

Ecorrecreação: uma proposta metodológica lúdica de ensino em Ciências Naturais¹

Marlon Luis Lucchini²

Resumo

O presente estudo teve como objetivos apresentar a proposta metodológica da Ecorrecreação, identificar e analisar o significado que os professores de Ciências Naturais atribuem ao lúdico quando o utilizam como elemento pedagógico no ensino. Para a descrição da proposta metodológica da Ecorrecreação são apresentadas algumas atividades desenvolvidas em duas escolas da rede municipal de ensino de Novo Hamburgo, RS. Foram objetos de estudo o trabalho desenvolvida por cinco professoras que atuam em escolas desta rede. A pesquisa constatou que as professoras reconhecem o potencial educativo do lúdico pelas suas características principais, ou seja, imaginação, espontaneidade e criatividade. A atividade lúdica tem sido utilizada nas aulas de Ciências Naturais como um meio para aprendizagem de competências e habilidades exteriores ao próprio ato de brincar e jogar, tais como socialização, aquisição e assimilação de conhecimentos.

Palavras-chave: Lúdico. Ciências Naturais. Ecorrecreação.

Abstract

This study main objectives are to present the methodological proposal of Ecorrecreação, identify and analyze the meaning attributed by Science teachers at the elementary level to the concept of the ludic when used as a pedagogical tool. In constructing the theoretical framework the main theories on the concept of the ludic are presented in different areas of knowledge. For the description of the methodological proposal of Ecorrecreação, we present some activities conducted in two public schools in the city of Novo Hamburgo, RS. Five teachers from those schools were the object of this study. In this research it was observed that the investigated teachers recognize the educational purposes of the ludic as the development of imagination, spontaneity and creativity. Ludic activities are used in Science classes as a means of learning skills and abilities different from the aims within the highlights of the concept of the ludic.

Keywords: Ludic. Sciences. Ecorrecreação.

¹ Resumo de Dissertação de Mestrado em Educação, orientado pela Dra. Ana Maria Colling e apresentado ao Centro Universitário Lasalle – UNILASALLE com defesa em 27 de maio de 2009.

² Professor de Educação Física da Fundação Escola Técnica Liberato Salzano Vieira da Cunha. E-mail: marlonlucchini@yahoo.com.br
Artigo recebido em 20/11/2009 e aceito em 05/04/2010.

1 Introdução

Desde o século XIX, o significado e a importância do lúdico na vida humana tem sido objeto de estudo de diferentes áreas do conhecimento. Essa evidência é facilmente verificada quando se analisam as inúmeras teorias sobre o jogo e o brincar. Grande parte dessas teorias, embora apresentem pressupostos epistemológicos distintos, variam de acordo com autores e épocas, enfocando o papel do lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos.

O tema da ludicidade foi escolhido por crer que se trata de uma exigência de nossa época e de nossa sociedade. Do ponto de vista da pessoa humana, o ato lúdico representa um esforço único em busca do desconhecido através da participação prazerosa e alegre. A extensão do ato da ludicidade traduz-se na aquisição de conhecimentos através de atividades potencialmente desafiantes e interessantes de um ser social que, ao sentir-se capaz de participar e de descobrir por si, sente-se capaz de transformar, de mudar, de melhorar.

O grande objetivo deste estudo, ao abordar a proposta metodológica da Ecorrecreação, é, em primeiro lugar, tentar compreender e superar os condicionamentos tradicionais presentes nas práticas pedagógicas e, em segundo lugar, vencer as tensões resultantes da expectativa presente na prática lúdica e, com isso, proporcionar uma contribuição simples, mas útil para os educadores.

A escolha e a motivação por este assunto remetem a inúmeras inquietações e dúvidas presentes na minha trajetória profissional. Atuar como professor de Educação Física, de Ciências Naturais e, ao mesmo tempo, em um curso de pós-graduação em Psicomotricidade Relacional, possibilitou-me ver e viver as Ciências Naturais sob diferentes ângulos: a prática pedagógica na realidade escolar com todos seus problemas e desafios e a responsabilidade da formação continuada de profissionais que atuam nessa realidade.

Vivenciando estas experiências e refletindo sobre elas, entendo que este estudo só tem sentido se pode contribuir para qualificar a prática pedagógica e promover possíveis mudan-

ças superadoras e qualitativas no ensino de Ciências Naturais, uma vez que a produção teórica, principalmente em termos de conhecimento e procedimentos didático-pedagógicos que abordem o lúdico nesta área, ainda é pouco explorada.

