



APRENDIZAGEM, LÚDICO E O RESGATANDO VALORES EN EDUCAÇÃO CRIANÇAS

Alves Ferreira Cristofoloni, Gloria María

Profesora de Psicología. Facultad de Educación. Campus Tijuca
UNIVALI. Santa Catherina. Brasil. a-mail: gmafc@terra.com.br

García Correa, Antonio

Profesor de Psicología de la Educación. Facultad de Educación. Campus Universitario "Espinardo".
Universidad. 30100 Murcia. España. Teléfono: 968 364077. a-mail: antogaco@um.es

RESUMO

O profissional de educação, como muitos outros; e a própria sociedade, precisa reafirmar-se a cada dia na busca de ideais; que foram abandonados ante um mundo tão capitalista e voltado para o consumo desenfreado de objetos insistentemente mostrados pela mídia, como promessas de felicidade ao serem adquiridos. O gesto simples de afeto, a troca espontânea de saberes, a solidariedade, a ética, o respeito mútuo, a bondade, o perdão, a tolerância; são valores cada vez mais ausentes no espaço escolar. O projeto "Resgate valores" que no momento é nosso ponto de apoio, visa atender crianças e adolescentes que vivem numa comunidade de baixo nível socioeconômico, com o objetivo de preencher o tempo ocioso das crianças. Busca-se contribuir para a formação de cidadãos conscientes; auxiliando aos pais e professores na educação, criando um ambiente de respeito e harmonia, procurando-se assim, minimizar a agressividade e despertar o gosto por novos aprendizados. A criatividade, respeito, comunicação e formação de cidadãos reflexivos são enfatizados e exercitados a todo o momento.

Palavra-chave:

Aprendizagem, Brincar; Crianças, Lúdico, Respeito; Valores.

ABSTRACT

Ludic learning: Rescuing values in infant schools

Teachers, like many other professionals, ought to assert themselves in the search for those values which have been neglected in a capitalist world basically oriented to the excessive consumption of material objects usually regarded as promises of happiness. Affection, solidarity, ethics, mutual respect, goodness, tolerance...are values which are increasingly absent in schools. We started the research project "Rescuing values" with the aim of educating children and teenagers living in Brazilian communities



APRENDIZAGEM, LÚDICO E O RESGATANDO VALORES EN EDUCAÇÃO CRIANÇAS

of low socio-economic level, and we are now extending it with learning techniques based on the ludic use of free time. We intend to use play and game in the education of enlightened citizens, creating an atmosphere of respect, harmony, communication....Creativity, respect, communication and the education of reflexive citizens are valued and put into practice all the time.

KEYWORDS

Key words: Learning, education, ludic, respect, values.

INTRODUÇÃO

As buscas de estratégias que façam com que alunos gostem de aprender, minimizem suas dificuldades e ao mesmo tempo resgatem seus valores perdidos na sociedade são objetivos do trabalho que se segue.

Trabalhar Valores é algo bastante complexo nos dias atuais, pois a diversidade de idéias, sentimentos e culturas nos fazem refletir o que exatamente é respeitoso e válido desenvolver em nossas crianças e adolescentes. Procura-se aqui, demonstrar como é possível, fazendo uso das atividades lúdicas, minimizar dificuldades e agressividades, resgatar o respeito e a paixão por um convívio harmonioso na busca de aprendizado significativos.

No dia a dia, observou-se que, quando chegavam ao colégio, as crianças, demonstravam insatisfação, tinham grande dificuldade em aprender, e a todo o momento reclamavam do que estava sendo oferecido, achavam as tarefas cansativas, sem atração, pois já haviam feito outras atividades em casa. Apresentavam também dificuldade em trabalhar em grupo, discutiam e agrediam-se freqüentemente, dificultando ainda mais nosso trabalho. Tinham pouco convívio social.

Para minimizar estes problemas e atrair mais crianças às atividades que se propunha a desenvolver iniciou-se por proporcionar as horas ali vividas, mais agradáveis, de integração e ludicidade. Sem se deixar trabalhar questões relacionadas ao conteúdo proposto no currículo escolar e comportamento agressivo como também a falta de motivação dos mesmos. Via-se que o lúdico seria a melhor estratégia.

