Práticas Lúdico Reflexivas na Formação de Professores

Autor(res)

Regiane Da Costa Menezes

Categoria do Trabalho

Pós-Graduação

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE CAMPINAS

Introdução

Este capítulo aborda a inserção de práticas lúdico-reflexivas na formação de professores, buscando compreender se essas práticas podem contribuir para uma aprendizagem mais significativa, prazerosa e reflexiva. A expressão "lúdico-reflexivo" foi inspirada na dissertação de Lombardi (2005), que defende a importância do lúdico e da reflexão na formação docente. O trabalho relata a experiência da autora como professora universitária, analisando as representações dos educandos sobre as práticas pedagógicas adotadas.

A autora relata suas inquietações iniciais ao ingressar na docência no ensino superior, marcadas por uma visão idealizada do professor como "dono do saber". Essa visão, próxima da educação bancária criticada por Paulo Freire, gerava ansiedade e medo de não "dar conta do recado". No entanto, resistindo a essa tendência, a autora manteve uma prática docente dialógica e não tradicional, pautada no diálogo e na valorização dos saberes dos educandos.

Muitas inquietações que levaram a esta pesquisa provêm, principalmente, da vivência da autora em sala de aula, como educanda ou educadora. No primeiro caso, no papel de educanda, constatou o quanto os professores ainda persistem em aulas expositivas enfadonhas que poderiam ser mais produtivas e estimular maior aprendizagem, caso esses educadores fizessem a inserção de jogos ou atividades lúdicas, ou ainda demonstrassem algum prazer em realizar o trabalho docente (o que, por si só, já é uma atitude lúdica). Como educadora, a autora teve a oportunidade de vivenciar, em diferentes contextos, o quanto o uso de jogos, dinâmicas de grupo, exposição dialogada, ênfase no relacionamento do grupo e até, por que não, algum divertimento durante as aulas, podem fazer toda a diferença na aprendizagem dos conteúdos.

A ludicidade amplia o repertório cultural, atitudinal e relacional do indivíduo de uma maneira geral, tema constante de trabalhos sobre o lúdico.

Objetivo

O objetivo da pesquisa realizada com alunas do curso de pedagogia foi o de verificar o quanto a inserção de práticas lúdicas e posteriormente o trabalho com a reflexão sobre essas práticas poderia impactar a formação inicial das futuras educadoras.

Material e Métodos

A pesquisa relata a experiência da autora com práticas lúdico-reflexivas em disciplinas da graduação em

Pedagogia. Atividades como jogos, dinâmicas de grupo e exposições dialogadas foram utilizadas para promover a reflexão e o prazer de aprender. Os resultados, obtidos por meio de questionários aplicados aos alunos e posterior análise de conteúdo de Bardin (2016) indicam que essas práticas contribuíram para o desenvolvimento de uma atitude mais crítica, criativa e comprometida com a educação.

O trabalho em questão foi uma pesquisa sobre a própria prática da autora nas disciplinas: Prática de Ensino I, Psicomotricidade, Alfabetização e Letramento I e II, Política e Planejamento Educacional e Currículo: Fundamentos, Cultura e História em duas faculdades particulares da cidade de São Paulo.

Em todas as disciplinas a autora realizou o processo de inserção de práticas lúdico-reflexivas ao longo das disciplinas e ao final aplicou questionários para identificar o impacto dessas práticas na formação das discentes.

Ao analisar os questionários e as respostas às questões, foram identificadas algumas categorias de análise, são elas: didática/prática de ensino, lúdico, contribuição para prática docente/aprendizado; reflexão, relacionamento/diálogo e afetividade.

O que foi identificado nessas categorias foi alto grau de satisfação com as disciplinas, as alunas diziam ter aprendido muito e sentido prazer nessa aprendizagem e destacavam as dinâmicas aplicadas, o relacionamento/diálogo com a professora, demonstravam ter tido oportunidades de refletir sobre sua escolha por ser uma educadora e afirmavam ser importante ter tido aulas dessa forma e que pretendiam ser educadoras que utilizassem a ludicidade e a reflexão em suas aulas.

