

## O LÚDICO EM AÇÃO: INTERVENÇÕES NO PROCESSO EDUCATIVO

**Área temática: Educação.**

Coordenador da Ação: Edson Carpes Camargo<sup>1</sup>

Autor: Raquel Carneiro Pinto<sup>2</sup>

**RESUMO:** Levando em consideração a importância do contato dos acadêmicos dos cursos de licenciatura do IFRS - *Campus* Bento Gonçalves com a comunidade escolar desde os primeiros semestres dos cursos é que se elabora o presente estudo, vislumbrando no lúdico a possibilidade de inserção do acadêmico no âmbito educacional municipal e estadual. Diante disso, o objetivo deste estudo centra-se na possibilidade de enriquecer o processo de aprendizagem aliando o lúdico ao processo educativo por meio de atividades ludo-pedagógicas desenvolvidas em escolas localizadas no município de Bento Gonçalves. Neste cenário, este projeto se volta tanto para a produção de materiais didático-pedagógicos que servirão de subsídios para ações educativas quanto para a realização de cursos para profissionais da educação, desenvolvidas pelos acadêmicos do curso de Licenciatura em Pedagogia do IFRS - *Campus* Bento Gonçalves. Este processo de construção de materiais aliado às ações práticas tem oportunizado que o processo interdisciplinar estreite as relações entre o Instituto Federal e as escolas localizadas na região da Serra Gaúcha, possibilitando aos acadêmicos envolvidos o exercício da práxis educativa.

**Palavras-chave:** ações ludo-pedagógicas, formação docente, aprendizagem, material didático.

### 1 INTRODUÇÃO

Ao buscar produzir materiais ludo-pedagógicos que serão utilizados em

<sup>1</sup> Doutor em Educação, IFRS/*Campus* Bento Gonçalves, e-mail: edson.camargo@bento.ifrs.edu.br.

<sup>2</sup> Acadêmica do curso de Pedagogia - IFRS/*Campus* Bento Gonçalves.



APOIO:

Integração  
que gera energia  
e desenvolvimento



CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



atividades de aprendizagem, este projeto configura-se como um momento de aprendizagem, aflorando o interesse dos acadêmicos pelo conhecimento científico, permitindo-lhes aliar os conhecimentos teóricos com a prática, incentivando o interesse pelo ensino, pela pesquisa e pela extensão, possibilitando assim, a concretização da práxis pedagógica.

Inicialmente, trataremos do lúdico na aprendizagem pois, conforme Negrine (2001), a atividade lúdica é indispensável à vida humana quando situada como um ingrediente que oferece melhoria para a qualidade de vida. Esta deve ser pensada a partir de aspectos subjetivos, interiores, que retratem emoções, afetos, bem-estar. Para expressar estes estados de consciência nem sempre a pessoa encontra palavras adequadas que retratem exatamente o que sente, já que há sensações que se produzem no corpo, que são impossíveis de serem descritas por palavras.

Neste sentido, o objetivo deste estudo, além de promover momentos educativos, didáticos e pedagógicos para os participantes, enquanto laboratório de prática, núcleo de apoio e intervenção no processo de ensino e aprendizagem, busca enriquecer o processo de aprendizagem aliado ao lúdico por meio de atividades ludo-pedagógicas desenvolvidas em espaços escolares do município de Bento Gonçalves.

## 2 DESENVOLVIMENTO

O Como expressão do comprometimento social do ensino superior, a tríade ensino-pesquisa-extensão volta-se para a formação profissional à luz da apropriação e produção do conhecimento científico. Deste modo, este estudo leva em consideração a relevância de cada componente da tríade para a formação, instrumentalização e potencialização dos acadêmicos matriculados no curso de Pedagogia do IFRS – *Campus* Bento Gonçalves. Educar para essas três dimensões implica o desenvolvimento de um sujeito que compreenda o processo educativo a partir de sua práxis, apontando para as relações sociais, econômicas, políticas, afetivas e educacionais de um mundo em constante transformação.

