

O "suco" da sucata: brinquedos e jogos na educação básica.

Prof. MS. João Beauclair

"O homem brinca e ele somente é um homem no sentido total do mundo, quando brinca".

Schiller

"(...) a ciência sozinha não basta para estabelecer a convivência inteligente entre os homens."

Rubem Alves

I - O brincar e o jogar na educação básica: uma necessidade do homo ludens.

O ser humano, desde os primórdios de sua vida em nosso planeta, brinca e joga para buscar respostas às suas perguntas, para interagir com o mundo e com os outros e, claro, para se divertir e sentir-se bem. Assim como a escrita e linguagem, o brincar e o jogar são invenções humanas, necessárias ao desenvolvimento de nossas inteligências, de nossas subjetividades. O ser humano brinca e joga e a brincadeira e jogo, na escola da educação básica, é recurso pedagógico da mais alta importância, pois através deles a construção de conhecimentos e saberes pode se dar de modo prazeroso e motivador, elementos essenciais para que a aprendizagem seja, de fato, significativa.

O título deste artigo, "O "suco" da sucata: brinquedos e jogos na educação básica", vincula-se a um prazer: de uma fruta extraímos um suco, que nos alegra com o seu sabor. O uso de sucatas na escola, para desenvolvimento de projetos de trabalho em todas as atividades, pode gerar este prazer, pode garantir este sabor no ato de ensinar e aprender. Ganha espaço, cada vez mais no cotidiano da escola do século XXI, a necessidade da inventividade e da criatividade, com o propósito de fazer com que novos modos de aprender atendam as múltiplas inteligências presentes em cada ser.

Com o uso da sucata nos jogos e nas brincadeiras na escola, independente da faixa etária, pode-se exercer uma ação construtiva de saberes contextualizados e emergidos da realidade de cada escola, cada turma, cada aluno. Para tanto, é necessário à apropriação de saberes práticos e teóricos sobre o jogo e a brincadeira pelos próprios professores, buscando aprofundamentos que garantam legitimidade ao seu fazer.

Uma aposta seria, nos momentos de planejamento, fazer com que se sistematize, a partir das vivências de cada educador, materiais e intercâmbios de saberes que já fazem parte do acervo pessoal de cada um, visto que em tal processo, ganha espaço o fazer coletivo, a criação conjunta. Se o espaçotempo da escola é para o exercício da recriação de significados e sentidos sobre a própria vida, com todo o seu dinamismo, as brincadeiras e jogos devem estar presentes, garantindo o surgimento de novos estilos de ser e fazer.

Óbvio que a prática de jogos e brincadeiras deve estar a serviço das propostas contidas no próprio projeto político pedagógico da escola, inseridos num contexto e adotados de acordo com os momentos e estágios de desenvolvimento de cada turma, de cada aluno. Ente nós, há uma extensa bibliografia sobre este tema, com contribuições relevantes de diversos autores que se dedicaram à questão.

No campo psicopedagógico, o jogar e o brincar são de extrema relevância, pois a partir do simbólico vivido em cada nova experiência de jogar e brincar, o sujeito aprendente se qualifica e amplia perspectivas em relação ao seu próprio processo de aprender e conhecer o mundo e as complexas relações nele presentes.

Com o uso de materiais de sucata cria-se na escola a possibilidade de desenvolver estruturas de

cognição, fundamentais para que o sujeito humano desenvolva sua autonomia e adquira potencialidades de se tornar agente ativo no seu próprio processo de construção de conhecimentos, inserindo-se no mundo de sua própria subjetividade. Aqui não me cabe construir um roteiro de jogos e brincadeiras que podem ser usados para tal, mas sim reforçar que, no espaçotempo da escola contemporânea não mais lugar para ações pedagógicas passivas, onde somente o professor sabe e ensina e o aluno não possui nenhuma intervenção significativa.

II - O papel do educador do século XXI: mediar processos de aprendizagem significativa.