Neste sentido, apresento a proposta metodológica da Ecorrecreação, resgato seu histórico e descrevo os projetos desenvolvidos na Escola Municipal de Ensino Fundamental Presidente Tancredo Neves e na Escola Municipal de Ensino Fundamental Maria Quitéria do município de Novo Hamburgo/RS; na sequência, analiso os relatos dos professores de Ciências Naturais deste município, identificando o sentido do lúdico para eles.

Por fim, como fechamento deste artigo, apresento o desvelar da trajetória desta proposta, na qual retrato alguns pontos trabalhados na pesquisa e teço algumas considerações sobre sua realização e sobre as dificuldades encontradas no transcorrer deste percurso.

2 Caminhos metodológicos percorridos

Preocupado com a excessiva valorização dada às aulas expositivas e de memorização de conteúdos, descontextualizadas das vivências do aluno, dificultando a construção de conhecimento, resultando em aulas monótonas e desinteressantes, apresento a proposta metodológica da Ecorrecreação com a intenção de auxiliar na reversão desse processo. Esta proposta metodológica pretende demonstrar que através da ludicidade, da criatividade, da contextualização dos assuntos e da aplicabilidade prática dos conhecimentos poderemos tornar as aulas mais interessantes, alegres, prazerosas e úteis na construção do conhecimento.

A Ecorrecreação não é um novo método de ensino, é uma proposta metodológica que tem como concepção a utilização do lúdico como instrumento motivador da aprendizagem, contextualizada através da participação ativa, alegre e prazerosa dos alunos. Igualmente, pretende-se, através desta proposta, estimular a curiosidade inata dos alunos para as aulas de Ciências Naturais, tornando-os automotivados,

acreditando que, em nenhum momento, o aprendizado deva-lhes parecer doloroso ou entediante.

Nesta proposta, estimei a participação dos alunos nas aulas de Ciências Naturais na EMEF Presidente Tancredo Neves, no ano de 2007 e na EMEF Maria Quitéria, no ano de 2008, na cidade de Novo Hamburgo/RS. Como professor, coube a mim planejar e dirigir as atividades Ecorrecreativas, com o objetivo de desencadear o esforço de ação e reflexão dos alunos, procurando garantir uma aprendizagem efetiva. Desta forma, estimei o aluno a pensar, propondo atividades para o descobrimento e construção de suas ideias sobre o mundo em vez de fornecer informações prontas.

As atividades de cunho lúdico não acabam com toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas podem auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. As atividades são mediadoras de avanços e contribuem para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável para o ensino e para a aprendizagem.

Utilizei a proposta metodológica da Ecorrecreação para introduzir, sistematizar e preparar o aluno para aprofundar os itens já trabalhados. As atividades foram escolhidas e preparadas com cuidado para levar o estudante a adquirir conceitos da área das Ciências Naturais. Utilizei as atividades e os jogos não como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para trabalhar a favor do desenvolvimento do interesse em relação ao conteúdo abordado nas aulas.

2.1 Trajetória da Ecorrecreação nas Escolas

A Ecorrecreação tem muito a contribuir com as atividades didático-pedagógicas durante o desenvolvimento das aulas de Ciências Naturais. A seguir, descrevo algumas atividades da proposta metodológica de jogos que foram desenvolvidas nas aulas ao abordar o tema da poluição do Arroio Pampa na EMEF Presidente Tancredo Neves, no ano letivo de 2007, e a problemática do lixo no Bairro Roselândia na

EMEF Maria Quitéria, no ano letivo de 2008, sobre estes temas, apliquei jogos relacionados.

2.1.1 Algumas atividades desenvolvidas na EMEF Presidente Tancredo Neves

Atividade 1 – Troquem de lugar aqueles que...

Objetivo: proporcionar o conhecimento de hábitos e atitudes do dia-a-dia que possam influenciar positiva ou negativamente na vida do Arroio Pampa.

Formação: essa atividade pode ser realizada com bambolês ou com círculos desenhados no chão, os alunos devem estar dispostos em uma roda.

Desenvolvimento: cada aluno deve estar dentro de um bambolê ou círculo desenhado. Alguns alunos podem ficar no centro da roda sem bambolê ou círculo. Cada vez que o professor citar uma atitude, em relação ao arroio, já efetuada pelo aluno, estes devem trocar de lugar o quanto antes. Quem ficar sem um bambolê ou círculo aguarda a próxima vez para entrar em um destes (só pode ficar um aluno dentro de cada bambolê ou círculo). A seguir, as atitudes anunciadas pelo professor.

