

INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DE GUARATUBA

LAUDICÉIA SUTIL MORAES DE BARROS

**RESGATE CULTURAL DO LÚDICO NA ESCOLA DO CAMPO COM ALUNOS DO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

GUARATUBA

2019

LAUDICÉIA SUTIL MORAES DE BARROS

**RESGATE CULTURAL DO LÚDICO NA ESCOLA DO CAMPO COM ALUNOS DO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) na modalidade Artigo Científico - apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, do Instituto Superior de Educação de Guaratuba – Faculdade Isepe - como requisito para obtenção do título de Pedagoga.

Orientadora: Karyna Brunetti Lucinda

GUARATUBA

2019

RESGATE CULTURAL DO LÚDICO NA ESCOLA DO CAMPO COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

Autor¹ Laudicéia Sutil Moraes de Barros

Orientador² Karyna Brunetti Lucinda

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma abordagem histórico, social e educacional do lúdico com alunos do ensino fundamental I e com moradores da comunidade rural. O lúdico desempenha um papel importante na vida dos sujeitos nos diferentes aspectos, neste contexto, este artigo busca discorrer sobre o lúdico como um resgate cultural na escola do campo, fazendo um paralelo nos diferentes tempos. Para compreender a cultura lúdica na escola e na comunidade, utilizou-se a pesquisa e observação participante, revisão bibliográfica e pesquisa através de questionário com entrevistados. Através da pesquisa observou-se que as brincadeiras antigas não se diferenciam das praticadas atualmente e que as crianças continuam realizando as brincadeiras tradicionais. Observou-se também que lúdico é utilizado como um instrumento no processo de ensino-aprendizagem e que os professores utilizam na sala de aula para ensinar os conteúdos programáticos. Deste modo, conclui-se que o lúdico contribui desempenhando seu papel na promoção de momentos de trocas de saberes, podendo auxiliar na construção e reconstrução de culturas dentro do espaço escolar possibilitando o desenvolvimento integral dos sujeitos.

Palavras-chave: Cultura, Ludicidade, Educação, Campo.

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa visa buscar elementos e discorrer acerca das especificidades do lúdico na escola do campo localizada em Itapoá - SC. De acordo com a Resolução de Santa Catarina no Art. 1º inciso "II - escola do campo: é aquela situada em área rural, conforme definida pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) ou aquela situada em área urbana, desde que atenda predominantemente as populações do campo". (CEE/SC, 2018).

Conforme as especificidades culturais existentes a vista da cultura presente, surgiram os seguintes questionamentos da qual foi possível analisar como ocorria o

¹ Laudicéia Sutil Moraes de Barros, aluna do 8º período do curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação de Guaratuba, Faculdade Isepe.

² Karyna Brunetti Lucinda, Graduada em Pedagogia, Especialista em Educação Especial e Mestre em Desenvolvimento Territorial Sustentável.

brincar no passado e como ocorre atualmente na Escola Municipal Alberto Speck, pertencente à comunidade do campo de Itapoá, SC?

No Art. 215 da Constituição de 1988, diz que “O Estado garantirá a todos o pleno exercício dos direitos culturais e acesso às fontes da cultura nacional, e apoiará e incentivará a valorização e a difusão das manifestações culturais”. (CRFB, 2006).

Considerando o lúdico objeto cultural houve a necessidade de realizar um levantamento das brincadeiras praticadas no passado, fazendo um paralelo com o brincar praticado atualmente na Escola Municipal Alberto Speck, pertencente à comunidade do campo de Itapoá, SC.

Nesta perspectiva, tem como objetivo geral observar quais mudanças ocorreram no ato do brincar no passado e como acontece na atualidade no ambiente da Escola Municipal Alberto Speck do 1º ao 5º ano. E como objetivos específicos conhecer a cultura do brincar na área rural, analisar o brincar no ambiente escolar e verificar como acontece na atualidade

O brincar que acontece desde os primeiros anos de vida, vai muito além do caminho que a criança percorre, pois é algo construído ao longo da vida do sujeito. Toda ludicidade é capaz de proporcionar uma infância feliz para as crianças.

O Estatuto da Criança e do Adolescente no capítulo II, art. 16 “diz do direito à liberdade, ao respeito e à dignidade da criança e do adolescente. O direito à liberdade compreende {...}, IV - brincar, praticar esportes e divertir-se”. (ECA, 1990, p. 3). O brincar e as brincadeiras fazem parte da infância dos sujeitos, elas podem acontecer na rua, no campo de futebol do bairro, nas casas da vizinhança, nas praças etc.

A fim de contribuir para os estudos de revisão bibliográfica utilizaram-se os seguintes autores: Laraia (2007), Mello (1987), Michaliszin (2008), Huizinga (1975), Winnicott (1975), Ariès (1981), Costa (2005), Cunha (1988), Gil (2010), Kishimoto (2003), Lakatos (2010), Lira (2009), Luckesi (2014), Lucinda (2018), Machado (2010), Madureira (1975), Phillippe (1981), Piaget (1972), Ujiie (2007), Fortuna (2000), Rau (2012).

