



13 Seminário de Extensão

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES / PROJETO RONDON OPERAÇÃO ZABELÊ PIMENTEIRAS/PI

Autor(es)

BRUNA DE OLIVEIRA

Orientador(es)

MÁRCIA APARECIDA LIMA VIEIRA

1. Introdução

Este artigo faz um relato da participação de um grupo de alunos e professores que participarão do Projeto Rondon em janeiro de 2011, sendo este um projeto coordenado pelo Ministério da Defesa, em colaboração com a Secretaria de Educação Superior do Ministério da Educação – MEC, cujo seu objetivo é promover o contato de estudantes universitários voluntários com o interior do país, através da realização de atividades em comunidades do interior do país.

Neste projeto entre as diversas atividades desenvolvidas obtive a responsabilidade de desenvolver juntamente com o grupo uma formação para professores do município de Pimenteiras no PI, no qual foi apresentado a importância do lúdico na aprendizagem e foi respondido as seguinte questões: o que é o lúdico e de como o lúdico pode e deve ser utilizado nas salas de aulas. A concepção baseada nos estudos realizados é de que o lúdico, não pode ser compreendido apenas como um recurso pedagógico, mas, na relação que favorece entre as crianças e na reflexão que a própria criança realiza.

2. Objetivos

Este artigo tem como objetivo compartilhar reflexões vividas nas oficinas de formação de professores que ocorreu no Projeto Rondon no município de Pimenteiras PI, em Janeiro de 2011, na qual houve a participação dos educadores do município em atividades lúdicas e teóricas que permitirão os mesmos desenvolverem com seus os alunos.

Para apresentar essas questões utilizei as concepções dos seguintes autores: Kishimoto (1998, 1999 e 2002), Vigotski (2007), Santos (1997), Cruz (1997) e uma entrevista com a Prof^ª. Maria Cristina Rau (2009).

3. Desenvolvimento

Atualmente podemos observar com maior frequência o lúdico na prática de docentes na Educação Infantil, mas com a entrada das crianças cada vez mais cedo no Ensino Fundamental – especialmente com a mudança do Ensino Fundamental que passa a ter duração de 9 anos (Lei 11.274 de Fevereiro de 2006) – as possibilidades de vivência lúdica no processo de ensino e aprendizagem torna-se uma necessidade.

Segundo Cruz (1997) o lúdico é uma necessidade humana, independente de idade, pois ele facilita a aprendizagem e auxilia no desenvolvimento social, moral, cultural, na construção de conhecimento, na socialização e comunicação entre os indivíduos.

De acordo com Vigotski (2007) tanto o desenvolvimento da criança como as suas funções intelectuais possuem necessidades e não podemos ignorá-las, temos que incentivar este desenvolvimento para o colocarmos em ação. Todo avanço neste desenvolvimento esta interligado com uma mudança acentuada na motivação, tendências e incentivos que a criança recebe.

De acordo Kishimoto (2002), ao se propor o lúdico para ensinar as crianças de diferentes idades deve-se ter situações estruturadas, com a mediação do educador de uma forma que esta estratégia leve o aluno ao pensamento diferente, estimulando, criando, porém sem esquecer-se de respeitar a forma de pensar de cada individuo.

Para a Profª Maria Cristina Rau (2009), o lúdico se relaciona com a aprendizagem de diversas formas, pois interage com as áreas do desenvolvimento: motora, cognitiva, social e afetiva, afirmando que não importa a idade do individuo e sim os estímulos que recebe, e quando esse não acontece de uma forma uniforme pode deixar lacunas que futuramente podem dificultar o processo de aprendizagem, o que pedirá uma intervenção maior do educador.

Mas o que é o lúdico? Segundo Kishimoto (1999), o lúdico são ações do brincar concebido como uma manifestação cultural da criança em seu cotidiano e este é dividido por três eixos, o brinquedo, a brincadeira e o jogo. O brinquedo será entendido como objeto que dará suporte a brincadeira, sendo ele real ou ilusório, ou seja, representando ou não o que determinado objeto representa, a brincadeira como conduta estruturada pela imaginação, ela parte da vontade da criança e o jogo se caracteriza por possuir regras.

Para Vigotski (2007) o brinquedo é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto, operando com significados.

Para Cruz (1997) criamos os jogos para dinamizar o conteúdo, atingindo objetivo, podendo ser adequado as diferentes idades e contextos, atendendo temas, interesses e necessidades.

Os professores devem tomar consciência de que trabalhar o lúdico não é um mero passatempo e sim uma ferramenta de grande valia que auxilia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

De acordo com Santos (1997), antigamente o lúdico tinha por objetivo a distração e recreação, ela afirma que através da atividade lúdica a criança pode se desenvolver fisicamente, afetivamente, intelectualmente e socialmente. Se o educador trabalhar o lúdico de uma forma criativa a criança consegue assimilar o conteúdo, estabelecendo relação lógica, reforçando habilidades sociais, relacionando idéias, reduzindo a agressividade, integrando-se na sociedade e construindo seu conhecimento, tornando-se autônomas, permitindo uma vivência de mundo participativa e criativa.