- a) Troquem de lugar todos aqueles que já jogaram lixo no Arroio Pampa.
- b) Troquem de lugar todos aqueles que já pescaram no Arroio Pampa.
- c) Troquem de lugar todos aqueles que já se banharam nas águas do Arroio Pampa.
- d) Troquem de lugar todos aqueles que já beberam água do Arroio Pampa.
- e) Troquem de lugar todos aqueles que já viram peixes dentro do Arroio Pampa.
- f) Troquem de lugar todos aqueles que já viram uma ave se banhar no Arroio Pampa.

Refletindo: após a brincadeira, aprofundi o assunto conversando sobre os comportamentos e atitudes de todos nós em relação ao arroio. Embora muitas soluções sejam buscadas, em várias esferas, todos nós podemos colaborar para que a água doce não falte no futuro. A preservação, economia e o uso racional da água devem estar presentes nas atitudes diárias de cada um. A pessoa consciente deve economizar, pois o desperdício de água doce pode tra-

zer perigosas consequências num futuro pouco distante.

Autoavaliação: após o desenvolvimento do ritual final da atividade, convidei os alunos para avaliarem a proposta, a produtividade e a aquisição de conhecimentos adquiridos após o jogo, conforme o modelo abaixo.

- a) Do que você gostou mais hoje? Por quê?
 b) A atividade foi produtiva para você? Comente a sua resposta.
 Não. Razoavelmente.
 Não sei dizer. Totalmente.
 c) Desenhe o contorno da mão e coloque uma cor e um conhecimento adquirido em cada dedo.

Atividade 2 – Caça ecológica

Objetivo: localizar objetos, situações e seres vivos no arroio, desenvolvendo o hábito de apreciar sem causar danos ao ambiente natural e sensibilizar-se a respeito de ações nocivas à natureza praticadas pelos seres humanos. Material: distribuir aos alunos uma lista de itens que devem ser observados e posteriormente assinalados.

Desenvolvimento: os alunos recebem uma relação de elementos que devem localizar e observar no arroio. Então, eles percorrem uma área pré-determinada, buscando visualizar o maior número possível de itens relacionados na lista. Ao final, os alunos se reúnem para a conferência dos itens localizados e não localizados, bem como para o reconhecimento do local onde foram avistados. É combinado com os alunos que não arranquem, retirem ou peguem os materiais citados. A lista a seguir contém os itens que devem ser encontrados no arroio.

- a) Local: _____ Um pneu dentro do arroio.
 b) Local: _____ Uma planta que demonstre que um inseto a visitou.
 c) Local: _____ Uma garrafa plástica boiando na água.
 d) Local: _____ Um indício de erosão nas margens do arroio.
 e) Local: _____ Espuma na superfície da água do arroio.
 f) Local: _____ Um animal camuflado nas margens do arroio.

g) Local: _____ Um inseto polinizando uma flor às margens do arroio.

h) Local: _____ Plantas aquáticas no fundo da água do arroio.

i) Local: _____ Um tronco em decomposição nas margens do arroio.

Refletindo: com este jogo, pude verificar com os alunos a importância do arroio, já que ele é fonte de vida. Suas águas são essenciais para alimentação, higiene, trabalho, além de outras utilidades. Um arroio sem poluição é aquele em que os peixes e as plantas crescem naturalmente, tem águas limpas e cristalinas. Sua água serve para regar plantações, tomar banhos e também para beber. Para um arroio ser assim, é preciso que não se jogue lixo nem esgoto diretamente nele. Pode questionar com os alunos o que é um arroio poluído, considerando a introdução de materiais químicos, físicos e/ou biológicos que afetam a sua qualidade. Esse processo ocorre desde simples saquinhos de papel até os mais perigosos poluentes tóxicos, como pesticidas, metais pesados (mercúrio, cromo, chumbo) e detergentes.

Autoavaliação: após o desenvolvimento da atividade, convidei os alunos para avaliarem seu aprendizado, considerando os aspectos negativos e o processo de consenso, conforme modelo sugerido abaixo.

- a) Qual foi a contribuição da atividade de hoje no meu processo de aprendizagem?
 b) Que momento da atividade eu destacaria como negativo?
 c) No momento em que eu participava das atividades, como foi o processo para o consenso? Justifique.
 Muito difícil. Não muito difícil.
 Fácil. Muito fácil.