2 CULTURA - CONCEITO

A cultura é a união que abrange conhecimento, costume, lei, moral, crença, arte e que possui múltiplas competências e práticas adquiridas pelo indivíduo como

integrante de uma sociedade. Deste modo, pode-se afirmar que a cultura é todo comportamento do ser humano. (MELLO, 1987, p. 40).

Desde muito cedo o ser humano experimenta o evento da passagem da natureza para cultura, este evento é o que nos diferencia dos demais seres vivos existentes. Uma das diferenças entre o ser humano e outros seres vivos é a capacidade de saber que em algum dia irá morrer.

Ao satisfazer suas necessidades básicas para sobreviver o indivíduo percebe a necessidade de interagir e conviver com seus semelhantes. O ser humano possui a capacidade de relacionar-se com outros indivíduos e criar vínculos {...} (MICHALISZYN, 2008, p. 115).

A cultura é de extrema importância para o ser humano, pois é nos primeiros anos de vida da criança que acontece as vivências por parte delas. A vista disso, a criança absorve todo conhecimento cultural, obtém direcionamentos essenciais, como hábitos de pensar, falar, comer, dormir. (MELLO, 1987, p. 87). De acordo com Laraia que cita Taylor onde “definiu cultura como sendo todo comportamento aprendido” {...}. (LARAIA, 2007, p. 28). O ser humano pode ser educado em qualquer cultura, mas desde que este indivíduo seja inserido o quanto antes dentro do processo de aprendizagem. (LARAIA, 2007, p.17). Para Laraia “o comportamento do indivíduo depende do processo de aprendizagem da qual está inserido, este processo é chamado de endoculturação”. (LARAIA, 2007, p. 20).

A cultura composta em qualquer sociedade equivale a composição de ideias, ou seja, o modo de como o sujeito foi educado, através de exemplos de comportamento apreendidos ou ainda por imitação e ainda convivência com pessoas de maior ou menor grau de parentesco. (MELLO, 1987. p. 41). A cultura transmitida aos sujeitos caracteriza um triunfo de práticas e que acontecem há séculos na sociedade. (MELLO, 1987. p. 49). Segundo Huizinga “quando se fala de um homem, fala-se dele juntamente com a soma de experiências culturais”. (HUIZINGA, 1975, p. 157). O diálogo sobre a infância com pais, avós ou qualquer pessoa de mais idade da família pode ser muito proveitosa para compreender a cultura.

Winnicott contribui dizendo “Parto da hipótese de que as experiências culturais estão em continuidade direta com a brincadeira”. (WINNICOTT, 1975, p. 157).

Nesta concepção Winnicott ainda acrescenta que:

O mesmo se pode dizer do brincar. A experiência criativa começa como viver criativo, manifestado primeiramente na brincadeira {...}. Não há jogo estabelecido, de modo que tudo é criativo, e, embora o brincar faça parte da relação de objeto, tudo o que acontece é pessoal ao bebê {...}. A da experiência cultural, que é um derivado da brincadeira. (WINNICOTT, 1975, p. 159, 161, 163,).

Assim, as experiências culturais são de grande importância, pois surge como uma ampliação na ação lúdica, principalmente com as crianças, sendo este o início da comunicação com o mundo.

Desde as civilizações mais antigas o lúdico contribuiu para o desenvolvimento da cultura. O lúdico sempre esteve presente em todos os lugares exercendo papel importante capacidade de criar cultura. (Huizinga, 1975, p.64).

3 LUDICIDADE

O lúdico é um fenômeno social, anterior a cultura, frutos da relação da sociedade humana, que em sua essência, promove divertimento, fascinação, distração, excitação, tensão, alegria, arrebatamento, ação e emoções que perpassam as necessidades imediatas da vida humana. (TAVARES, 2006. p. 52).

De acordo com Costa “a palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte”. (Costa, 2005). Neste contexto, “a ludicidade se define pelas ações do brincar que estão organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano, por isso, traz referências da própria vida do sujeito”. (RAU, 2012, p.31).

Para alguns autores o lúdico é visto como algo subjetivo e que está afastado do ser humano. Já outros correlacionam o lúdico com a escola denotando como instrumento para facilitar o ensino e aprendizagem do sujeito. (LUCINDA, 2018, p. 22).

Na concepção do lúdico como algo subjetivo Luckesi (2014, p. 13) “destaca que o lúdico não é um termo dicionarizado. É algo que está sendo construído enquanto significado”. Este se apresenta como um conjunto de experiências que está presente em todas as fases da vida do sujeito, iniciando-se no útero materno. Parte da complexidade das atividades e experiências humanas se resulta em algo prazeroso. O autor diz que a ludicidade é uma condição íntima do ser humano e, que remete ao prazer de empregar tempo a qualquer atividade, mesmo que seja em algum momento ou etapa da vida do sujeito. (LUCINDA, 2018, p. 22).

