

RESUMO EXPANDIDO

RESGATE CULTURAL DA LUDICIDADE DA ESCOLA DO CAMPO COM ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

AUTORA: LAUDICÉIA SUTIL MORAES DE BARROS

COAUTORA: KARYNA BRUNETTI LUCINDA

Introdução: Este trabalho científico denominado “Resgate Cultural da Ludicidade da Escola do Campo com alunos do Ensino fundamental I” é resultado de um estudo realizado no curso de Pedagogia do Instituto Superior de Educação - ISEPE, localizada na cidade de Guaratuba-PR. A presente pesquisa visa compreender e analisar as brincadeiras antigas fazendo um paralelo com as brincadeiras da atualidade. Foram realizadas observações na Escola Municipal Alberto Speck – Ensino Fundamental I, localizada na área rural em Itapoá – SC. Justifica-se pela necessidade de buscar elementos e discorrer acerca das especificidades do lúdico na comunidade rural, pois o termo ludicidade atravessa contextos sociais, geográficos e culturais e sofre mudanças pela diversidade de culturas que temos em nosso país. As brincadeiras podem ser reinventadas pelos indivíduos que fazem parte dos diferentes espaços e ambientes onde frequentam. Desse modo, ressalta-se que o lúdico é de grande importância e que contribui para o desenvolvimento das crianças, nos mais diferentes aspectos. O brincar, que acontece desde os primeiros anos de vida, vai muito além do caminho que a criança percorre. Atualmente estamos vivendo um momento onde as crianças brincam sozinhas, ou com o uso de uma tecnologia, podendo se tornar um sujeito individualista. Por conta disso, a pesquisa busca observar quais mudanças ocorreram no ato do brincar na Escola Municipal Alberto Speck do 1º ao 5º ano, a ludicidade em diferentes tempos, como ocorreu no passado e como acontece na atualidade e 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 analisar as diferenças. Esta pesquisa utilizou como metodologia o levantamento bibliográfico, as observações e entrevistas informais a fim de conhecer os conceitos de cultura, ludicidade e o brincar através do tempo, se baseando em teorias e nas práticas realizadas, para se compreender os fundamentos e conceitos. Desenvolvimento: A cultura é a união que abrange conhecimento, costumes, lei, moral, crença, arte e que possui múltiplas competências e práticas adquiridas pelo indivíduo como integrante de uma sociedade. Desse modo, pode-se afirmar que a cultura é todo comportamento do ser humano. Em vista disso, a criança absorve todo conhecimento cultural, obtém direcionamentos essenciais, como hábitos de pensar, falar, comer, dormir, sendo a cultura como todo comportamento aprendido. O ser humano pode ser educado em qualquer cultura, mas desde que este indivíduo seja inserido o quanto antes dentro do processo de aprendizagem. Todo o comportamento do indivíduo depende do processo de aprendizagem da qual está inserido, este processo é chamado de endoculturação (processo permanente de aprendizagem de uma cultura). Ao nascer a criança começa imediatamente a receber cultura através do que contempla ao seu redor. A partir do nascimento, a criança está propensa a impregnar-se da cultura e amoldar-se ao comportamento diante de tudo o que presencia a sua volta. Assim, a criança assimilará toda as informações do ambiente que a possibilitará dialogar socialmente e capacitar-se para o processo intelectual, sensorial e volitivo (resulta da vontade). O indivíduo passa a adquirir hábitos e costumes, dominando seu corpo de modo que ocorrerá mudanças progressivas que modificará seu comportamento de uma

porcentagem orgânica para uma porcentagem puramente cultural. Contudo, sabe-se que a cultura molda o comportamento humano da sociedade, pois ela é criação coletiva e está inserida no social. 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 para a criação de novas culturas. É nesta relação lúdica que surgem as primeiras experiências culturais, estas podem ser verificadas no início do relacionamento entre mãe e filho. O bebê é como viesse a ser um brinquedo para sua mamãe, 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. Neste sentido, podemos destacar a psicogenética de Piaget e a histórico cultural ou social de Vygotsky. 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. Já, os estudos de Piaget indicam 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 expressa-se sob forma de jogo simbólico (faz de conta), fictício, imaginativo e por imitação. E finalmente, destacam-se os jogos de regras, como performance lúdica que ocorre por volta dos cinco anos de idade, sendo que pode estender-se por toda a vida do sujeito. Resultados parciais e considerações finais: os resultados encontrados foram a partir da entrevista informal com as professoras e professor que frequentaram a escola na infância e as observações com as crianças que frequentam a escola na atualidade. A pesquisa com os professores mostrou que quando estudaram do 1º ao 4º ano, as brincadeiras aconteciam durante o recreio, todos brincavam juntos no parquinho, de pular corda, e muitas outras brincadeiras. Ainda mostrou que do 6º ao 9º ano, as brincadeiras na escola eram por conta do professor de Educação Física, mas que todos eram inclusos nas brincadeiras. Mostrou ainda que nas ruas da comunidade brincava de bets, de futebol, de vôlei, de casinha, de amarelinha e muito mais. Já na atualidade, as crianças só querem ficar nos celulares, ganham brinquedos prontos, não constroem seus próprios brinquedos. Isso acontece muitas vezes por causa do comodismo dos pais e dos responsáveis por permitirem que isso aconteça. São poucas as crianças que ainda brincam como antigamente, mas sempre monitoradas pelos adultos. Enfim, trabalhar as brincadeiras com as crianças é de extrema importância para a construção cognitiva e social da criança, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem e na formação cultural do sujeito.

Palavras-chave: Resgate cultural. Escola do campo. Brincadeiras. Ludicidade,