2.1.2 Algumas atividades desenvolvidas na EMEF Maria Quitéria

Atividade 1 – Pique lixo

Objetivo: mostrar a importância da coleta seletiva e reciclagem, denotando sua importância para o meio ambiente e, principalmente, deixando claro que o lugar do lixo é no lixo.

Material: crachás confeccionados com figuras de alimentos e embalagens de vidro, metal, plástico e papel.

Formação: cinco alunos são os pegadores (coletores de lixo) que devem estar identificados pelas cores amarelo, vermelho, verde, azul e marrom; os outros alunos são distribuídos livremente pela área do jogo pré-determinado.

Desenvolvimento: ao sinal do professor, os pegadores (coletores de lixo) devem pegar os colegas identificados com crachás de um lixo específico. O pegador só poderá pegar o colega que estiver identificado com o lixo do seu coletor: se o pegador estiver identificado de verde, só poderá pegar os colegas que estiverem com crachás que tenham figuras de vidros. Assim que pegar o seu respectivo lixo, deve conduzi-lo até o coletor seletivo, que está identificado com a cor correta para tal lixo, e assim sucessivamente.

Refletindo: ao encerrar a atividade, conversamos sobre a importância da coleta seletiva de lixo e percebemos que reciclar é economizar energia, poupar recursos naturais e trazer de volta ao ciclo produtivo o que jogamos fora, já que se constatou que as fontes de petróleo e outras matérias-primas não renováveis estão se esgotando. E que, mesmo assim, o assunto parece não interessar grande parte da população, o que é lamentável, concluímos. Também identificamos que, para compreender a reciclagem, foi importante “reciclar” o conceito que tínhamos sobre o lixo, deixando de enxergá-lo como uma coisa suja e inútil em sua totalidade, já que grande parte dos materiais que vão para o lixo pode ser reciclado. Tendo em vista o tempo de decomposição natural de alguns materiais como o plástico (450 anos), o vidro (5.000 anos), a lata (100 anos), o alumínio (de 200 a 500 anos), faz-se necessário o desenvolvimento de uma consciência ecológica para uma melhoria da qualidade de vida atual e para que haja condições ambientais favoráveis à vida das futuras gerações.

Autoavaliação: após o desenvolvimento da atividade, convidei os alunos para avaliarem o seu sentimento durante o trabalho, solicitando que refletissem sobre o que aprenderam, sobre sua relação com o professor e, ainda, que indicassem um conceito para si mesmo, justificando-o, conforme modelo abaixo.

- a) Como você se sentiu na atividade de hoje?
 b) Enumere o que você aprendeu hoje.
 c) Assinale um conceito para você: Justifique.
 Ótimo. Bom.
 Regular. Não participei.

Atividade 2 – Futelixo

Objetivo: vivenciar a desagradável convivência com o lixo espalhado pelo chão na simulação de um jogo de futebol e o quanto ele pode atrapalhar se não for colocado nos corretores coletores.

Material: bolas de papel (jornal), com figuras de alimentos e embalagens de metal, vidro, plástico e papel fixadas em cada uma.

Formação: os alunos devem formar duas equipes.

Desenvolvimento: os alunos jogam futebol obedecendo às regras normais do jogo, só tendo como variação a distribuição de várias bolas de papel representando lixos, conforme a figura fixada em cada bola. Ao fazer os gols, a equipe pode coletar um lixo e colocar no correto coletor seletivo, que está distribuído ao lado da quadra, através de aros coloridos.

Refletindo: após a partida de futebol, os alunos são levados a refletir sobre o quanto o lixo pode atrapalhar o nosso dia a dia, quando não colocado corretamente no coletor, podendo, inclusive, gerar graves problemas de saúde para todos nós. Também discutimos o quanto a praticidade da vida moderna tem provocado a insensatez do uso indiscriminado dos recursos naturais. Materiais que a natureza leva centenas ou milhares de anos para produzir são transformados em produtos utilizados por pouco tempo e depois desprezados, sendo, por fim depositados em praias, parques, ruas ou aterros sanitários. Lá permanecem por décadas ou mesmo séculos até se decomporem.

Autoavaliação: após o desenvolvimento da atividade, os alunos são convidados a avaliar a sua participação, o seu relacionamento com os colegas, a influência do ambiente e a aprendizagem obtida neste dia, conforme modelo sugerido abaixo.

