

O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL A PARTIR DAS CONCEPÇÕES DE LUDICIDADE MOBILIZADAS NA CONSTRUÇÃO DE PORTFÓLIOS

Educação

Coordenador da atividade: Andréa Cristina Gomes MONTEIRO¹

Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú (IFC-Camboriú)

Autores: Flávia WALTER², Daiane Matt SCHWAMBACH³.

Resumo

A ludicidade, presente em diversos momentos do nosso dia-a-dia, faz-se instrumento de mediação no processo de ensino-aprendizagem. Aprofundar conceitos sobre ludicidade faz parte da formação de professores que preocupados com o processo de ensinar-aprender, procuram obter resultados mais significativos em sua atuação. Nesse sentido, percebe-se no contexto educacional que há pouca formação que aborde essa temática e que poderia auxiliar no processo de constituição desse sujeito professor. Tendo por base esse cenário, este artigo se propõe a analisar as concepções de ludicidade contidas nos portfólios produzidos pelos professores, a partir de um curso sobre o lúdico realizado em um dos estabelecimentos do Instituto Federal Catarinense. A partir da análise dos portfólios foi possível identificar quatro categorias de análise: Interações, Desenvolvimento integral, O prazer e, O lúdico como ferramenta pedagógica. Sendo somente o Desenvolvimento integral a ser observado neste estudo. Partindo dessa análise, percebeu-se que este curso permitiu momentos de trocas entre docentes, bolsista e participantes, o que resultou na percepção de que o lúdico é importante para um processo de ensino-aprendizagem eficiente.

Palavra-chave: Lúdico; Portfólio; Formação de professores.

Introdução

As discussões acerca da importância do lúdico são antigas, posto que o jogo está presente em muitas das nossas manifestações enquanto seres humanos, mesmo depois de adultos (HUIZINGA, 2007). Contudo, ainda há necessidade de maior atenção no uso dessa prática para o ensino de crianças, visto que é no jogo e na brincadeira que crianças se orientam acerca do mundo em que vivem. Essa prática lúdica possibilita uma variedade de vivências a serem experienciadas por elas nos mais diversos momentos e contextos, incluindo aqueles propiciados pela escola.

Dessa forma, há necessidade da preparação dos professores, principalmente no que se refere ao fato de que a prática lúdica também precisa ser pensada de forma a ser significativa. Todavia, encontramos profissionais que entendem a necessidade da prática lúdica no ambiente escolar, mas não se sentem preparados para desenvolvê-las em suas

¹ Andréa Cristina Gomes Monteiro, Docente do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, IFC-Camboriú.

² Flávia Walter, Docente do Ensino Básico Técnico e Tecnológico, IFC-Camboriú.

³ Daiane Matt Schwambach, Aluna, Licenciatura em Pedagogia.

salas de aula, seja em razão de não haverem estudado o tema na formação inicial, ou pela falta de segurança em realizar essa atividade que não lhe é comum. Para amenizar esses empecilhos, a formação permanente permite o repensar na prática. Todavia, a formação precisa ser significativa, estabelecendo uma relação entre teoria e o fazer docente. Portanto torna-se importante conhecer o que foi relevante para os professores após uma formação identificando as compreensões desses profissionais e o que é prioritário para a sua construção profissional. Com esse diagnóstico oportunizam-se reflexões e apontamentos para futuras propostas de formação.

Nesse sentido, ressalta-se que a construção de portfólios se mostra uma ferramenta rica para a percepção e acompanhamento dos conceitos mobilizados a partir de qualquer situação de aprendizagem, de formação, pois é considerado “[...]um processo de seleção e reflexão sobre a aprendizagem enquanto construção do conhecimento. (RAUSCH; ANDRADE, 2012, p.10). Portanto, o portfólio pode ser uma eficiente ferramenta no processo de formação, nele estarão as percepções dos sujeitos, suas experiências, seus textos, e reflexões, um material que permite ao participante o repensar de suas práticas pedagógicas.

Nesse sentido, este estudo almeja analisar as concepções de ludicidade nos portfólios produzidos pelos professores a partir das impressões que os participantes tiveram e das reflexões das práticas escolhidas para desenvolver após o término do curso.

Metodologia

A proposta de formação foi planejada por três professoras, a partir de um edital de incentivo a pesquisa e a projetos de extensão do Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú (IFC-CC). A formação contou com um grupo de professoras das áreas de Educação Física, Letras e Psicologia que realizaram os encontros presenciais aos sábados em diversos espaços do Instituto Federal Catarinense – Campus Camboriú possibilitando maior aproximação da comunidade com a instituição.

O grupo de participantes do curso era bastante diversificado, sendo composto por estudantes do magistério e das licenciaturas em Matemática, Educação Física e Pedagogia, além de professores, diretores, supervisores e orientadores educacionais das escolas municipais de Camboriú, Balneário Camboriú, Itajaí e Florianópolis. Na formação analisada houve a presença de 40 participantes, contudo somente oito portfólios (em dupla) foram entregues ao término do curso.