Por diversas razões, os exercícios lúdicos para serem considerados como tal necessitam ser assimiladas a partir da história e da memória de cada um, a partir daí estabelecer significado e deixar marcas na vida do indivíduo. O autor Luckesi (2014, p. 13) acrescenta que a ludicidade é um estado interno, pois é a experiência que vai ditar se a atividade é lúdica ou não. Assim sendo, o lúdico é de grande importância em qualquer fase da vida do ser humano e não pode ser considerada apenas como mero divertimento. (SANTOS, 1997)

A ludicidade é uma ação que permite transitar entre um mundo de fantasia e realidade. Estas ações permitem manifestar sentimentos e objetos, toda vez que se apresenta na vida do ser humano, gera transformação de acordo com a situação de cada sujeito, de acordo com sua forma de pensar, de ensinar, de aprender e ser. O ensinamento lúdico se parece com o brincar, isto é, o sujeito desempenha algo lúdico livremente e inesperado, utilizando toda sua criatividade, empregando de prazer o sujeito que brinca, consolidando que para aprender com satisfação é preciso brincar. (FORTUNA, 2011).

3.1 BRINCADEIRAS

É nas relações lúdicas que surge as primeiras experiências culturais, que podem ser vistas no início do relacionamento entre mãe e filho. O bebê é como viesse a ser um brinquedo para sua mamãe e conforme as brincadeiras acontecem a criança aprende essa linguagem e, desta forma, ela apodera-se, uma vez que a mamãe permita que a interação entre os dois ocorram.

Com o passar do tempo, a criança torna-se independente, produzindo seu próprio jogo, reproduzindo o jogo da mamãe, onde ela mesma adquire e atua nas elaborações e, deste modo, inicia-se produtivamente no mundo.

Na visão de Rau a imaginação é o primeiro elemento que surge na brincadeira, sendo este uma execução inocente do seu dia a dia. Durante as brincadeiras as crianças exprimem ligações sociais, afetivas e culturais na qual está inserida onde experimenta e permite a transição de experiências para que outra criança tenha a oportunidade de se colocar em várias situações, deste modo, realizam parcerias para ordenar as brincadeiras. (RAU, 2012, p. 49, 50).

A criança que brinca espontaneamente, do seu jeito, não está investigando somente o mundo ao seu entorno, mas também estão declarando sentimentos, ideias, fantasias, fazendo uma troca entre o real e o imaginário em um terceiro ambiente, o

ambiente do brincar e das prováveis atividades culturais. De acordo com Machado “brincar é também raciocinar, descobrir, persistir e perseverar, aprender a perder percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar; esforçar-se, ter paciência, não desistindo facilmente”. (MACHADO, 2010, p. 27).

A criança descobre seu corpo quando brinca, percebe-se a si próprio. A criança se descobre e isso ocorre a partir de sua compreensão, de suas capacidades e das barreiras que ela encontra no caminho.

As brincadeiras durante a infância proporcionam a imitação das mais diversas situações comuns no dia a dia, isto auxilia na expressão dos sentimentos e relações que o sujeito constrói com os demais que convivem no seu entorno. (RAU, 2012, p. 50). Deste modo, a imitação proporciona a criança vivenciar situações que ocorre no cotidiano adulto que colocariam em risco sua segurança tal como as brincadeiras de dirigir, cozinhar, consertar aparelhos elétricos, móveis entre outros. A brincadeira de faz de conta faz com que a criança enfrente os mais diferentes desafios, estruturar o raciocínio e idealizar suas próprias regras, o que simplifica a troca do mundo adulto para seu mundo imaginário.

Algumas brincadeiras não modificaram sua organização inicial, outras sofreram algumas modificações ganhando novos significados. A razão das brincadeiras ter eficácia é pelo poder da transmissão oral. Ao passo que as manifestações da cultura popular são espontâneas e livres, a brincadeira tradicional tem a missão de eternizar a cultura infantil, fortalecer a convivência coletiva e possibilitar o prazer de brincar. (KISHIMOTO, 2003, p. 38, 39).

3.2 BRINCAR

O brincar é a primeira demonstração de cultura na sociedade. Desta forma, pode-se dizer que a cultura é alguma coisa que remete ao ser humano e que envolve princípios e finalidades coletivos. O modo como as pessoas convivem e se expressam é uma demonstração da cultura, do mesmo jeito quando as crianças brincam também demonstram cultura. (MACHADO, 2010, p. 22).

De acordo com Rodrigues que cita Borba (2007):

a experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcada ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança. Mas essa experiência não é simplesmente reproduzida, e sim

recriada a partir do que a criança traz de novo, com seu poder de imaginar, criar, reinventar e produzir cultura. (RODRIGUES, 2009, p. 22).

Para Marcondes “no brincar, a criança lida com sua realidade interior e sua tradução livre da realidade exterior [...]” (MACHADO, 2010. p. 22). Portanto, o brincar é de grande importância para a construção do aprendizado. Para Rau “o brincar está relacionado a criatividade e, nesse sentido, todo o sujeito precisa de atividades em que possa ser criativo”. (RAU, 2012, p.188).

No Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI) menciona que as crianças necessitam de espaço físico para que a criatividade seja estimulada com intervenções que privilegiem o brincar as aprendizagens específicas e, ainda relata que as brincadeiras desenvolvem um papel importante no desenvolvimento da linguagem simbólica onde se distinguem o real e o imaginário. (BRASIL, 1997, p.28).

Nos dias atuais, o espaço para a criança brincar está mais restrito o que dificulta a ação. Os espaços destinados para o brincar, sejam sala de jogos, sala de brinquedos, parques, quadras enfim, todas devem possibilitar a autonomia para expressar suas ações nos seus movimentos. Outra opção são as áreas externas que possuem muitos elementos e objetos que proporcionam brincadeiras espontâneas. O contato com esses elementos e objetos favorece a criatividade e a emoção da criança.

Os espaços podem ser pequenos e organizados de forma simples e os materiais bruto e natural como troncos de árvores, recipientes com água, caixas de areias, bancos entre outros, possibilitam aos sujeitos possibilidades de desenvolver o senso de organização do seu espaço e compor seu próprio recurso de jogo. (RAU, 2012, p. 106, 107).

Para Rau “o lúdico como recurso pedagógico {...} pode ocupar um espaço na educação básica, atendendo as necessidades e interesses do educando e do educador no processo de ensino-aprendizagem” (RAU, 2012, p. 61).

Em vista disso, a criança em período escolar seja educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental têm a necessidade de movimentar-se, de contato com o meio, de descobrir, experimentar acontecimentos lúdicos, ser incentivados a brincar, criar, dançar, jogar, fantasiar.

O uso do lúdico como forma de ensino é grande importância, pois a utilização dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos contribuem significativamente para o processo de ensino e aprendizagem. (LUCINDA, 2018. p. 24).

3.3 LUDICIDADE COMO UM ELEMENTO CULTURAL

O surgimento das primeiras observações sobre a relevância do brincar pedagógico surgiu na antiguidade greco-romana, com o conceito de relaxamento, indispensável aos exercícios físicos e mentais.

Nos diversos momentos culturais nunca foi difícil exibir a existência dinâmica do lúdico, como criadora de modelos essenciais da vida para a sociedade. A competitividade lúdica interesse da sociedade é mais primitivo que a cultura e sua existência estão introduzidas nela como uma levedura. Conforme Huizinga “O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo”. (HUIZINGA, 1975, p. 141).

Conforme os esclarecimentos platônicos referentes ao jogo, os jovens são aptos a descansar sua estrutura física e sua fala, mas é necessário sempre movimentar-se, fazer ruídos de alegria, precisam correr, saltar, dançar e emanar todos os tipos de gritos possíveis. (HUIZINGA, 1975, p. 130).

A propagação do lúdico educativo ocorreu no século XVIII, nesta época, os bens produzidos no campo dominavam este setor, as brincadeiras eram comuns entre os adultos e as crianças, por tratar-se de ser um momento coletivo onde todos interagem e dispensavam o uso de brinquedos. (TAVARES, 2006. p. 53). Nos dias atuais, em regiões que ainda prevalece atividades rurais é comum esse brincar em grupo que se mantém como elemento da cultura, do riso, e do folclore local. (HUIZINGA, 1975, p.155).

Ainda no século XVIII e início do XIX, o utilitarismo, a eficiência prosaica e o ideal burguês do bem-estar da social marcaram a sociedade da época. Os feitos e dominação tecnológica durante a revolução industrial aumentaram por causa desses aspectos. As várias novidades tecnológicas multiplicam o cenário lúdico, o trabalho e a produção daquele tempo, sendo a grande ansiedade do momento, mudando a organização e a consciência da sociedade. (HUIZINGA, 1975, p.155). Então, o lúdico foi retirado do dia a dia do adulto e atribuído lugar apenas no cotidiano das crianças pequenas.

Além do mais no século XX, surge a Psicologia Infantil com diversas pesquisas científicas e teorias que discutem a dimensão do brincar para o desenvolvimento da criança. Assim, podemos destacar a psicogenética de Piaget e a histórico cultural ou social de Vygotsky. (UJIE, 2007, p. 3).

Rau (2010, p. 90) aponta os estudos de Piaget a respeito do desenvolvimento e da aprendizagem do sujeito de forma lúdica. O primeiro apontamento trata-se do período sensório-motor, este tem o objetivo de amadurecimento do aparelho motor. O segundo se expressa sob forma de jogo simbólico (faz de conta), fictício, imaginativo e por imitação. E finalmente, destacam-se os jogos de regras, como desempenho lúdica que ocorre por volta dos cinco anos de idade, sendo que pode estender-se por toda à vida do sujeito. (RAU, 2019, p.90). Ainda no contexto de Piaget, a brincadeira é concebida como temática do intelecto, vista como atuação livre, espontânea que é reproduzida na infância pelo contentamento que propicia. (UJIE, 2007, p. 4).

