



DO PRAZER DE BRINCAR AO PRAZER DE APRENDER

Mônica Silva Ferreira*

RESUMO

O curso de formação de professores tem como objetivo básico, o uso de atividades lúdicas na aprendizagem. Ao constatar que durante a disciplina de Ed. Física, os alunos não compreendiam a relevância desta abordagem no processo de ensino, o que gerava um grande distanciamento entre teoria e prática, se fez necessário mudar a metodologia de trabalho e o jogo foi fundamental para este desenvolvimento.

ABSTRACT

The basic objective of a teacher's graduation course is to make use of funny activities during the learning process. After discovering that during physical education discipline the students had no in mind how prominent were these activities for the teaching process, which have produced an expressive distance between practice and theory, it was necessary to change the work method and to play a game was mandatory for this improvement.

* Professora de Educação Física do IERJ.
Mestranda em Educação da UERJ.

O que fazer?



Enquanto educadores sempre buscamos a melhor forma de desenvolver o processo de ensino-aprendizagem, pesquisando, refletindo e experimentando metodologias que possam contribuir para o crescimento e a construção do saber.

Este relato, visa contar uma “história”, não como as dos contos de fada, mas uma experiência que muito influenciou no repensar e na evolução do uso do lúdico no processo de aprendizagem em aulas de Educação Física para alunos-mestres do Curso Adicional de Formação de Professores do Instituto de Educação do Estado do Rio de Janeiro.

Após 02 anos atuando com normalistas em uma escola estadual regular do município de Itaguaí, o jogo fazia parte do universo das aulas de educação física, porém, embora fosse visto como fundamental ao desenvolvimento do trabalho, não atingia plenamente os objetivos almejados de levar os educandos a uma vivência que os estimulasse a compreensão e ao uso desta atividade nas futuras turmas.

O trabalho, composto por unidades pré-estabelecidas, se dividia em aulas teóricas, onde se discutia o porquê e o como fazer (o que era considerado por muitos como cansativo, pois para estes, educação física consistia apenas em prática, lazer incondicional) e, aulas práticas, que propiciariam buscar a melhor forma de realizar esta tarefa junto as crianças (momento de que mais

gostavam para poder “brincar” e aprender técnicas, “receitas de bolo”, para serem simplesmente copiadas e reproduzidas). Com o tempo percebi que as unidades apresentadas não despertavam o interesse almejado.

Como somar a prática ao conhecimento teórico?

Jogar, brincar, isto não é aprender?

O que significa aprender, reprodução ou (re)construção?

O que ensinar?

Onde estava o erro?

As dúvidas existiam e o desejo de mudar também, levando à leituras e reflexões que pudessem gerar um melhor desenvolvimento deste processo.

Em 1994, diversas mudanças vieram contribuir para aumentar a necessidade de revisão e (re)planejamento, algo que pudesse ampliar a imagem de jogo, configurando seus conteúdos teóricos e práticos como associados e a visão de educação física até então veiculada. Dentre essas mudanças, estavam *a de escola e município* (o trabalho que era realizado no município de Itaguaí passou a ser feito no município do Rio de Janeiro em uma escola específica para formação de professores), *as turmas* (que continham inicialmente adolescentes cursando o 2º grau e passaram a ser de professoras recém formadas e/ou formadas a alguns anos, na faixa etária de 17 à 50 anos, buscando um curso de aperfeiçoamento), *e de horário* (o curso inicialmente diurno e com poucas turmas noturnas, no adicional é apenas noturno com a meta de aprofundar o atendimento profissional em alfabetização, pré-escolar, educação de jo-



vens e adultos e educação especial para professores que já atuam ou pretendem atuar nestas áreas).