- a) Como foi a minha participação hoje?
 b) Como me relacionei com meus colegas hoje?
 c) O que eu posso destacar como importante na aprendizagem de hoje?

2.2 O sentido do lúdico nas aulas de Ciências Naturais

No desenvolvimento das etapas da fase exploratória deste projeto, analisei a conveniência e a utilidade de uma abordagem metodológica qualitativa, através de um estudo bibliográfico, para se cumprirem os objetivos propostos na investigação. Desta forma, as informações que coletei não foram somente quantificadas, mas também interpretadas de forma muito mais ampla que a circunscrita ao simples dado objetivo.

Considerando a área de interesse deste estudo, as Ciências Biológicas no âmbito escolar e, principalmente, o problema formulado, (Quais os significados que os professores de Ciências Naturais atribuem às estratégias lúdicas no ensino fundamental?), defini, como opção metodológica, o paradigma interpretativo/qualitativo. No meu entendimento, a abordagem qualitativa é a mais adequada para estudar questões que envolvam comportamentos humanos e sociais, âmbito no qual se situa esta investigação.

Considerando o paradigma deste estudo e os instrumentos utilizados, as informações coletadas foram analisadas e interpretadas de acordo com as evidências que foram sendo encontradas, no decorrer do processo da investigação. A definição em utilizar, como instrumentos de coleta de informações, o questionário e a entrevista, permitiu a categorizar as informações e, conseqüentemente, fazer inferências, tendo como eixo norteador o problema e os objetivos da pesquisa. Para tanto, criei algumas categorias de análise, uma vez que esta é uma das características do estudo qualitativo.

Opotei pelas escolas pertencentes ao sistema municipal de ensino de Novo Hamburgo/RS, uma vez que possuem professores graduados em Ciências Biológicas atuando nas séries iniciais do ensino fundamental, o que não ocorre nas escolas do sistema estadual e da rede privada.

Tendo como referência o estudo dos limites e possibilidades dos instrumentos para a coleta de informações, opotei por utilizar, nesta investigação, o questionário e a entrevista semi-

estruturada. Entendo que estes instrumentos de coleta de informações combinados forneceram dados significativos para o alcance de meu objetivo.

Neste estudo, as entrevistas com as professoras foram utilizadas com a intenção de captar o significado dos valores atribuídos ao lúdico, na sua prática pedagógica. Para sua realização, foi organizado um roteiro de questões relativas ao tema, que serviram de encaminhamento e estímulo ao diálogo estabelecido entre o entrevistador e o entrevistado.

A partir da coleta de dados, procurei, com base nos depoimentos das professoras e na fundamentação teórica, sistematizar, da melhor forma possível, a importância e o sentido do lúdico nas aulas de Ciências Naturais, que configurei em quatro categorias: conceito de lúdico; significado do lúdico; atividades lúdicas privilegiadas e procedimentos adotados.

2.2.1 Conceito de lúdico no pensar das professoras

Um dos requisitos indispensáveis para compreender o significado do lúdico, que orienta a ação pedagógica das professoras, é esclarecer o que se entende por lúdico. Neste sentido, procurei reunir neste item depoimentos que permitissem entender o significado que as professoras atribuem ao termo.

As professoras estudadas utilizaram diferentes conceitos para descreverem o significado do lúdico. Destaca-se que elas limitaram-se a citar suas características e consideram a questão complicada, hesitando em explicar a indagação formulada por mim. Apesar da heterogeneidade dos depoimentos face à mesma pergunta, destacam-se alguns pontos convergentes nos depoimentos registrados, como:

- “Para mim lúdico é a mesma coisa que brincadeira, pra criança eu sempre falo que na aula vamos aprender brincando, onde eles podem se divertir, ter prazer e aprender o conteúdo que tenho que passar.” (Prof^a A).
- “Lúdico para mim é brincar, é a atividade onde o aluno cria, se expressa, e é importante que ele sinta prazer em aprender novos conhecimentos.” (Prof^a C).

As convicções reveladas nos depoimentos relacionam o lúdico como uma forma prazerosa, alegre e criativa de os alunos participarem das suas aulas. Desde os primórdios da educação já se utilizava o lúdico na educação, associando a ideia de estudo ao prazer. Assim como na Antiguidade, utilizavam-se dados, doces e guloseimas em forma de letras e números para ensinar as crianças.