Ainda neste contexto, Rau ressalta os estudos de Vygotsky, que diz: o professor poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, empregando o lúdico neste processo. Neste procedimento a criança deve ser instigada a pensar e resolver situações e problemas para obter o sucesso. O professor poderá utilizar destas ferramentas como estratégia de ensino e aprendizagem, mas é necessário que vivencie essas experiências juntamente com os alunos. (RAU, 2012, p. 95, 96). As crianças aprendem quando interagem socialmente dentro da sua cultura seja com a família, na comunidade, na escola etc.

Como podemos verificar, o brincar tem sua importância desde os primórdios da humanidade, mas é no contexto atual, que o brincar vem sendo utilizado pedagogicamente no desenvolvimento do ensino-aprendizagem, na socialização dos indivíduos e cada dia menos num brincar livre.

4 MATERIAL E MÉTODOS

Esta investigação trata-se de pesquisa exploratória e caráter qualitativo (LUDKE e ANDRÉ, 2007), e foi desenvolvido através de levantamento bibliográfico onde permitiu aprofundar os conceitos teóricos e discorrer sobre elementos que contribuíram para a pesquisa. Lakatos complementa que:

sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo que foi escrito, dito ou firmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer publicadas, quer gravadas. (LAKATOS, 2010, p. 166).

A fim de complementar a pesquisa foi utilizada o método de observação participante, da qual segundo Lakatos “consiste na participação real do pesquisador na comunidade ou grupo, confunde-se com ela. Fica tão próximo, quanto um membro

do grupo que está estudando e participa das atividades normais deste”. (LAKATOS, 2010, p. 177).

Portanto, este método possibilitou para que o pesquisador tivesse uma relação mais próxima com os integrantes no qual se tornou possível realizar a pesquisa agradável e participava no dia a dia da escola rural.

Os indivíduos observados foram alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I e o questionário foi aplicado para três moradores e três professores da Escola Alberto Speck, localizada em Itapoá, SC.

5 DISCUSSÃO E RESULTADOS

A pesquisa foi realizada através da observação participante e aplicação de questionário contendo quatro perguntas abertas para os moradores da Comunidade Saí Mirim e cinco perguntas abertas para os professores (também moradores) do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I da Escola Municipal Alberto Speck, localizada em Itapoá, SC. As primeiras pessoas entrevistadas foram a Senhora Delícia e Sueli, que são merendeiras na escola e o Senhor Luiz Supervisor Escolar. Esses primeiros entrevistados relataram como ocorreu as brincadeiras que praticavam antigamente na comunidade e na escola.

Os entrevistados foram questionados sobre qual o significado do brincar para eles? "A Senhora Delícia relatou que o brincar significa alegria e quando as crianças brincam estão felizes". Já a Senhora Soeli relatou que brincar é muito bom e quem brinca é alegre e feliz. Ela complementou que ainda gosta de brincar e só não brinca quando está triste". Para "Luiz o brincar significa uma atividade fundamental para o bom desenvolvimento e autonomia do sujeito". Nota-se que o brincar é algo construído intimamente na vida dos sujeitos e está ligado a sentimentos e emoções.

Na questão sobre quais brincadeiras da infância eles recordavam? "A Senhora Delícia relatou que recorda das seguintes brincadeiras: de pular corda, de passar anel, de roda cutia, de jogar peteca, de pega-pega, de esconde-esconde, de boneca de pano, de casinha, de carrinho de lata, de girar pião". "Já a Senhora Soeli relatou que recorda das suas brincadeiras com boneca, de fazer comidinha com folhas das árvores. Ela relatou que não podia pegar comida de verdade para brincar e por isso imaginava que as folhas das árvores era comidinha. Sueli ainda lembra de quando jogava peca ou avera (burquinha) com os colegas da escola". "O Senhor Luiz relatou que foram muitas brincadeiras, mas a que recorda era dos domingos que

brincava com os primos de pular corda quando se encontravam na antiga casa onde morou na infância”.

Já na questão do que mais gostavam de brincar? “A Senhora Delícia comentou que gostava de brincar de boneca”. “A Senhora Soeli relatou que gostava de fazer comidinha na lata de azeite porque não tinha panela para brincar”. “O Senhor Luiz argumentou que gostava de brincar com os seus irmãos num rio de águas claras que passava ao lado de sua casa”. Percebe-se que eram utilizados objetos da natureza para brincar e criavam seus próprios brinquedos. Observou-se que lúdico remete ao passado e traz boas recordações da cultura da qual o sujeito está inserido.

Quanto à pergunta sobre quais mudanças observam na maneira das crianças brincarem? “A Senhora Delícia, relatou que as brincadeiras sofreram mudança com o passar do tempo, complementou que antigamente as crianças construía seus próprios brinquedos e que atualmente as crianças ficam dentro de suas casas na televisão ou com o tablet. A Senhora Delícia, relatou ainda, as crianças construía seus próprios brinquedos, como por exemplo: a peteca com palha de banana e pena de galinha que sua mãe criava no terreiro de casa”. “A Senhora Soeli comentou que o modo das crianças brincarem mudou e que atualmente as crianças só querem jogar no celular. Para Sueli, não existe mais brincadeira saudável, as crianças só querem ficar no quarto trancado com o celular”. “Para o Senhor Luiz, atualmente quase não se vê as crianças brincando com objetos inventados ou construídos, as brincadeiras já estão prontas e na maioria das vezes são objetos eletrônicos”. Observa-se que o brincar tornou-se individual e egoísta e na maioria das vezes não ocorre nenhuma interação entre os indivíduos.