O grau de exigência, até então de alunas em formação, se ampliou, pois a necessidade emergente do uso do lúdico estava presente na busca do curso, porém, não esperavam que este trabalho viesse pela educação física, ao contrário, receavam sobre o que seria feito nas aulas, já que trabalhavam durante o dia em atividades domiciliares e/ou profissionais, chegando à escola em estado de "exaustão física". Neste sentido, acreditavam que a disciplina exigiria uma prática de esforço físico que não estavam predispostas a desempenhar.

Assim, após muitas reflexões, a resposta encontrada foi a de levar o grupo a vivenciar desde o 1º dia de aula o prazer de brincar, mas um brincar que lhes propiciasse contato com outro, com o professor e com eles mesmos, de modo que neste processo de interrelação, encontrassem subsídios necessários para o uso do lúdico, somando-se, e não mais opondo-se a prática com os fundamentos teóricos necessários ao desenvolvimento de um trabalho qualitativo.

Deste modo, a proposta a ser feita aos alunos-mestres, era a de brincar, através de jogos e de outras atividades lúdicas como os brinquedos culturais que, inicialmente, seriam trazidos pelo professor e, depois, criados ou recriados pelo grupo, agindo numa forma interativa e com reflexões sobre o que se estava fazendo.

Por onde iniciar? Qual seria a 1ª unidade do período letivo?

Conhecendo o Educando...

Durante o curso de licenciatura, muitos discursos são feitos nas disciplinas pedagógicas sobre a importância de conhecer a realidade do aluno para direcionar sua prática em sala de aula.

Para alguns, ter este conhecimento significa saber o nome do aluno, de seus pais, o lugar onde mora e sua situação sócio - econômica, para poder definir o seu grau de carência material, intelectual e cultural.

Mas isto é suficiente?

Ao pensar no educando, não podemos esquecer de que o mesmo é um ser em formação e de que está inserido em um contexto social do qual sofre influências e ao qual influencia. Partindo desta idéia de ver o outro enquanto "ente sócio - histórico" (Vygotsky), passamos a não percebê-lo de forma fragmentada, mas em sua amplitude de sujeito em desenvolvimento, o qual acontece da soma de sua maturação biológica com a relação que trava com o mundo, e nele, está o outro. O educando, assim, passa a ser alguém que vê, sente, pensa e age no e com o meio, dele recebendo e a ele doando em uma intrínseca relação de troca.

O educador que se predispõe a conhecer o aluno não pode ficar preso a formulários, mas deve buscar em sua prática diária meios de descobrir o educando e de permitir por ele ser descoberto, utilizando uma metodologia que permita a interação com o que está a sua volta, facilitando a percepção do que dizem e fazem, e também de como dizem e fazem, traçando assim o seu movimento.

Este conhecimento direcionará para a descoberta do que ele possui, o que já aprendeu, quais são as suas experiências, as suas necessidades. Podendo-se planejar o processo de ensino-aprendizagem visando à construção de novos conhecimentos que lhe permitirão desenvolver suas potencialidades e viver em sociedade.

Partindo desta premissa, a 1^a unidade do trabalho passou a ser denominada “Conhecendo o educando”, objetivando especificamente atender as idéias aqui veiculadas, rompendo-se com a padronização de que após apresentar rapidamente o professor, a disciplina e conhecer-se nominalmente os alunos, inicia-se o conteúdo programático tão cobrado e almejado, receitas que podem soar a qualquer momento.

Vivenciando o Brincar

Para vivenciar, é imprescindível estar presente, fazer parte, se doar e para isto, tem de se ter vontade de estar ali, querer estar com o outro, e é aqui que o jogo se introduz, estimulando o prazer que leva ao desejo e a busca.

O uso do jogo, atividade cultural presente em nossas vidas desde a mais tenra idade, sem a ânsia de ganhar ou perder e sim como forma de interação e descoberta começou a ser utilizado desde o 1º dia de aula. Trabalhamos com jogos de apresentação; de reconhecimento do grupo e de si mesmo no contexto familiar, escolar, profissional e comunitário; e de cooperação, estimulando o grupo ao prazer de brincar e de aprender através do que estes jogos proporcionavam.

