

RESGATANDO A CULTURA LÚDICA INFANTIL: UM RELATO DE EXPERIÊNCIAS DE BOLSISTAS DO PIBID/UFPel.

CELEIDE HAUDT CASARIN¹; JANAÍNA KRUGER BARTELS²; PATRICIA QUINTANA DE MOURA²; RAQUEL DE ALMEIDA ALMEIDA²; LUIZ FERNANDO CAMARGO VERONEZ³

¹ESEF-UFPel – celeide.esef@gmail.com

²EMEFMFO – janabartels@gmail.com

²ESEF-UFPel – patriciamoura98@hotmail.com

²IFM-UFPel – quelwsaltw@hotmail.com

³ESEF-UFPel – lfveronez@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo relatar a experiência das bolsistas na construção e execução de uma oficina pertencente ao projeto interdisciplinar, desenvolvido em uma escola municipal da cidade de Pelotas/RS, pelos integrantes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID/UFPel). O referido projeto intitulado “A cultura infantil e o lúdico na escola: Resgatando brincadeiras tradicionais”, foi desenvolvido em uma turma de 4º ano das séries iniciais com aproximadamente 18 alunos, tendo o objetivo de resgatar brinquedos e brincadeiras que fizeram parte da infância de pais e avós dos alunos.

Os jogos e brincadeiras tradicionais, de acordo com KISCHIMOTO (1993, p. 15) são considerados como “parte da cultura popular”, pois, “guarda a produção espiritual de um povo em um certo período histórico”. “A autora refere ainda que o jogo tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade” (IDEM).

O apelo educativo dos jogos – não apenas os tradicionais – também são referenciados por diversos autores. Ao tratar do desenvolvimento de funções psicológicas superiores, VIGOTSKY (1994, p.134) salienta que o jogo e o brinquedo “cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança”. “O autor explica que no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade” (IDEM).

A escolha deste tema justifica-se a partir do ponto de vista que o jogo, o brinquedo e a brincadeira tradicional integram os processos de construção do conhecimento, tornando-se fundamental o resgate das práticas que permanecem vivas na lembrança de pais e avós dos alunos. Outrossim, refere-se à necessidade do convívio social, pois vivemos em uma época de jogos e eletrônicos em constante evolução tecnológica que fazem a “cabeça” da criança, privando-as muitas vezes da interação e desenvolvimento afetivo/cognitivo que o lúdico proporciona.

Sendo assim, procurou-se através desta experiência proporcionar aos a prática das brincadeiras indicadas previamente por seus pais e avós; reflexão sobre o que são e os valores a cerca das brincadeiras ditas como “antigas” e as novas tecnologias.

2. METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência, uma descrição e uma análise das atividades desenvolvidas a partir de anotações realizadas em “diário de campo” e do documento elaborado para orientar o projeto interdisciplinar em uma escola de ensino fundamental da rede pública do município de Pelotas-RS. De acordo com Gil (2008), o relato de experiência dá margem para o pesquisador relatar suas experiências e vivências vinculando com o saber científico.

A oficina foi aplicada junto a alunos das séries iniciais do ensino fundamental. Este trabalho descreve e analisa os procedimentos utilizados desde o planejamento até a ministração da oficina.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Em um primeiro momento durante a elaboração para a realização da oficina, foi enviado para os pais e/ou avós um questionário, para que eles relatassem as brincadeiras durante sua infância. Este questionário nos ajudou na escolha das atividades a serem realizadas com os alunos. Deste modo, resgatamos as brincadeiras mais citadas pelos pais e/ou avós e realizamos estas durante a oficina.

Na elaboração do plano de execução, usamos os cinco passos que formam a didática da Pedagogia Histórico- Crítica estruturados por Gasparin (2005). Essa didática objetiva um equilíbrio entre teoria e prática, envolvendo os educandos em uma aprendizagem significativa dos conhecimentos científicos e políticos, para que estes sejam agentes participativos de uma sociedade democrática e de uma educação política. A seguir descreveremos cada passo e as atividades realizadas em cada um deles:

1º Passo – Prática Social Inicial: Tem como seu ponto de partida no conhecimento prévio do professor e dos educandos; apresentação das bolsistas, e esclarecimento a respeito do tema e do que será realizado ao decorrer da oficina, foi realizado também a dinâmica do barbante, onde os alunos farão perguntas aos colegas sobre o tema. As perguntas foram previamente elaboradas pelas bolsistas com o objetivo de induzir um diálogo sobre o assunto.

2º Passo – Problematização: Consiste na explicação dos principais problemas postos pela prática social, relacionados ao conteúdo que será tratado; foi discutido a respeito do fato de que, muitas vezes as crianças não brincam na rua o que era comum antigamente por questões de segurança, pois os pais ficam apreensivos com que possa acontecer com seus filhos.