A forma de pensar o lúdico, manifestada pelas professoras participantes nos relatos anteriores, é reforçada em outras declarações que, além de compreender o prazer, a alegria e a criatividade como características inerentes ao lúdico, também entendem que é uma forma de atrair a atenção dos alunos e manter a sua motivação nas aulas. Afirmam as professoras:

a) “[...] no meu entendimento é onde eu vou envolver todos os alunos numa atividade, onde eu vou ter o interesse e a atenção, todos participam com motivação até o fim da atividade.” (Profª B).

b) “Lúdico é aquela atividade onde terei uma grande participação dos alunos, interessados e motivados pela brincadeira e principalmente pelo conteúdo a ser ensinado.” (Profª D).

Estas declarações evidenciam que as professoras, ao relacionarem o lúdico com a participação, interesse e motivação do aluno em suas aulas, entendem que ele é importante para que, através do brincar, os alunos adentrem no mundo pela via do lúdico, onde o espaço da escola é um espaço de vida e interação, e as atividades lúdicas desenvolvidas podem ser uma das variáveis fundamentais que os auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento.

2.2.2 Convicções das professoras sobre o significado do lúdico

Uma das questões principais deste estudo refere-se à indagação de como as professoras justificam a presença e a importância do lúdico em sua ação educativa. Analisando as declarações das professoras estudadas, constata-se uma convicção comum entre elas: a afirmação de que a maior contribuição do lúdico, enquanto procedimento metodológico de ensino, é a motivação que os alunos demonstram quando se desenvolve um

conteúdo através de jogos ou brincadeiras, o que se confirma nos dizeres das participantes:

a) “O lúdico é importante nas aulas de Ciências porque faz com que todos participem mais e se interessem pelo assunto até o final da aula.” (Profª B).

b) “Para mim, uma das principais contribuições do lúdico é a motivação. Os alunos participam mais, prestam mais atenção, se interessam mais pelos conteúdos da aula.” (Profª D).

Evidencia-se, nestas declarações, uma referência pedagógica positiva do lúdico enquanto procedimento metodológico. Neste sentido, são significativos os estudos de Vygotsky, do ponto de vista do desenvolvimento da criança. O lúdico traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas, segundo o próprio autor:

[...] é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade. (VYGOTSKY, 1994, p. 117).

Constata-se também que, ao enfocarem o valor positivo do lúdico, associando-o como instrumento metodológico que possibilita o interesse e a motivação dos alunos pelas aulas, as professoras acentuam características no sentido de promover as relações sociais. Nesta perspectiva, o lúdico tem o papel de socializar os alunos num contexto de valores e normas já existentes, integrando-os harmonicamente na sociedade. Os relatos a seguir exemplificam alguns dos aspectos mencionados:

a) “Eu também acho que o lúdico contribui na socialização dos alunos, eles têm a oportunidade de se relacionarem, respeitar a participação de cada um, desenvolver a integração quando jogam, aprendem a se respeitarem.” (Profª A).

b) “É importante para desenvolver a sociabilidade, quando há integração entre as crianças, o convívio que eles têm quando jogam e também a parte afetiva, né, que não deixa de ser social...” (Profª E).

Relatos como esses permitem perceber que as professoras, ao destacarem a socialização como uma das contribuições do lúdico, compreendem-no como um meio educacional importante para desenvolver competências sócio-

emocionais que preparam o aluno para um bom convívio social, tanto na escola como na sociedade onde está inserido.

2.2.3 As atividades lúdicas privilegiadas nas aulas

A partir das informações coletadas na investigação, através das entrevistas e de sua análise, referendando o que as professoras priorizam em suas aulas, verifico a presença de dois tipos de atividades lúdicas: jogos desenvolvidos em sala de aula e jogos desenvolvidos em áreas abertas. Em relação aos jogos desenvolvidos em sala de aula, constata-se que os mesmos são os que predominam nas aulas das professoras estudadas, que revelam sua preferência nas seguintes declarações:

a) “[...] eu escolho jogos de mesa com dados, cartas ou bingos, relacionados com a matéria estudada, com regras simples e desenvolvidas na sala de aula.” (Profª C).

b) “[...] na sala de aula desenvolvo alguns joguinhos sobre o conteúdo, como por exemplo, uma mini gincana, onde os alunos fazem pequenos grupos e tentam cumprir as tarefas solicitadas.” (Profª B).