Um dos principais papéis do educador do século XXI é o de ser mediador entre os sujeitos e os conhecimentos formais (e informais) presentes no mundo, reflexo da evolução cultural da humanidade. Cabe ao educador dar a esses conteúdos um caráter de mobilidade, percebendo-os como um direito a ser adquirido por todos. A herança cultural da humanidade, com toda a sua rica produção desde os tempos mais remotos, pode ser elemento possibilitador de crescimento pessoal para todos os envolvidos no processo pedagógico.

Trabalhar com sucatas, por exemplo, pode gerar espaços de releituras de determinados períodos históricos, de obras de arte relevantes na História da Arte mundial. Pode, com certeza, ser elemento de criatividade e elaboração significativas para o ser que aprende, e claro, para o ser que ensina. Quando construídas com o propósito de criar novos sentidos e significados para o ser no mundo, todas as ações pedagógicas podem estar imbuídas do lúdico, da criatividade e do uso de materiais considerados "inusitados". Este fazer amplia as ações do ensinante e facilita a apreensão da aprendizagem para a aprendente.

Em minha prática como mediador em cursos de capacitação e atualização de professores com o tema "Jogos, brincadeiras e dinâmicas de grupo no espaço tempo da escola", tenho dito o privilégio de perceber o quanto podemos inventar e criar, nos apropriando do lúdico na esfera educativa. Brincar, de acordo com o dicionário é "divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de criança; recrear-se; distrair-se; saltar; pular; dançar". Todas essas ações não são geradoras de prazer?

Num trabalho maravilhoso, HUIZINGA (1980) defende que o jogar é tão essencial quanto raciocinar e produzir coisas. Além do homo faber e o homo sapiens, existe homo ludens, pois para este autor o lúdico foi (e a meu ver, ainda é) essencial para o desenvolvimento da humanidade enquanto civilização. Neste sentido, meu convite aos leitores deste texto é que façam uso de suas capacidades inventivas, apropriando-se de novas técnicas educativas e, principalmente, ousando montar estratégias de trabalho, a partir de sua realidade e de suas vivências com o uso de materiais de sucata. Decerto, novos "sucos" saborosos serão criados, novas aprendizagens serão vividas e todo este trabalho ganhará alegria e significação efetivas.

Bibliografia:

AGUIAR, José Serapião. Jogos para o Ensino de Conceitos. Editora Papirus, Campinas, 1997.

ANTUNES, Celso. A criatividade na sala de aula. Editora Vozes, Petrópolis, 2003.

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Editora Vozes, Petrópolis, 2002.

BEAUCLAIR, João. Reflexões e Proposições sobre o Brincar: múltiplas idéias, exercício em redes de saberes contextuais. Publicado no site <http://www.psicopedagogiaonline.com.br> em 17/03/2004.

BEAUCLAIR, João. Psicopedagogia: trabalhando competências, criando habilidades. Editora WAK, Rio de Janeiro, 2004.

BEAUCLAIR, João. Ensinações e aprendizagens no espaço-tempo da escola contemporânea. Revista ABCEducatio, ano 6, número 5º, outubro de 2005. Editora Criarp, São Paulo.

BEAUCLAIR, João. Aprendizagem significativa e construção de diários de bordo: configurando registros na práxis de formação em psicopedagogia. Revista Científica da FAI, vol.5, número 1, Santa Rita do Sapucaí, 2005, p. 13-20.

BEAUCLAIR, João. Entrevista: ONGs consideram as brincadeiras essenciais para o desenvolvimento das crianças. Publicada em <http://www.setor3.com.br>

GARDNER, Howard. Inteligências Múltiplas: a teoria na prática. Editora Artes Médicas, Porto Alegre, 1995.

GONÇALVES, Júlia Eugênia. Jogos: como e por que utilizá-los na escola. Disponível em: <http://www.fundacaoaprender.org.br>

HOLANDA, Aurélio Buarque de. Dicionário da Língua Portuguesa. Editora Nova Fronteira, Rio de Janeiro, 1986.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. Ed. Perspectiva, São Paulo.

Joao Beauclair

Fonte: <http://www.profjoaobeauclair.net/visualizar.php?id=244298>