Afim de complementar a pesquisa foi aplicada o questionário com perguntas abertas para os professores Keli do 1º ano, Andreia do 2º e 3º e Juélcio do 4º e 5º ano. Estes professores contribuíram para pudesse compreender como acontecem as brincadeiras atualmente na escola.

A primeira questão era, acham importante que as crianças brinquem no ambiente escolar e por quê? “A professora Keli acredita que a brincadeira é sem dúvida uma ferramenta de trabalho importante onde torna as aulas prazerosas e enriquece a ação pedagógica. Para Keli o lúdico proporciona momentos significativos, dinâmico e lúdico na construção do conhecimento dos alunos”. “A professora Andreia afirma que o brincar é uma ferramenta que ajuda o aluno a aprender conteúdos se divertindo. A professora complementa que é brincando que o aluno se interage com

os colegas da escola. Ela acrescenta que a brincadeira contribui para o aprendizado da leitura e interpretação, aprender regras, aprender a perder e ganhar, e outras coisas”. “Para o professor Juélcio as brincadeiras são importantes, pois é uma oportunidade de desenvolver e compreender o mundo. Ele complementa que é durante as brincadeiras que as crianças aprendem a cooperar, liderar, organizar-se e conviver em ambiente sociais”. É no brincar que as crianças desenvolvem os aspectos sociais, cognitivo e motor.

Na pergunta, o que a escola promove para estimular o ato de brincar? “A professora Keli comentou que a escola promove alguns espaços para brincadeiras como: o parque, caixa de areia, campo e quadra, casinha e gincana em alguns momentos. A professora Keli complementa que as brincadeiras também estão presentes nos dias das crianças, nos encerramentos. Além disso, na sala de aula contém os espaços dos brinquedos, das fantasias, dos jogos e do lego”. “A professora Andreia relatou que a escola proporciona espaços e materiais necessários dentro de suas possibilidades para que a brincadeira aconteça”. “O professor Juélcio relatou que são proporcionados espaços e atividades para que o brincar aconteça. Ele complementa que as brincadeiras acontecem através de gincanas e na hora do recreio. O professor Juélcio comentou que na educação infantil é explorado os territórios, um projeto implantado pelo Município nas creches que proporciona aprendizado, e desenvolvimento das crianças”. Observa-se que a escola promove atividades lúdicas conforme suas possibilidades e disponibiliza momentos onde todos possam socializar-se.

Foram questionados se utilizam o lúdico em sala de aula e se utilizam, quais são? “A professora Keli relatou que procura dividir o tempo em atividades escritas, orais. As brincadeiras que utiliza é o parque, a caixa de areia, as brincadeiras livres como pular corda, pega-pega, esconde-esconde, passa anel e dia do brinquedo”. “A professora Andreia comentou que usa brincadeiras de roda, morto vivo, careca cabeludo, amarelinha, jogo da velha, jogo da memória, passa anel entre outras brincadeiras”. “O professor Juélcio comentou que utiliza as brincadeiras em alguns momentos durante as aulas, mas que depende dos objetivos propostos. O professor argumentou que usa jogo da memória da tabuada e jogos que precisa da colaboração de todos. O professor comentou ainda que é realizado projeto onde são resgatadas as brincadeiras antigas que os avôs e pais dos alunos realizavam na infância”. Para

os professores as brincadeiras é um ótimo instrumento que contribui para o ensino e aprendizagem e uma oportunidade de aprender e resgatar as brincadeiras antigas.

Quanto à questão em quais aspectos as brincadeiras facilitam o aprendizado do aluno? “A professora Keli relatou que as brincadeiras auxiliam no desenvolvimento da atenção, concentração, aceitação de regras, no imaginário, na criatividade, na oralidade e na iniciativa dos alunos”. “Já Andreia comentou que as brincadeiras ajudam na socialização, ação e na memorização dos conteúdos. Ela ainda comentou que é brincando que as crianças se sentem seguras, ativas e toda a imaginação. Para Andreia é no brincar as crianças ampliam as várias áreas do conhecimento”. “O professor Juélcio comentou que é através das brincadeiras que os alunos aprendem a ordenar, agrupar, identificar, concentrar, ter criatividade e solucionar problemas”.

Por fim, foram questionados, quais brincadeiras os alunos preferem? “A professora Keli comentou que os alunos gostam de jogar futebol, de pega-pega, de esconde-esconde, de pular corda, de brincar com bonecas, de casinha, de telefone sem fio, de alerta, de batata quente e de ovo choco”. “Já a professora Andreia relatou que os alunos gostam de jogar futebol, brincar de pega-pega, de esconde-esconde, de elástico, de brincadeiras de roda, de imitar personagens, de jogo da velha e brincadeiras que envolvam circuitos, entre outras. Ela ressaltou ainda que as brincadeiras desafiadoras são as preferidas pelos alunos”. “O professor Juélcio comentou que os alunos gostam de brincar com objetos eletrônicos. Ele relatou que os alunos também gostam de jogar ping-pong e xadrez”.