Nestas declarações, encontra-se a mesma forma singular de desenvolver o lúdico: em sala de aula, com regras simples, utilizando-se de objetos e sem movimento corporal. As declarações indicam que a intervenção pedagógica das professoras orienta-se no sentido de dirigir as atividades, determinando, previamente, as ações e as regras a serem realizadas pelos alunos.

Com relação aos jogos desenvolvidos em áreas abertas, as professoras participantes declararam que atividades desenvolvidas ao ar livre proporcionam novas aprendizagens, possibilitando a exploração do meio ambiente natural e a comparação do que é visto na teoria com a prática. Os alunos também são mais interessados e participativos. Os relatos a seguir revelam essa preferência:

a) “[...] eu gosto de trabalhar jogos com os alunos no pátio da escola; primeiro eu abordo o conteúdo na sala de aula, depois, ao ar livre, colocamos em prática o jogo; após algum tempo de jogo, nos reunimos para conversarmos sobre as suas descobertas.” (Profª A).

b) “Desenvolvo atividades lúdicas sobre o assunto estudado no pátio da escola, ou, quando dá, numa praça próxima da escola, brinco com as crianças explorando a natureza através de desafios e jogos que estimulem a curiosidade delas pelo assunto visto.” (Profª E).

Conforme o exposto, evidencia-se que as professoras valorizam atividades e jogos que envolvam a exploração e o movimento, com a intenção de estimular a participação de todos. Desta forma, ao possibilitarmos o jogo e observarmos os alunos brincando, podemos nos ater às suas respostas (ao que eles fazem), identificando o que eles conhecem (ou não), se desempenham as tarefas e se solucionam os problemas. Podemos, também, intervir na sua atividade, no sentido de ajustar suas respostas ao que delas esperamos durante o jogo.

2.2.4 Procedimentos adotados na aplicação do lúdico

A análise das informações sinaliza que as professoras compreendem e utilizam o lúdico como um importante meio para a aprendizagem. Esta função atribuída ao lúdico está intrinsecamente ligada aos procedimentos utilizados para desenvolvê-lo o que, de acordo com o discurso das professoras, seria a maior contribuição do jogo enquanto procedimento metodológico no ensino de Ciências Naturais. Entre os significados atribuídos, como procedimento metodológico, destacou-se, com maior ênfase, a ideia de que o lúdico serve para “ensinar brincando”, para “atrair a atenção dos alunos”, para “motivar a participação de todos” e para “possibilitar uma aprendizagem através da alegria e do prazer”.

Ao analisar as declarações das participantes, identifiquei muitos argumentos para justificar a presença do brincar em suas aulas, sendo que alguns deles fundamentam concepções divergentes a esse respeito. Uma das concepções identificadas compreende que o aluno, quando brinca, aprende a se expressar no mundo, criando ou recriando novos jogos e, com eles, participando de novas experiências e aquisições. No convívio com outros alunos, trava contato com a sociabilidade espontânea, en-

saia movimentos do corpo, experimenta novas sensações.

Através dos jogos e brincadeiras, o ensino aparece justaposto ao lúdico. O brincar passa a ser visto também como algo sério. Não é mais apenas a atividade que as crianças utilizam para se divertir e ocupar seu tempo, mas é uma atividade capaz de educá-las e torná-las felizes ao mesmo tempo. Certos meios de aquisição de conhecimento são facilitados quando tomam a forma aparente da atividade lúdica. O jogo não é o fim visado, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático determinado. Ele resulta de um empréstimo da ação lúdica para servir à aquisição de informações.

Esta concepção revela-se na fala das professoras quando afirmam:

a) “Nas minhas aulas, primeiro eu trabalho, na sala, o conteúdo e depois a gente faz algumas brincadeiras para fixar melhor a matéria, assim os alunos aprendem brincando.” (Profª A).

b) “Quando eu desenvolvo jogos, os alunos participam mais, principalmente porque o assunto desenvolvido tem a ver com a sua realidade; eles escolhem o tema a ser estudado e depois colocamos em prática através dos jogos.” (Profª C).

Nestas declarações, as professoras expressam a ideia de que o lúdico é importante e que ele faz parte da natureza da criança, e isso justificaria a sua presença nas aulas. Para Vygotsky (1994), a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança. Ao substituir um objeto por outro, a criança opera com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual. Além disso, quando a criança assume um papel na brincadeira, ela opera com o significado de sua ação e submete seu comportamento a determinadas regras.