Resultados e Discussão

Nesse estudo, a partir dos questionários que foram respondidos ao término das disciplinas foi possível identificar alunos e alunas que relataram maior desinibição, espontaneidade e capacidade de reflexão após as vivências lúdicas. Importante ressaltar que o lúdico não se limita ao jogo ou dinâmicas de grupo, mas inclui todos os elementos que geram prazer no processo de ensino-aprendizagem como utilização de vídeos, charges, tirinhas, leitura de pequenas histórias, textos curtos.

A informação de que outros professores do curso poderiam adotar essa metodologia era constante nas respostas.

Uma situação lamentável que só sustenta a proposta de educação bancária: professores ministrando aulas, transmitindo seus conhecimentos e alunos ouvintes, podendo ser chamados ainda atualmente de “tábulas rasas”.

Preparar os educadores apenas para enfatizarem atividades lógicas e racionais, afeta diretamente o aluno que se vê desde cedo incrédulo de sua potencialidade. [...] A vivência da ludicidade como fazer pedagógico durante o processo de formação do professor instiga o ato criador e recriador, crítico, aguça a sensibilidade, o espírito de liberdade e a alegria de viver. (GRILO et al., 2002, p. 4).

Além disso, os jogos e vivências lúdicas contribuem para a vivência de situações dentro de um contexto simbólico no qual há espaço para a experimentação de emoções, resolução de conflitos e problemas: “Um jogo pedagógico é uma réplica, em tamanho reduzido, de alguns aspectos da vida cotidiana, servindo para confrontar os alunos com problemas que necessitam de solução ou de soluções.” (ANTUNES, 1974, p. 13).

Em sua obra Jogo e Educação, Brougère (1998, p. 27) afirma:

O caráter lúdico de um ato não provém da natureza do que é feito, mas da maneira como é feito... O jogo não comporta nenhuma atividade instrumental que lhe seja própria. Ele extrai seus modelos de outros sistemas afetivos comportamentais. No jogo, em situação normal, o comportamento se encontra dissociado de (e protegido contra) suas consequências. É aí que reside ao mesmo tempo a flexibilidade e a frivolidade do jogo.

Complementaria esse pensamento com as seguintes ideias: é o jogo, por meio do seu caráter lúdico que nos permitirá recuperar a espontaneidade, a criatividade, o correr riscos que tanto faltam aos adultos já formados e formatados pela educação formal.

A pesquisa demonstrou que as práticas lúdico-reflexivas são uma ferramenta poderosa para a formação de professores, promovendo o prazer de aprender, a reflexão crítica e o desenvolvimento de uma atitude lúdica. Essas práticas contribuem para romper com a visão tradicional da educação, aproximando-se das concepções freirianas de uma educação dialógica e emancipatória.

Conclusão

Reconhecemos que o lúdico-reflexivo não é uma solução para todos os problemas da educação. Ele deve ser visto como uma possibilidade de transformação, que permite maior integração entre teoria e prática, além de estimular a práxis: ação-reflexão-ação.

Referências

- ANTUNES, C. Ludopedagogia. São Paulo: Editora do Brasil, 1974. Brasil.
- BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2016.
- BROUGÈRE, G. Jogo e Educação. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998
- FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.
- GRILO, A. P. S. et al. O lúdico na formação do professor. Salvador: UFBA, 2002.
- LOMBARDI, L. M. S. S. Jogo, brincadeira e prática reflexiva na formação de professores. 2005.
- SANTOS, S. P. A ludicidade como ciência. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.
- SNYDERS, G. A alegria na escola. São Paulo: Manole, 1988.
- _____. Feliz na universidade. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- UNICEF. Plano Nacional pela Primeira Infância. Rede Nacional Primeira Infância. Brasília, DF, 2010.
- VASCONCELOS, M. S. Ousar brincar. In: ARANTES, Valéria Amorim (Org.). Humor e alegria na educação. São Paulo: Summus, 2006. p. 55-74.