo para acontecer, e a sala de aula não é tida, na realidade, como um espaço possível.

Permeia a crença de que as brincadeiras não podem ser levadas a sério e de que o professor deve ter o controle total dos alunos dentro da sala de aula. Isto se expande para além do controle do espaço físico ou da disciplina, mas também os faz acreditar que eles detêm a capacidade de definir exatamente quais os conteúdos que os alunos irão aprender em determinada aula e com que tipo de atividade. Os jogos e os brinquedos não se enquadram nessa regularidade escolar. Pela sua natureza representam uma ameaça a este sistema, e a forma que se concebe o processo de ensino-aprendizagem. As atividades lúdicas por si introduzem elementos com a liberdade de se brincar e, conseqüentemente, criam situações em que o professor terá que dividir o poder com seus alunos, e ter que permitir que eles brinquem conforme suas possibilidades e interesses individuais, para além da percepção de que existem brinquedos e jogos certos para que possa se efetivar apenas para uma aprendizagem eficaz. Neste sentido, além dos materiais propostos para atividades lúdicas voltadas para o Ensino de Ciências, até mesmo as brincadeiras que fazem parte do meio cultural e social no qual as crianças estão inseridas são descartadas em busca de um brinquedo ideal.

Para que o educador possa ter outro olhar acerca dos brinquedos e dos jogos, assim como de sua real importância enquanto ferramenta de aprendizagem é preciso que ele também consiga fazer uso do brincar.

Percebemos que, além do oferecimento de oficinas sobre o lúdico, deve-se considerar um trabalho de formação continuada com os educadores de mais longo prazo, que leve em conta os processos de significações e subjetivações relacionados ao brinquedo e ao brincar pelos quais passaram estas pessoas em suas vivências pessoais.

Trabalhar junto a estes educadores por meio da exploração dos brinquedos presentes na escola em que trabalham e permitir inclusive que brinquem diretamente com os mesmos faz-se essencial para que se possa refazer estas significações e reaver as dificuldades encontradas, como forma de auxiliá-los na transformação de suas ações e na recuperação do prazer contido no brincar e no aprender, abrindo um espaço acolhedor para discussão de suas vivências individuais e grupais, e dos sentimentos despertados

nestas experimentações. Talvez dessa forma os educadores possam encontrar melhores formas de utilizar atividades lúdicas em sala de aula, respeitando seus limites pessoais, com menos angústias e mais segurança.

Com este trabalho é possível reafirmar que barreiras a atividades lúdicas no âmbito escolar não se limitam a disponibilidade de materiais didáticos e, além disso, desvela o papel o professor como sujeito essencial de qualquer modificação do panorama escolar (RAMOS, 1997).

Referências

CHATEAU, J. (1987). O jogo e a criança. Trad. G. de Almeida, São Paulo: Summus.

KISHIMOTO, T. M. (org.). (2002). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

KISHIMOTO, T. M. (1993) Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes.

RAMOS, E. M. de F. (1990). Brinquedos e jogos no ensino de física. São Paulo, 1990. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências: modalidade Física) - Instituto de Física e Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.

RAMOS, E. M. de F. (1997). A circunstância e a imaginação: o ensino de ciências, a experimentação e o lúdico, estudo de crenças, idéias e perspectivas de professoras de 1a a 4a série de 1o grau. 1997. Tese (Doutorado) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo.

CITACIÓN

MARINO, M. y RAMOS, E. (2009). Formação continuada de professores: há possibilidades para o lúdico nas atividades educacionais?. *Enseñanza de las Ciencias*, Número Extra VIII Congreso Internacional sobre Investigación en Didáctica de las Ciencias, Barcelona, pp. 3281-3284

<http://ensciencias.uab.es/congreso09/numeroextra/art-3281-3284.pdf>