Foram propostas brincadeiras, como pula-corda, dança da cadeira, jogo de peteca, bate manteiga etc. Atividades estas, que foram introduzidas não apenas para que as crianças passassem o tempo, mas também com o objetivo de possibilitar o desenvolvimento, através do brincar, de alguns valores, como por exemplo, aprender a compartilhar, cuidar dos pertences, seguir regras, usar a criatividade e respeitar uns aos outros. Na verdade essa sempre foi a idéia inicial do projeto: brincar para integrar-se e crescer como verdadeiro cidadão. A cada brincadeira um conteúdo era explorado e cobrado sem que se dessem conta de toda a exigência do aprender a ler, contar e escrever. Pois os textos eram montados naturalmente e com alegria. Falavam de suas realidades, suas falhas e acertos. Sentiam necessidades de conhecer mais e mais as histórias das brincadeiras que lhes proporcionavam tanto prazer.

Brinquedo e criança são palavras que estão estreitamente associadas. Todas as sociedades reconhecem o brincar como parte da infância. Os primeiros registros desse reconhecimento, obtido por meio de escavações arqueológicas, advêm do período em que nossa espécie ainda tinha como modo de sobrevivência básico a caça e coleta (Frenzel, 1977 *apud* PONTES & MAGALHÃES, 2003).

Conforme Referencias Curriculares Nacionais para a Educação Infantil de 1998, a importância do brincar está colocada como um dos princípios fundamentais, defendida como um direito, uma forma particular de pensamento, interação e comunicação entre as crianças, devendo haver uma preocupação em sensibilizar os educadores sobre a necessidade dessa prática.

No começo houve um estranhamento por parte das crianças, principalmente dos adolescentes, quando se mudou a metodologia, já que havia um dia específico para brincar, que era nas sextas-feiras, e passou-se a introduzir atividades lúdicas diariamente.



PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO: INFANCIA Y ADOLESCENCIA

Uma garota de 11 anos, fez o seguinte comentário: “Nós não vamos fazer nada hoje, só vamos brincar”? (M.A. 11 anos)

Com a fala de M, pode-se perceber que, além de oferecer as atividades lúdicas também era preciso sensibilizar as crianças que ali ainda era um espaço de aprendizagem e construção de conhecimento, que mesmo brincando poderiam aprender e principalmente ensinar, já que as acadêmicas que ali estavam como professoras, permitiam que as crianças as ensinassem também, seja através de músicas novas, danças, brincadeiras, gírias, desenhos e jogos. A idéia de “Resgatar Valores” transformou-se em momentos de trocas de conhecimentos e de afetividade, facilitando assim o exercício das potencialidades das crianças e adolescentes e a agressividade começava a ser amenizada.

Conforme Wong e Whaley (1999 *apud* POLETI *et al* 2006)

Os jogos e os brinquedos ensinam a criança como agir dentro do seu ambiente, ou seja, o que pode fazer, como se relacionar com os objetos e situações e como adaptar-se às demandas que a sociedade lhe impõe. Ao brincar, as crianças praticam continuamente os processos complicados e estressantes do cotidiano, adquirindo maiores habilidades para se comunicar e alcançar relações satisfatórias com outros indivíduos. (Wong e Whaley (1999 *apud* POLETI *et al* 2006)

Além de oferecer os brinquedos, tinha-se o cuidado e a preocupação de verbalizar e mostrar para cada criança, todas as possibilidades que as atividades propostas que poderiam contribuir no desenvolvimento dos mesmos, tanto intelectual, quanto emocional. Por exemplo, o jogo de bingo, um dos preferidos deles, exige atenção, escuta aguilidade, assim como conhecimento matemático. As atividades com blocos e peças de encaixe, desenvolvem a criatividade, coordenação motora, raciocínio.

Para Rizzi 2005, “o jogo supõe relação social e interação, sendo assim, a utilização dos jogos infantis contribui para a formação de atitudes sociais como o respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa, pessoal e grupal”. Portanto, acredita-se que a criança estando brincando e jogando está aplicando seus esquemas mentais à realidade que a cerca, reproduzindo suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, ou seja, através do brinquedo e do jogo a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade, que segundo Moyles:

A criança quando brinca relaciona aspectos educativos com a visão de brincar, entendendo esta atividade como um processo que auxilia a criança a confiar em si mesma e em suas capacidades para interagir socialmente com outras crianças e também com os adultos (. MOYLES (2002 *apud* CARVALHO 2005 PAG. 218)