Das turmas trabalhadas, cada uma teve o seu ritmo próprio de desenvolvimento, buscando-se ao longo do processo atividades que se adequassem a cada realidade e permitissem ao final do dia, ou na aula seguinte, que os alunos expusessem verbalmente o que sentiam, mediando, assim, nestes momentos, fundamentações teóricas que auxiliassem no entendimento das ocorrências vivenciadas. Foi com muita satisfação que as mesmas participaram de seu desenvolvimento e debateram questões relativas à sua prática, destacando a importância deste processo para se trabalhar a partir do que o outro possui, e de como isso contribui para a construção do saber.

A prática, assim, adquiriu uma nova visão, não mais dissociada da teoria, e o jogo, instrumento antes apenas de lazer, passou a ser (re)descoberto.

Com o decorrer do trabalho o grupo passou a pesquisar atividades que dessem continuidade ao programa, adequando-as, criando-as ou recriando-as de acordo com as necessidades e interesses vigentes, buscando sempre ressaltar o valor das mesmas no sistema educacional.

O procedimento utilizado objetivava que, ao vivenciar tais experiências, os alunos pudessem transferi-las para a futura sala de aula, percebendo o movimento humano e o seu significado no contexto sócio-cultural em que está inserido o educando, discriminando o quanto o jogo e os brinquedos culturais estão presentes na evolução humana e que o ato de brincar e aprender contribuem para despertar e estimular a busca do crescer que a escola visa a propiciar.

Jogar, brincar, são ações que se iniciam na infância, mas que não estão proibidas aos adultos e poder vivê-las trouxe aos grupos a descoberta de potencialidades que estavam adormecidas, levando-os a sensações e a reflexões que ampliaram, como pretendido, a visão de educação física, que além de proporcionar atividades de lazer necessárias à evolução humana, também desenvolve atividades voltadas ao ensino formal instituído nas escolas.

Estas vivências trouxeram por parte dos alunos-mestres dúvidas que são importantes ressaltar, pois a uma certa altura do trabalho, os mesmos começaram a questionar a formação profissional do professor, não acreditavam que houvesse só a graduação em educação física, e que a esta se somava uma formação em pedagogia, o que é uma inverdade. Após alguns debates concluímos que até o presente momento a educação física não fora vista enquanto integrante da Educação e que os jogos como estavam sendo realizados eram percebidos por algumas como pertencentes a didática, já que ultrapassavam a prática e levavam a uma discussão sobre como, porque e a partir do que ensinar.

Outra questão, foi se os jogos na escola só poderiam ser ministrados enquanto integrantes de um modelo formal de ensino, ou se podiam visar ao lazer propriamente dito. Ao refletir sobre este ponto, o próprio grupo concluiu que o jogo poderia ser utilizado em qualquer momento de uma aula, seja para desenvolver um conteúdo programático, uma habilidade motora, ou para simples relaxação, momento de lazer importante para descontração do grupo frente as pressões do dia-a-dia.

Após esta unidade, foram propostas às turmas outras unidades que deveriam ser acrescidas, ou modificadas, de acordo com as necessidades e interesses. Partimos, então, para o processo de estimulação do desenvolvimento infantil, através do jogo e de atividades que fossem peculiares à realidade com que iriam atuar complementando com o uso do lúdico junto aos conteúdos programáticos de outras áreas de ensino, sempre vivenciando-as, aplicando conceitos e debatendo-os de modo a fundamentar a prática.

Repensando o Jogo e a Educação Física

Repensar significa pensar de novo, poder refletir, retroceder e reformular idéias que pareciam concretizadas, eis aí o que significa aprender. Poder construir e reconstruir conhecimentos que levarão a novas descobertas e é o novo que nos faz continuar, que leva à ânsia de caminhar ao encontro do que possa contribuir para o crescimento.