Na turma a qual os portfólios serão analisados foram desenvolvidos seis encontros presenciais com os participantes:

1º Encontro - "Jogo da mochila"; Filme 'Como estrelas na Terra'; Discussão sobre as situações que permeiam a escola partindo do filme.

2º e 3º Encontros - **Brincadeiras cantadas**: Legal, legal, Chepe Chepe, Elefantão, Raishe, Festa dos animais, Passeio de Trem, Passeio na floresta, A sardinha e o pato, Comando de valer, Iepo Etata Iepo, Minuê, Seu Mathias, Cavalos guloso, O jipe do padre, Merequetê, Fala bum tica bum e, Arram sam sam. **Brinquedos cantados**: Da abóbora faz melão e, Mazu. **Jogos de socialização**: Nó humano, Robô, Jogo das fogueiras, Circulo do diálogo, Seguir a mão, Completando os espaços, Salve-se com um abraço, Dança do jornal, Colunas do escuro, Passeio do bambolê, Dinâmica da oferta, Estafeta cooperativa, Abelhinha e, Jogo dos números; Atividades de sensibilização e percepção corporal como Massinha de modelar, Percepção dos sons, Andar sem sapatos, Massagem com bolinhas, Escovar o colega, Lava carro e, Corredor do carinho. **Danças circulares**.

4º e 5º Encontros – Discussão das obras de Kishimoto e Leventhal e, Diretrizes curriculares para a Educação Infantil; Explicação do uso de trabalhos com projetos e jogos dramáticos; Experimentação de jogos: Do meu jeito, Minha vida – minha bandeira, Meu alfabeto preferido, Dominó humano, Zip zap zop, Cumprimento estátua, Juntos fazemos mais, Medalhão, Repolho, Além disso, Caça letras, Esquentando o cérebro, Jogo da velha cooperativo, Ortografia e adivinhação, Enigma, Corrida da música, Show do milhão, Jogo da memória, Adivinhando o aniversário, Significado dos nomes, O jogo do tapa, Telefone com dois fios, O mestre mandou, Bata palmas, Senhor lobo e, Pular corda, Pense diferente, reinvente, Dedo no gatilho, Siga as pistas, Palavra ao ar, Se, Palavra secreta, Alfabeto neuróbico, Bate, rebate e abraça e, Quadro coletivo.

6º Encontro - Questões neurológicas envolvendo o lúdico; Dramatização da infância.

Grande parte das atividades realizadas nos encontros 2, 3, 4, 5 e 6 foi de jogos ou brincadeiras, portanto foram atividades práticas buscando maior aproximação e experimentação das mesmas pelos participantes do curso. Com o término dos encontros presenciais, os participantes da formação finalizaram a elaboração de um portfólio individualmente ou em duplas. Esse portfólio deveria conter as percepções dos participantes acerca dos encontros, impressões dos textos de apoio, resenha do filme assistido, análise de um material midiático, resenha de um dos textos de apoio e, descrição e análise de quatro atividades lúdicas que seriam desenvolvidas pelos participantes em suas

escolas. Os portfólios foram enviados por e-mail um mês após o término do curso para as docentes formadoras de forma que os participantes pudessem obter os seus certificados

Desenvolvimento e processos avaliativos

Ao observar os oito portfólios dos professores que participaram do curso de formação sobre o lúdico foram destacados quatro categorias de análise: *O prazer, Interações, O lúdico como ferramenta pedagógica, e Desenvolvimento integral*. Destas, somente a última categoria será abordada neste trabalho.

Em observação aos portfólios, quando examinada a categoria *desenvolvimento integral* identifica-se que todos os textos apresentam definições ou experiências que abordam este aspecto do lúdico. Mas os portfólios três e sete são os que mais revelam excertos sobre a categoria.

O desenvolvimento de diversos aspectos necessários para a constituição do ser na sociedade se constitui através do jogo. Ao observar o desenvolvimento animal constata-se que o filhote, por meio da brincadeira está se preparando para a sua atividade adulta (VIGOTSKI, 2003). O mesmo ocorre com o desenvolvimento do ser humano. Essa percepção de desenvolvimento, descrita por Vigotski (2003) também está presente nos relatos dos participantes que escreveram o portfólio sete quando eles apontam que:

As atividades apresentadas **trabalham com diversos aspectos de desenvolvimento infantil**, a coordenação motora, a consciência corporal, lateralidade, a cooperação e trabalho em equipe, o respeito, o raciocínio, a percepção espacial, a afetividade entre outros. (grifo dos autores)

Segundo os mesmos participantes, as atividades lúdicas desenvolvidas ao longo do curso contemplaram “[...] *alguns (se não vários) dos aspectos do desenvolvimento, seja ele físico, motor, intelectual ou afetivo.*” (grifo dos autores). Ideia que corrobora com a afirmação de Teixeira (1995) quando este diz que as atividades lúdicas trabalham as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando assim o pensamento, bem como o desenvolvimento do ser por completo. Desenvolvimento esse que pode ser percebido no relato dos participantes que elaboraram o portfólio três quando afirmam ter notado o desenvolvimento motor que os alunos tiveram ao participar da atividade lúdica “Dança de Israel”.