Sendo assim, busca-se propiciar momentos de aprendizagem



APOIO:

Integração  
que gera energia  
e desenvolvimentoFórum de Pró-Reitores  
de Extensão  
das Universidades Públicas  
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:

UNIOESTE  
Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
F. P. de Toledo - 81.908-000INSTITUTO  
FEDERAL  
Paraná

REALIZAÇÃO:

UNILA | PROEX  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
PROEX - PROGRAMA DE EXTENSÃO

colaborativa entre os acadêmicos juntamente com os profissionais da educação das escolas de Educação Infantil e/ou Educação Básica da região da Serra Gaúcha por meio de ações de formação inicial e continuada para profissionais da educação, momento em que são ministrados cursos, palestras e seminários por parte dos integrantes do projeto, promovendo momentos interdisciplinares de aprendizagem. São realizados ainda cursos de criação de materiais lúdicos para o processo de ensino e aprendizagem; atividades recreativas que envolvem as crianças da comunidade externa, tais como hora do conto, jogos, brincadeiras, pinturas, atividades corpóreas para a Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Com base em pesquisa bibliográfica, os acadêmicos envolvidos no projeto produzem materiais de aprendizagem que farão parte do acervo da Brinquedoteca. Para tanto, utilizarão materiais diversos, tendo como foco a utilização do lúdico como processo de aprendizagem.

Como processo avaliativo, cada participante recebe um formulário com questões referentes a: atendimento à solicitação; duração da atividade; importância da atividade desenvolvida; atuação dos acadêmicos nas atividades, dentre outros elementos. As respostas fornecidas no formulário servem como delineador das atividades durante a realização do projeto.

### 3 ANÁLISE E DISCUSSÃO

As atividades lúdicas, como menciona Santos (2000, p. 57), fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança, desde o início da humanidade. Entretanto, essas atividades, por muitos séculos, foram encaradas como sendo sem importância e tendo conotação pejorativa.

Culturalmente somos programados para não sermos lúdicos. Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: 'Chega de brincar, agora é hora de estudar'; 'Brincadeira tem hora' [...]. Assim, fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico. Somente a partir de 1950 é que o brinquedo e o jogo começaram a ser valorizados [...] (SANTOS, 2000, p. 57).

Cruzando os verbetes contidos nos principais dicionários da língua



APOIO:

Integração  
que gera energia  
e desenvolvimento



Fórum de Pró-Reitores  
de Extensão  
das Universidades Públicas  
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



portuguesa, pode-se chegar à definição de Espaço Lúdico como qualquer extensão limitada em três dimensões destinada a atividades lúdicas, quer dizer aos jogos, aos brinquedos e às brincadeiras. Sendo assim, são considerados como espaços lúdicos os estádios, os ginásios, os parques, as praças, os jardins, entre outros – espaços comuns, construídos para o desenvolvimento das chamadas atividades esportivas e/ou recreativas. (SCHLEE, 2001, p. 45-6).

Cabe frisar que os espaços lúdicos são locais onde a criança pode imaginar, onde ela pode brincar com temas próprios de sua realidade psíquica, por vezes difícil, como o amor, a morte, o medo, a rivalidade fraterna, a separação e o abandono. Gutfreind (2004, p. 27) afirma que “representar ou simbolizar são tarefas importantes no desenvolvimento psíquico da criança”.

Se nos adultos, por vezes, preocupa-nos o silêncio excessivo, marca importante de um funcionamento depressivo, o equivalente na criança é sua capacidade de brincar. E de inventar e divertir-se sem outra função ou sentido que não o próprio prazer. O mesmo que abre um espaço potencial (no sentido winnicotiano) ou lúdico (no sentido pavlovskiano), terreno da capacidade de imaginação e fantasia, garante uma separação adequada das figuras paternas, uma vida imaginária mais rica e a entrada no mundo cultural, desenhado pela sublimação e pela simbolização. Assim o faz a criança que brinca [...] (GUTFREIND, 2004, p. 28).

De acordo com Bettelheim (1988, p. 145), crianças que não tem grandes oportunidades de brincar e com as quais raramente se brinca sofrem graves interrupções ou reverses intelectuais, 'porque na brincadeira e através dela, a criança exercita seus processos mentais'.