A meta inicial estava sendo atingida, os educandos ao questionarem a formação do professor, começaram a questionar toda a experiência que tiveram em educação física, percebendo que possuíam concepções acerca desta área que não condiziam com todas as possibilidades do uso da mesma na Educação, assim como o uso de jogos e brinquedos culturais se encontrava limitado dentro da prática educacional até então apreendida. O trabalho realizado contribuiu para modificações no dia-a-dia dos que já estavam em turma e para reformulações

no como fazer por parte dos que pretendiam futuramente exercer a profissão.

A experiência aqui relatada foi primordial para que, enquanto educadora, eu também pudesse repensar algumas posturas, hábitos e atitudes de uma educação convencional que estavam enraizados, e que por diversas vezes não me permitiram trocar com os alunos, mas transmitir instruções. O fato de me permitir reconhecer o erro, na minha metodologia, querer mudar e buscar outras formas de trabalho melhorou o relacionamento professor-aluno e vislumbrei o que acreditava. Hoje acredito muito mais do que antes, em que, aprender, em educação física, significa viver o movimento, conhecê-lo e redescobri-lo, oportunizando conhecer-se a si mesmo, de modo a estimular o potencial existente em cada ser, o que contribuirá para que o mesmo possa ocupar o seu papel na sociedade, um papel de sujeito ativo que pensa e age, através de todas as formas de expressão. E dentre elas, esta a corporal, tão exercida na fase infantil e, por vezes, negada na vida adulta.

O jogo, e os brinquedos culturais, são capazes de poder resgatar esta expressão, pois, propiciam um contato direto com o outro e com o meio, possibilitando a troca que leva ao saber. Mas não é qualquer jogo ou brinquedo, pois, os jogos e brinquedos competitivos, ao invés de aproximar, podem distanciar as pessoas, pois geram a disputa e a ânsia de vencer o outro, assim como a derrota leva ao sentimento de momentânea incapacidade, afastando o indivíduo do grupo, o que não permitirá o ato de conhecer o outro e com ele poder aprender.

Sendo assim, incentivar o educando quanto as diversas formas de expressão, é colaborar para que a relação professor-aluno adquira formas de comunicação que supere o verbal, pois, não podemos esquecer que o corpo, o movimento humano, possui uma linguagem própria, e com significados que ultrapassam os códigos literários.

Concluo este relato com a certeza de que os jogos e os brinquedos culturais, enquanto metodologia de ensino nas aulas de educação física, quando estruturados de acordo com as necessidades e interesses dos educandos, estimulam o desejo de aprender, despertando a motivação imprescindível no ato de construção do saber, o que significa realmente educar.

Referências Bibliográficas

- AZENHA, Maria da Graça. *Construtivismo - De Piaget a Emilia Ferreiro*. São Paulo : Ática, 1993.
- BROTTO, Fábio Otuzi. *Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar*. São Paulo : CEPEUSP, 1993.
- FREITAS, Maria Teresa de Assunção. *Psicologia e educação: um intertexto*. Rio de Janeiro : Departamento de Educação/PUC, 1992.
- GUERRA, Marlene. *Recreação e lazer*. 3.ed. Porto Alegre : Sagra, 1991.
- FREIRE, João Batista. *Educação do corpo inteiro*. 4.ed. São Paulo : Scipione, 1994.
- JÚNIOR, Paulo Ghiraldelli. *Educação física Progressista - a pedagogia*

crítico-social dos conteúdos e a educação física brasileira. São Paulo : Loyola, 1988.

KISHIMOTO, Tizuco Morschida. *Jogos tradicionais infantis*: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, Rio de Janeiro : Vozes, 1993.

SÉRGIO, Manuel. *Educação física, ou, ciência da motricidade humana?* 2.ed. Campinas : Papirus, 1991.

SEYBOLD, Annemarie. *Educação física: princípios pedagógicos*. Rio de Janeiro : Ao Livro Técnico, 1980.