3 Reflexões, proposições e discussão

Conforme as experiências relatadas nas escolas e os relatos das professoras de Novo Hamburgo/RS, identifiquei que, para o desenvolvimento de todas as potencialidades dos alunos, o contexto mais estimulante e natural é o lúdico, visto que a vida do aluno é um jogo,

vivido com grande seriedade, com vigor e encantadora espontaneidade. E a ação de jogar centra o aluno no tempo e no espaço e lhe permite, de forma original e própria, situar-se na vida para a exploração de sua pessoa e de seu ambiente.

O princípio lúdico desempenhou importância fundamental nesta proposta metodológica, já que a brincadeira foi vista como uma necessidade vital para o aluno, sendo ela a base existencial da infância. Assim, jogar ou brincar gerou mudanças qualitativas na psique infantil, pois teve para os alunos um caráter semiótico e estimulador do desenvolvimento de suas estruturas intelectuais, sendo uma forma de exteriorização infantil por excelência.

Para que as aprendizagens sejam significativas, é necessário respeitar as motivações e os interesses dos alunos, elementos que foram considerados em seu amplo e profundo sentido. Portanto, as aulas de Ciências Naturais abordaram temas do dia a dia do aluno em conformidade com a sua realidade, fomentando o seu interesse para que este não diminuísse. Para tanto, precisei ser dinâmico, no sentido de ter flexibilidade para modificar e adaptar as programações em função dos interesses dos alunos e das necessidades em cada momento de seu desenvolvimento.

A temática no estudo foi definida, por um lado, pelo interesse em desvendar e compreender o cotidiano dos professores que utilizam a metodologia lúdica nas aulas de Ciências Naturais, a partir de suas percepções, crenças e convicções, e, por outro, por estudos na revisão da literatura sobre o valor do lúdico no ensino e aprendizagem. A partir destas duas premissas norteadoras do estudo, indaguei a respeito dos significados que as professoras de Ciências Naturais atribuem a lúdico, quando o utilizam como instrumento de ensino e aprendizagem, e o quanto a Ecorrecreação pode ser um método inovador e útil a ser utilizado nas aulas.

As respostas que surgiram à indagação, face às limitações do estudo, ou seja, reduzida população-alvo, instrumentos utilizados na coleta de informações, categorias analisadas, foram objeto de descrição, análise, discussão e interpretação nas etapas anteriores, bem como

a aplicação da proposta metodológica da Ecorrecreação nas duas escolas municipais. Entretanto, considera-se importante um fechamento deste trabalho, não pela formalização das conclusões, mas no sentido de retomar os principais aspectos nele abordados.

Ao analisar as influências da utilização da proposta metodológica da Ecorrecreação nas aulas de Ciências Naturais, operacionalizada neste estudo nas EMEF Presidente Tancredo Neves e EMEF Maria Quitéria, observo que os conteúdos abordados foram assimilados pelos alunos através das atividades lúdicas desenvolvidas. Isto se evidenciou através do comportamento dos alunos na percepção e delimitação de um problema relacionado ao tema desenvolvido nos jogos, nas aulas, na execução das atividades e nas autoavaliações aplicadas.

Ao encerrar este estudo, deixo registrado que tenho consciência de que a realidade constatada é muito mais complexa do que a análise que dela se fez. Por essa razão, as reflexões e ideias nele contidas não são conclusivas, apenas complementam outras já existentes e, conseqüentemente, devem ser lidas como um modesto estudo de investigação que propõe uma metodologia de ensino através da Ecorrecreação, a qual pretende apontar novos rumos na busca de uma prática de Ciências Naturais mais adequada às reais características e necessidades dos educandos.

O grande desafio a ser enfrentado e vencido, daqui para frente, é contra uma longa tra-

dição, em que o ensino de Ciências Naturas é baseado em livros didáticos, aulas expositivas e em salas de aulas fechadas. Os resultados observados neste estudo animam para que mudemos esta realidade, e rompê-la é tarefa tanto de professores quanto de alunos. O modelo proposto neste estudo é uma possibilidade de se agir com criticidade, responsabilidade e autonomia. A principal responsabilidade percebida é educar-se e aprender, com todos, a conhecer e transformar a nossa realidade.

Referências

KISHIMOTO, Morchida Tizuko (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTINI, Silvino. **Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. 3. ed. Porto Alegre: Edições EST e ESEF/UFRGS, 2001.

VYGOTSKI, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Rio de Janeiro: Edições Persona, 1968.

WINNICOT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.