3º Passo – Instrumentalização: Essa se expressa no trabalho do professor e dos educandos para a aprendizagem; foi feita a exposição por parte das bolsistas sobre o tema e a realização de gráficos com os alunos a partir dos dados retirados das brincadeiras mais citadas pelos pais que fizeram parte de suas infâncias.

4º Passo – Catarse: É a expressão elaborada de uma nova forma para entender a teoria e a prática social; os alunos foram divididos em duas equipes, que competiram em uma gincana de brincadeiras tradicionais, são elas: corrida de saco, corrida do limão, roupa no varal, cabo de guerra e pés amarrados. Essas brincadeiras foram selecionadas pelo questionário enviado pelos pais.

5º Passo – Prática Social Final: Novo nível de desenvolvimento atual do educando, consiste em assumir uma nova proposta de ação a partir do que foi aprendido; foi realizada uma premiação simbólica às equipes, e uma conversa

com os alunos sobre o que foi feito. Ao final da oficina foi entregue aos alunos um questionário para eles refletirem em casa um pouco mais sobre o tema.

Neste questionário que recolhemos alguns dias depois, os alunos relataram ter gostado das atividades e mostraram ter compreendido a proposta, mostrando-se que brincadeiras ditas como antigas poderiam ser praticadas junto com brincadeiras atuais como, por exemplo, jogos de videogame. Apenas uma menina afirmou preferir jogos on-line que as brincadeiras tradicionais, defendendo que os jogos no computador eram mais interessantes.

De modo geral, os alunos mostraram-se participativos inclusive com um dos colegas com deficiência. Não se observou momentos de implicação negativa por parte dos colegas com o mesmo. É importante ressaltar que a inclusão deste aluno com os demais colegas leva-o a superar as dificuldades encontradas em razão da própria deficiência. Durante a realização da oficina, também se observou a dificuldade de locomoção de um aluno que andava com o auxílio de um andador. Em que pese a dificuldade, o mesmo se mostrou participativo, integrando-se com os demais colegas que a todo o momento o incentivavam. Logo, entende-se que não se pode ignorar o aluno com deficiência na escola, mas sim buscar adaptações para que o mesmo participe e explore suas potencialidades.

Durante a execução das atividades, chamou-nos a atenção o comportamento coletivo de um grupo de alunos que fora dividido para jogar em forma de equipe. Durante a atividade foi possível perceber que alguns alunos estavam muito mais preocupados em olhar para a outra equipe do que realizar suas tarefas. Isso se deveu ao fato de um dos grupos não estar cumprindo as regras acordadas. Nesta fase, como já salientou PIAGET (1972), o prazer do jogo ocorre muito mais em função do seu resultado – favorável ou desfavorável – do que a própria participação na atividade. O respeito às regras, neste caso, fica em segundo plano. Além disso, como assevera EUKONIN (1998, p. 298) “(...) a infração à regra ou à ordem das ações é mais bem percebida por outra pessoa do que por quem executa”. Sendo assim, é necessário não estimular este tipo de comportamento. A atitude tomada foi a de realizar novamente a atividade, não computando pontos para a anterior.

É interessante ressaltar, a atitude dos meninos em relação à atividade. Eles eram, geralmente, os primeiros da fila e as meninas sempre as últimas. Sendo assim os meninos relataram que tinham que garantir o andamento da atividade, ou seja, a tarefa somente iria ser executada em menos tempo se eles garantissem ir primeiro que as meninas. Neste caso cabe o professor intervir e mediar a situação. Quando a atividade terminou, agrupou-se os alunos e foi discutido o “por que” de seus comportamentos e o que significava atitudes desrespeitosas quanto às diferenças.

Outro fato que nos chamou a atenção diz respeito às brincadeiras que fizeram parte da infância relatada pelos pais e/ou avós dos alunos. Muitos deles não conheciam essas brincadeiras e relataram que por residirem em apartamentos não possuíam espaço físico viável para brincar. Neste sentido a escola passa a ser o único local onde as crianças poderão ter contato com esta prática.

4. CONCLUSÕES

As brincadeiras e os jogos tradicionais são conteúdos que podem ser utilizados como elementos mediadores de uma prática pedagógica que tenha por objetivo favorecer o desenvolvimento da criança. Sobretudo, é importante

destacar, que o entendimento que temos sobre o comportamento das crianças é ampliado quando aprendemos suas características a partir de seus jogos. Os jogos infantis “mostram” muito para o professor o que é uma criança, como ela se comporta e como ela aprende. As transformações que ocorrem nestes jogos durante a maturação da criança permitem que conheçamos suas motivações, seus interesses, suas necessidades, conhecimentos fundamentais para orientar uma práxis educativa significativa no ambiente escolar.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

EUKONIN, D.B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo, Martins Fontes, 1998.

GASPARIN, **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica**. 3. ed. Campinas: Autores Associados, 2005.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISCHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**. Petrópolis-RJ, Vozes, 1993.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1971,

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