Os RCNs - Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil e os PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais são documentos que tem como objetivo subsidiar os docentes no desenvolvimento de seu trabalho. De acordo com o RCN volume 3 (1998), é muito importante a percepção do educador no desenvolvimento das atividades e cabe a ele possibilitar a ludicidade para as crianças. O brincar está relacionado com a cultura e com a vivência social de cada criança em seu cotidiano, os jogos, as danças, as brincadeiras, desenvolvem a capacidade motora da criança em um todo.

O PCN (1997) afirma que o docente deve trabalhar de forma que as crianças dominem conhecimentos que os façam se reconhecerem como sujeito sociais sendo participativos, reflexivos, autônomos e conhecedor de seus direitos e deveres. O professor deve garantir condições de aprendizagem a todos seus alunos, utilizando meios e medidas extras que atendam as necessidades individuais.

Segundo Cerisara (2002) o lúdico produz flexibilidade, formando conceitos intuitivos ajudando na transformação e na formação de idéias. Neste sentido, as atividades lúdicas propõe as crianças aquisição de valores para a compreensão de conceitos, ajuda- os a se descobrirem, relacionar-se, possibilitando a facilidade ou agilidade na solução de problemas, contribuindo para a linguagem.

4. Resultado e Discussão

Entendemos a educação como um processo historicamente produzido e ao mesmo tempo um processo inacabado, pois está em constante transformação e ao educador cabe contribuir na formação de indivíduos que atuam nesta sociedade e a atividade lúdica pode ser uma alavanca para facilitar o desenvolvimento do aluno ao mesmo tempo em que incentiva a criatividade, ao trabalhar com a criança de forma prazerosa, dinamizando e garantindo a aprendizagem. Durante toda a formação foi desenvolvido atividades, tais como a discussão sobre as questões levantadas, ou seja, o que é o lúdico e de como o lúdico pode e deve ser utilizado nas salas de aulas, em seguida distribuídos jogos relacionados com alfabetização, tais como bingo de letras, jogo da memória, corrida das palavras, avestruz, entre outros que permitiam aos grupos de educadores, brincarem, como se naquele momento fossem os alunos e depois solicitado que apresentassem para cada grupo como o jogo funcionava, como poderia ser utilizado dentro de sua sala de aula, e fazendo uma discussão mostrando que aquele era um ponto de partida, ou seja, cada educador poderia e deveria articular o jogo para atender as necessidades de seus alunos.

De acordo com Cruz (1997) quando falamos em educação, pensamos em um grande desafio, pois educar não se limita em transmitir informação ou mostrar apenas um caminho como sendo o correto e sim dar possibilidades, oferecendo outras ferramentas para que o indivíduo possa escolher entre muitos caminhos qual seguirá, sendo compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as situações adversas que surgirão. Neste sentido, “Educar é preparar para a vida”, e o educador deve ver seu aluno como um ser

histórico-cultural, autônomo, capaz de construir conhecimento.

De acordo com Cerisara (2002), a atividade lúdica está marcada pela cultura e pelas pessoas com quem a criança se relaciona, possibilitando novas combinações a partir de elementos extraídos de sua realidade, contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem.

Devido à diversidade, o lúdico em situações educacionais permite ao educador o fundamental papel de mediador entre o brincar e a construção de conhecimento como afirma os autores citados acima.

5. Considerações Finais

De acordo com a vivência com professores de Pimenteiras PI, pode-se afirmar que para estes educadores, o lúdico é de fundamental importância no processo de aprendizagem. Estes educadores afirmam que o lúdico está relacionado ao prazer e ao ensinar, fazendo com que a criança se interesse pelos temas da aula e obtenha um aprendizado significativo.

Por meio do lúdico a criança desenvolve potencialidades, como comparar, analisar, nomear, medir, associar, calcular, classificar, conceituar, criar, desenvolve o raciocínio, e as habilidades visual, tátil, atenção, a concentração, a estratégia, estimula a socialização, gera auto-conceito positivo, autonomia, disciplina e respeito, além de momentos prazerosos as brincadeiras traduzem o mundo infantil das crianças ao mesmo tempo em que as convida para outras realidades.

Atividades lúdicas permitem ao aluno uma ampla percepção e assimilação do conteúdo desenvolvido nas aulas. Podem assim, ser relevantes para as práticas educativas, pois, trazem ao ato educativo o prazer de aprender e mesmo ao ensinar, contribuindo para promover o pleno desenvolvimento da criança.

Referências Bibliográficas

KISHIMOTO, Tizuko Morchida “O jogo e a educação infantil”. São Paulo, Pioneira, (1998).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida “Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação”. 2ª Ed. São Paulo, Cortez, (1999).

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998, volume 03.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A Formação da Mente Social: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2007

Na trilha da Aprendizagem “O lúdico na prática pedagógica” CEDIC/ BH (2009).

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1997.

Santos. Santa Marli Pires dos - organizora. Cruz. Dulce Mesquita, Silveira. Maria joanete Martins da, Bolzan. Doris Pires Vargas, Corrêa. Sônia Maria Mafassioli e Garlin. Elisabete Maria “O lúdico na formação do educador” Petrópolis, RJ: vozes 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida, Cerisara. Ana Beatriz, Brougère. Gilles, Dantas. Heloysa, Perrot. Jean, Mrech. Leny Magalhães e Amaral. Maria Nazaré de Camargo Pacheco. ”O brincar e suas Teorias” São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002