Houve a participação de todas as crianças na proposta e procuravam acompanhar o ritmo da música, inicialmente tiveram um pouco de dificuldade de acompanhar, mas posteriormente conseguiram sincronizar os gestos com o ritmo da música. (grifo dos autores)

O desenvolvimento integral das crianças também ocorre por meio da imitação e jogo dramático. Ao encenar algo do cotidiano, a criança está entendendo os papéis de cada integrante da cena, está inventando os objetos necessários para a cena, bem como organizando as emoções em relação ao tema abordado na encenação. O que remete à citação de Vigotski (2003, p.105), onde o autor expõe que “[nas brincadeiras infantis] A criança reproduz e assimila ativamente o que observa nos adultos [...]”. A importância da experimentação dos papéis na vida da criança se faz presente no relato dos participantes que conceberam o portfólio três quando eles alegam que

*Quando a criança brinca, ela está **treinando vários papéis psicológicos**, ela **experimenta diferentes lugares de emoção**. Com o lúdico as crianças podem **externalizar as emoções** sendo mais fácil lidar com os sentimentos, uma vez que, as crianças também se **expressam através de movimentos**.(grifo dos autores)*

Segundo Vigotski “Os elementos de imitação [...] contribuem para a assimilação ativa de diferentes aspectos da vida pela criança e organizam sua experiência interna nessa mesma direção.” (2003, p.105). Nesse caminho, os participantes relatam no portfólio quatro a importância da imitação na constituição do ser, pois “*Foi possível perceber também a facilidade que a criança tem em **assumir papéis**, como médico, super-herói, mãe, pai, etc.*” (grifo dos autores). Portanto, em consonância com os relatos dos participantes no portfólio quatro, infere-se que essa brincadeira pode facilitar o processo de assimilação de funções importantes para a comunidade a qual a criança pertence. Sendo que, através da brincadeira, a experimentação de papéis, torna-se prazerosa.

As participantes, ao escreverem o portfólio cinco, também fazem menção ao uso de papéis para o entendimento de conceitos, demonstrando a importância do lúdico para crianças e adultos. Tendo em vista, que esses últimos nem sempre se lembram do brincar. “*Descobrimos esse mundo de faz de conta, que nos permitiu reviver, resgatar e relembrar o prazer e a alegria de brincar que estava adormecida dentro de nós*”. Se analisarmos que somos seres lúdicos por natureza, pode-se inferir que o brincar não cessa e, que o jogo deveria estar presente nas mais variadas esferas da vida. Contudo, aprende-se (em diversas instâncias – escola, família, etc.) que o brincar pertence somente às crianças, o que leva ao esquecimento de sua relevância em nosso dia-a-dia.

Considerações Finais

A busca por formações continuadas acerca do lúdico demonstra a preocupação que os sujeitos deste estudo possuem em estarem aptos para desenvolver atividades que

promovam o aprendizado para crianças. É a partir dos relatos em cada um dos portfólios que os docentes organizadores do curso repensam a sua oferta para os anos seguintes, pois é nas necessidades apontadas por eles que pensamos em novas perspectivas para olhar o tema do lúdico. Nesse sentido, o curso contribui imensamente para o crescimento tanto dos participantes quanto dos ministrantes dos módulos, pois todos se sentem parte da construção deste novo olhar acerca do lúdico.

A participação do bolsista nos permite ter a visão do acadêmico para com o objeto de discussão 'lúdico' além de outras formas de organizar o espaço de formação. Ter o aluno bolsista fortalece o elo entre os ministrantes do curso e o grupo de participantes, além de proporcionar ao bolsista a experiência de organizar/ministrar um curso.

Em relação aos portfólios, é visível que nem sempre é fácil lidar com as atividades lúdicas no espaço escolar, principalmente devido ao caráter formal que existe nesse ambiente. Contudo, também se pode perceber por meio da escrita nos portfólios, que quando utilizadas, as atividades lúdicas proporcionam maior interação entre os estudantes, aprendizagem coletiva, percepção de trabalho em equipe, além do entendimento de conceitos que serão importantes para a vida desses estudantes. Por meio dos portfólios puderam-se verificar os conceitos de ludicidade e também as percepções dos participantes com relação a esses conceitos. Embora a ordem presente na escrita dos portfólios tenha sido diversa e muitas vezes de difícil entendimento, percebe-se que de uma maneira ou de outra, todos os portfólios apresentaram conceitos de ludicidade como o trabalho em coletivo, a criatividade, o prazer, a imitação e as regras.

Referências

HUIZINGA, J. **Natureza Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2007.

RAUSCH, Rita Buzzi; ANDRADE, Marcia Regina Selpa. Concepções e princípios do portfólio reflexivo no contexto da educação superior. In: SILVEIRA, João Luiz Gurgel Calvet da; ANDRADE, Marcia Regina Selpa. (Orgs). **Portfólio Reflexivo**: potencialidade e experiências no campo da formação em saúde. Blumenau: Edifurb, 2012. p.09-22.

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

VIGOTSKI, Liev Semionovich. **Psicologia Pedagógica**. Tradução de Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.