A defesa constante de estudiosos como Piaget, Moyle, Dewey, Vigotsky e outros em favor do uso dos jogos no processo de aprendizado, justifica-se, no dizer de Vygotsky, pelo fato de que quando a criança interage com seus mundos ela pode fazer muito mais do que é capaz, uma vez que o jogo, por ser geralmente feito de atos espontâneos, mesclados a um relaxamento (desaparece o sentido meramente “educacional”, do aprendizado onde o professor impõe conhecimentos sem considerar as capacidades de assimilação dos educandos) que permite aos jogadores avançarem, em algumas situações mais além do que se supõem,, descobrindo-se portanto capazes para avançar em terrenos novos ou desconhecidos (a quebra do medo de avançar). Para ele, o jogo é como um instrumento auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Enquanto tal, ele é o elemento externo aos indivíduos cuja função é provocar-lhe mudanças. Neste sentido que fazemos uso dessa metodologia para estarmos levando e resgatando os valores tão necessários em nossa sociedade.

Se esta experiência educacional tiver a mediação de um adulto, muitos conhecimentos sobre o mundo podem ser aprendidos. Este papel, em sala de aula, caberá ao educador, que, intermediando nas situações em que percebe a utilidade de seu gesto, poderá auxiliar os educandos no aprimoramento e melhor compreensão dos novos conhecimentos adquiridos. Citado por Benjamin

Brincar significa libertação, em que, frente a uma ameaça, sem perspectiva de solução, a criança liberta-se dos horrores do mundo através do jogo. O jogo e a brincadeira, não trazem por si só o lúdico, mas são as próprias crianças, durante a brincadeira que transformam o momento em um momento lúdico, de fantasia e realidade. (W. Benjamim 1984 *apud* PEDROZA 2005, p.63),



APRENDIZAGEM, LÚDICO E O RESGATANDO VALORES EM EDUCAÇÃO CRIANÇAS

Dessa forma, com nossa experiência pode-se concluir que o lúdico pode ser utilizado, não com a concepção de passatempo, mas como um instrumento, vindo a contribuir no desenvolvimento físico, intelectual e emocional da criança e do adolescente. Além disso, através do brincar a criança poderá desenvolver inúmeras funções sociais, possibilitando-a a redefinir valores, melhorar seu relacionamento junto às pessoas na sociedade e exercer o direito de cidadania.

Portanto o jogo é como um instrumento auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Enquanto tal, ele é o elemento externo aos indivíduos cuja função é provocar-lhe mudanças.

Diante disso, há uma preocupação dos defensores da “whole-language” no tocante à postura que o educador deve assumir perante o grupo de educandos, observando quatro pontos fundamentais: deve ser um **iniciador** (criar condições e estímulos, apoiando os estudantes quando estes estão buscando a resolução dos problemas, observando-os. Criar tais condições de estímulo fará com que os alunos exibam e tirem o melhor de suas ZDP's (zona de desenvolvimento proximal); ser um **observador de seus alunos** (o professor deverá detectar indícios reveladores daquilo que os seus alunos estão prontos para fazer com o seu apoio, ou seja, deverá saber situá-los no processo de evolução do grupo e perceber a ocorrência de ZDP's); ser um **mediador** (como o estudante encontra-se num contexto no qual problemas precisam ser resolvidos e as experiências precisam ser compreendidas, “o papel do professor – atuando como mediador - é ativo e reflete sua compreensão de que o ensino deve apoiar a aprendizagem, porém não pode forçá-la a acontecer. Na construção da compreensão, o professor sabe que o desenvolvimento, pelos alunos, de suas próprias estratégias, é mais importante do que a concordância com o professor. Assim, o professor ajuda os alunos a examinarem os fatos disponíveis, a avaliarem suas próprias crenças e a descobrirem mais informações à medida que as necessitam” (Moll, 1996 : 233); “ ...e ser um **liberador** (diferente do educador da escola tradicional, que penaliza o educando pelos seus erros, o professor libertador, capaz de provocar valores, pode fazer de suas salas de aula comunidades de aprendizes nas quais um espectro de gêneros de linguagem ocorre naturalmente e na qual a linguagem própria dos alunos, aquela de sua cultura doméstica, são completamente aceitas. Em tais comunidades, os alunos são livres para inventar formas de lidar com suas necessidades funcionais e livres para descobrirem as convenções presentes nas interações da linguagem social autêntica” (Moll, 1996 : 234). Paulo Freire já defendia que se a educação deve ser vista como um processo de libertação do homem, então ela deve dar-lhe poder, pois os aprendizes devem conhecer, possuir o processo de sua aprendizagem).

Quando Vygotsky explica o papel do jogo no desenvolvimento da criança, chega a algumas conclusões. Inicialmente, coloca que o jogo não é uma característica predominante da infância, e sim um fator básico no desenvolvimento. Posteriormente, fala da importância da mudança do predomínio da situação imaginária ao predomínio das regras na evolução do jogo, e, por último, destaca as transformações internas no desenvolvimento da criança que o jogo acarreta. A interação que acontece no jogo é para Vygotsky o fator fundamental, já que no decorrer dos jogos a ação se subordina ao significado. Tudo que interessa a criança é a realidade do jogo em si, pois na vida real a ação domina o significado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Poderíamos aqui tecer mais algumas considerações com diversos exemplos sobre a aplicação dessa metodologia para os processos de aprendizagem que valorizam a participação do educador e do educando num mesmo envolvimento, numa relação de troca de aprendizados para que se estabeleçam linguagens comuns de forma que, a partir do conhecimento recebido, o educando possa mesclá-los ao seu contexto de vida diário, valorizando seu capital cultural, evoluindo em sua compreensão de mundo. Mas acreditamos que as colocações anteriores acerca das práticas propostas e a analogia realizada com o que é praticado na escola observada, por si só, denotam a importância de sua implantação, principalmente se trabalharmos com comunidades onde as deficiências na informação, na divulgação dos



PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO: INFANCIA Y ADOLESCENCIA

conhecimentos, dos direitos sociais, sejam mais prementes, uma vez que o custo da implantação desta nova metodologia requer mais do fator humano (a dedicação do educador, sua interação com o processo educacional de seus educandos, buscando, pela análise das ZDP's, uma melhor efetividade para o ensino – em tempo e em rendimento) do que necessariamente de profundas reformulações no espaço escolar.

Aproveitando-se de formas novas de conduzir o aprendizado, como, no nosso caso específico, por exemplo, o uso dos jogos e demais atividades proporcionam a estar crianças a viverem com dignidade, no direito que os tem de brincar, sorrir, correr e a questionar. O respeito a essa parcela da sociedade vai lhes oportunizar uma vida com direitos e deveres. Ao propormos uma escola que valorize as considerações aqui abordadas, pensamos antes de tudo na efetividade da educação como instância fundamental na construção de uma sociedade que se auto-valorize e saiba ver em cada um de seus membros um elemento vital para sua sustentabilidade e evolução.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília, 1998, v3.
- CARVALHO, A.M., ALVES, M.M.F., GOMES, P.L.D. **Brincar e Educação: concepções e possibilidades**. Psicologia em Estudo, Maringá, v.10, n.2, p.217-226, mai./ago.2005
- FRIEDMANN, Adriana. **O papel do brincar na cultura contemporânea**. Disponível em: <http://www.nep-sid.com.br/artigos/opapeldobrincart.htm> (Acessado 16 dez 2007).
- PEDROZA, R. L.C. **Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar**. Revista do Departamento de Psicologia-UFF, v. 17 – 2 p. 61-76/ dez, 2005.
- RIZZI, L., HAYDT, R.C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: ed Ática, 2005, p.15.
- PONTES, Fernando Augusto Ramos; MAGALHAES, Celina Maria Colino. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. *Psicol. Reflex. Crit.*, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2003. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-7972-2003000100012&lng=&nrm=iso>. Acesso em: 29 set 2008. doi: 10.1590/S0102-79722003000100012
- POLETI, Livia Capelani et al. Recreação para crianças em sala de espera de um ambulatório infantil. *Rev. bras. enferm.*, Brasília, v. 59, n. 2, 2006. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672006000200021&lng=&nrm=iso>. Acesso em: 27 set 2008. doi: 10.1590/S0034-71672006000200021.
- PIZZI, Leomar et HAYDI, Regina Célia. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança**. São Paulo : Ática, 1986.
- VIGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo : Martins Fontes, 1996.

Fecha de recepción: 28 febrero 2009

Fecha de admisión: 19 marzo 2009