Durante as observações verificou-se que os professores utilizam as brincadeiras no processo ensino aprendizagem. Os professores têm favorecido a aplicação de atividades lúdicas, pois eles consideram que as brincadeiras favorecem a aprendizagem do aluno. Já se sabe que quando o aluno aprende brincando ele fixa melhor o conteúdo que foi transmitido favorecendo seu conhecimento promovendo a participação de todos proporcionando-lhes prazer.

Observou-se que durante as brincadeiras as crianças aprendem a respeitar regras, organizar-se, socializar com todos os integrantes da escola e que as brincadeiras praticadas na escola não são diferentes das antigas.

Percebeu-se que os alunos solicitam e esperam os momentos das brincadeiras e o que mais os atraem são as brincadeiras que envolvem movimentos. As brincadeiras são realizadas durante o recreio, na educação física, na sala de aula e nas atividades fora da escola.

Em conversas com as crianças verificou-se que apesar dos aparelhos eletrônicos, eles ainda brincam de andar de bicicleta, com bonecos e bonecas, de bola, de casinha etc., em suas casas, sempre com olhar atento dos pais e responsáveis. Deste modo, pode-se perceber que o lúdico acontece em dois momentos na escola e em casa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar surge na sociedade atual desempenhando seu papel de resgatar os valores culturais que são indispensáveis, inerentes e fundamentais aos indivíduos.

Pode-se perceber que o brincar possui diversas possibilidades como, por exemplo, contribuir e possibilitar a comunicação entre as gerações dentro da sociedade; utilizar no desenvolvimento do processo de aprendizagem; no resgate da cultura em diferentes contextos, oportunizar a convivência e desenvolver a empatia; aprender a ganhar e perder; aprender regras, adquirir responsabilidade; organização; trabalhar em equipe; ser solidário; descobrir o potencial criativo; desenvolver autonomia e tomada de decisões, falar e ser ouvido; entre outros aspectos.

Neste contexto, o brincar colabora com o desenvolvimento integral das crianças, nos diferentes aspectos. Diante destas contribuições proporcionadas aos sujeitos o brincar precisa concretizar-se, livrar-se das falas dos discursos e transportar-se para a ação consciente, frente a isto cabe disponibilizar práticas e atitudes lúdicas em qualquer atividade educacional.

Através do ato de brincar e das brincadeiras as crianças representam papéis, mas atualmente estamos vivendo numa cultura de muitos brinquedos e poucas brincadeiras. No dia a dia podemos notar o uso exagerado de diversas tecnologias e poucos trabalhos manuais, diminuição da interação entre as pessoas e desrespeito a individualidade, solidão e inexistência de trocas entre os sujeitos, excesso de competição e diminuição da cooperação, portanto, pode-se complementar que estamos vivenciando uma cultura lúdica intolerável, indiferente e amedrontada.

Diante da necessidade e da importância do lúdico a Escola Alberto Speck em parceria com os professores, alunos, pais e a comunidade valorizam o brincar e as brincadeiras. Todos os anos é realizada a feira cultural na qual as famílias são convidadas a construir brinquedos e realizar brincadeiras antigas de suas infâncias com as crianças. Os pais e os responsáveis vão até a escola e participam das brincadeiras que são registradas através de fotos. Em suas casas as famílias e as

crianças produzem os brinquedos, que ao final são levados para à escola possibilitando que todos conheçam os objetos produzidos.

Por fim, a escola abre a feira para visitação, onde outras escolas do município são convidadas para prestigiar o evento, as fotos e os objetos produzidos são expostos para os visitantes conhecer a cultura local.

Além disso, a escola promove outras atividades como no recreio, dias das crianças, dia da família, festa junina, e outros eventos que proporcionam brincadeiras para os alunos. Na sala de aula os professores possibilitam brincadeiras para o ensino-aprendizagem de acordo com o conteúdo ministrado.

Deste modo, conclui-se que é preciso criar e recriar possibilidades para o lúdico retomar sua importância nos dias de hoje dentro das instituições de ensino proporcionando as crianças momentos de brincadeiras prazerosas e consciente do papel que o lúdico produz na vida dos sujeitos.

REFERÊNCIAS

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.
 CARVALHO, Levindo Diniz. **Infância, Brincadeira e Cultura. Educação de Crianças de 0 a 6 anos**. UFMG GT-07, Agência Financiadora: CNPq < Disponível em: <http://www.anped.org.br/sites/default/files/qt07-4926-int.pdf> > Acesso em 19 de maio de 2019.

Brasil. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.: il. <Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf> Acesso em: 24 de outubro de 2019.

CONSELHO ESTADUAL DE EDUCAÇÃO. Santa Catarina. Resolução CEE/SC Nº 063, de 27 de novembro de 2018. <Disponível em: <http://www.cee.sc.gov.br/index.php>> Acesso em: 14 de outubro de 2019.

COSTA, A **formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas**. Psicopedagogia online. Educação e saúde mental. 28 jun. 2005. Disponível em: <<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigos.asp>. > Acesso em: 22 de setembro de 2019.

CONSTITUIÇÃO DA REPÚBLICA FEDERATIVA DO BRASIL. (Org. Alexandre de Moraes). **Manuais da legislação Atlas**. São Paulo: 27º ed. Ed. Atlas, 2006.

CUNHA, Nylse Helena da S. **Brinquedo, desafio e descoberta**: subsídios para utilização e confecção de brinquedos. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

Estatuto da Criança e do Adolescente. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. < Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei8069_02.pdf> Acesso em: 14 de outubro de 2019.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. – 5. ed. – São Paulo: Atlas, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4º ed. Perspectiva S.A. 2.000. < Disponível em http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf> Acesso em 16 de setembro de 2019.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo e a brincadeira. Tizuko M. Kishimoto (org): 07 ed. São Paulo: Cortez, 2003

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura: um conceito Antropológico**. 21 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2007.

LUCINDA, Karina Brunetti. **A ludicidade inerente ao brincar e as brincadeiras junto às crianças da Tekoa Pindoty (Mbya-Guarani)**. Universidade Federal do Paraná – Setor Litoral, Matinhos – PR, 2018. <Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/bitstream/handle/1884/56603/R%20-%20D%20-%20KARYNA%20BRUNETTI%20LUCINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso em 6 de junho de 2019.

LUCKESI, C. **Ludicidade e formação do educador**. Universidade Federal da Bahia/Faculdade de Educação, revista entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 1323, jul./dez.2014. <Disponível em: <https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/9168/8976>> Acesso em 05 de outubro de 2019.

MACHADO, M. M. O brinquedo-sucata e a criança: a importância do brincar atividades e materiais. Loyola - 07 ed. - São Paulo: Loyola, 2010

MADUREIRA, Pedro Paulo de Sena et al. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: IMAGO EDITORA LTDA, 1975. Disponível em: <<https://docero.com.br/doc/sens5s>>. Acesso em: 24 de agosto de 2019.

MARCONI, Marina de Andrade, LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de metodologia científica**. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MELLO, Luiz Gonzaga de. **Antropologia cultural: iniciação, teoria e temas**. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

MICHALISZYN, Mario Sergio. **Fundamentos socioantropológicos da educação**. 20. ed. – Curitiba: Ibpex, 2008.

UJIE, Najela Tavares. **Brincar, brinquedo e brincadeira usos e significações**. Universidade Estadual do Centro-Oeste. Irati, PR. Disponível em: < <https://revistas.unicentro.br/index.php/analecta/article/view/1743/1590>> Acesso em: 24 de agosto de 2019.

PHILLPPE, Aries. **História Social da Criança e da Família**. 1º ed. Rio de Janeiro: LTC-SA, 1981 <Disponível em: <<http://files.grupo-educacional-vanguard8.webnode.com/200000024-07a9b08a40/Livro%20PHILIPPE-ARIES-Historia-social-da-crianca-e-da-familia.pdf>> Acesso em 04 de outubro de 2019.

Piaget, Jean, Álvaro Cabral, and Christiano Monteiro Oiticica. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 1971. <Disponível em: https://scholar.google.com.br/scholar?cluster=2793701280765317326&hl=ptPT&as_sdt=2005&scioldt=0,5 > Acesso em 26 de outubro de 2019.

RAU, Maria Cristina Trois Dornelles. *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: InterSaber, 2012.

UJIE, Nájela Tavares. **Ação Lúdica na Educação Infantil: a importância do brincar na Educação Infantil**. Jun. 2007, p. 01-07. Monografia (Pós-Graduação lato sensu em Psicopedagogia).- FAFIPREVE/NBRAPE, PR, 2007. <. Disponível em: <http://revistas.unoeste.br/index.php/ch/article/view/206/598>> Acesso em: 13 de outubro de 2019.

APÊNDICE: QUESTIONÁRIO

4) Você observa alguma coisa diferente?

ROTEIRO DA ENTREVISTA

Sou aluna do curso de Pedagogia, da Faculdade Isepe, e estou desenvolvendo uma pesquisa para o meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) INTITULADO: Resgate Cultural do Lúdico na Escola do Campo com Alunos do Ensino Fundamental I e que tem como objetivos: conhecer a cultura do brincar da área rural do Município de Itapoá, SC, analisar como ocorriam o brincar no ambiente escolar e verificar como acontece na atualidade. Para essa etapa, preciso do seu depoimento que será fundamental para o resultado deste trabalho.

1) O que significa brincar para você?

Para mim brincar significa alegria. Quando as crianças estão brincando estão felizes.

2) Qual brincadeira recorda da sua infância?

Pular corda, passa mel, roda-avê, jogar Peteca, pega pega, exonde exonde, boneca^{de pano}, corinha, carrinho de lata, pião

3) Do que mais gostava de brincar?

Gostava de brincar de boneca.

ANEXOS: FOTOS