O brincar representa, então, um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente, é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança (HARRES, 2001).

Das atividades realizadas, observou-se que os participantes mencionam que no espaço escolar, a preocupação recai quase que exclusivamente com o desenvolvimento cognitivo da criança, conforme apresenta Harres (2001), desconsiderando, assim, que o brinquedo contém, em forma condensada, todas as



APOIO:

Integração  
que gera energia  
e desenvolvimentoFórum de Pró-Reitores  
de Extensão  
das Universidades Públicas  
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



dimensões do desenvolvimento: socioafetivo, cognitivo e psicomotor.

No que se refere à Formação de Professores, salientamos a necessidade de mobilizarmos saberes advindos da experiência, aliando a prática aos acontecimentos adversos da sala de aula, que está longe de ser estática. Esta mobilização permite que a experiência seja encarada de modo distinto do que concebemos por pura informação.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Enquanto educadores, necessitamos de um constante aprender para que possamos nos envolver com as possibilidades de experimentações. Ensinar é um ato curioso que nos transporta a novos saberes e questionamentos que extravasam a escola e acabam por invadir o nosso desejo de busca pelo conhecimento. No momento em que a escola se dispõe a trabalhar sua estrutura humana, possibilita que as atividades formativas façam parte do processo ensino e aprendizagem.

Urge pluralizar conhecimentos e pensar a escola além da sala de aula, pois é neste espaço que as diferenças e dificuldades se manifestam. O espaço educativo necessita de sujeitos da experiência, que tenham coragem de tomar decisões e vontade de experimentar. É incapaz de experiência “o sujeito que se põe, se opõe, se impõe ou se propõe” (LARROSA, 2004, p. 161) porque a ele nada atravessa, nada acontece, nada lhe toca. Esses sujeitos da experiência precisam estar abertos ao novo, às diferenças, às pluralidades manifestadas na prática docente.

Dessa reflexão contínua, resulta a vontade de mudança, de leitura crítica da realidade e de percepção emancipatória de sujeito. Enquanto educadores, é saliente pensar a formação pedagógica como um dilema a ser desnudado a partir da concepção de prática e de teoria que são assumidas frente ao processo pedagógico. Não há como conceber a prática sem teoria, tampouco a teoria sem a prática. Mas também, não há como pensar em uma prática que seja excludente da experiência, pois é partindo das experiências que se viabiliza uma nova visão de mundo e uma leitura crítica e emancipatória da vida.



APOIO:

Integração  
que gera energia  
e desenvolvimentoFórum de Pró-Reitores  
de Extensão  
das Universidades Públicas  
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



REALIZAÇÃO:



## AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul – *Campus* Bento Gonçalves pelo apoio ao projeto.

## REFERÊNCIAS

BETTELHEIM, B. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

FREIRE, P. **Pedagogia da tolerância**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

GUTFREIND, C. Contos e o Desenvolvimento Psíquico. In: **Viver: Mente & Cérebro. Inteligência e Criatividade**. (p. 24-29). Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

HARRES, J. (org.). O Lúdico e a Prática Pedagógica. In: Santos (Org.). **A Ludicidade como Ciência**. (pp. 78-99). Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

LARROSA, J. **Linguagem e Educação depois de Babel**. Tradução de Cynthia Farina. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

NEGRINE, A. Ludicidade como Ciência. In: Santos (Org.) **A Ludicidade como Ciência**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001, p. 23-44.

SANTOS, S. Espaços Lúdicos: Brinquedoteca. In: SANTOS, S. (Org.). **Brinquedoteca: A Criança, o Adulto e o Lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000, p.57-61.

SCHLEE, A. Espaços Lúdicos. In: SANTOS, S. (Org.). **A Ludicidade como Ciência**. Rio de Janeiro: Vozes, 2001, p. 45-9.



APOIO:

Integração  
que gera energia  
e desenvolvimento



Fórum de Pós-Graduação  
de Extensão  
das Universidades Públicas  
Brasileiras

CO-ORGANIZAÇÃO:



UNIOESTE  
Universidade Estadual do Oeste do Paraná  
F. de Assis - Paraná - 81601-900



REALIZAÇÃO:

