

LUDICIDADE NA ESCOLA ESTADUAL RURAL TAYLOR-EGÍDIO JAGUAQUARA – BAHIA

Sonilda Sampaio Santos Pereira¹

Resumo: *Este artigo é parte da dissertação “Relações educacionais entre famílias rurais e escola: um estudo na Escola Estadual Rural Taylor-Egídio (ERTE)”, desenvolvida no Mestrado em “Família na Sociedade Contemporânea”, da UCSAL. Teve como objetivo estudar as relações educacionais entre famílias rurais e a ERTE. A referida escola busca relacionar-se com os educandos e seus familiares através de práticas lúdicas. Estas entendidas, sobretudo, como recurso de desenvolvimento humano. A metodologia fez uso do tipo etnográfico, utilizando, também, a abordagem qualitativa. O estudo apresenta teorias sobre o lúdico e a tentativa de uma experiência pedagógica e de interação entre pais e filhos através da ludicidade. Foi sinalizada a necessidade de um planejamento mais sólido e com maior força que viabilize a independência das famílias rurais no desenvolvimento de suas vidas, de forma prazerosa.*

Palavras-chave: Família; Escola; Ludicidade

INTRODUÇÃO

Este artigo é um dos frutos da pesquisa “Relações educacionais entre famílias rurais e escola: um estudo na Escola Estadual Rural Taylor-Egídio”, desenvolvida no Mestrado em “Família na Sociedade Contemporânea”, da UCSAL.

A ludicidade foi enfocada no referido estudo como uma das perspectivas que possibilitam a educação integral numa escola rural, agrícola, com pedagogia de alternância e regime de internato.

A Escola Estadual Rural Taylor-Egídio (ERTE) foi inaugurada em março de 2001. Surgiu da parceria entre a Convenção Batista Baiana através do Colégio Taylor-Egídio (doadora do espaço físico), Fundação José Carvalho (interveniente), VITAE (empreendedora) e Governo do Estado da Bahia através da Secretaria da Educação (mantenedor).

A matrícula inicial foi de 300 educandos rurais, de sete a catorze anos de idade. Atualmente são 618 matriculados.

Com o objetivo de compreender as relações educacionais entre a ERTE e as famílias rurais dos educandos, buscamos analisar as trocas de saberes entre as famílias e seus filhos e filhas.

Realizamos a pesquisa que se utilizou do tipo etnográfico (ANDRÉ, 2003), estruturada a partir da abordagem qualitativa sem excluir os dados quantitativos. Sobre o qualitativo, Weber (*apud* HAGUETTE, 1994) propõe como busca de compreensão do objeto de estudo; já Minayo (2000) ressalta as atitudes que são fundamentais nesse tipo de investigação: abertura, flexibilidade, capacidade de observação e de interação com os atores sociais envolvidos.

¹ Professora de Lingüística da UESB, Mestra em Família na Sociedade Contemporânea pela UCSAL, Diretora da Escola Estadual Rural Taylor-Egídio, sonildasampaio@bol.com.br, autora. Orientadora: Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti, professora do Mestrado em Família na Sociedade Contemporânea da UCSal, Doutora em História pela Universidade de Leon, Espanha.

André (2003) pontua as características de um trabalho do tipo etnográfico em educação, as quais são: observação participante, entrevista intensiva e análise de documentos. Realizamos, ainda, pesquisa bibliográfica.

Ressaltamos a ludicidade sob a perspectiva do jogo e da brincadeira mas, sobretudo, sob o ponto de vista de Cipriano Luckesi (1998, p. 9), como “recurso de desenvolvimento do ser humano”.

O autor referido defende a atividade lúdica como propiciadora da plenitude da experiência, do bem-estar, podendo ser divertida ou não, desde que o sujeito se entregue à experiência sem nenhuma restrição. Para ser lúdica, a atividade precisa dessa inteireza.

1. O LÚDICO: UM PEQUENO ESTUDO

Antes de tratar da prática lúdica na escola como possibilidade de integração entre pais e filhos, um pequeno estudo sobre o lúdico. Almeida (1987) diz que as civilizações antigas eram marcadas pela presença dos jogos como uma atividade natural tanto de crianças como de adultos. O uso dos jogos tinha o objetivo de alegrar, bem como de educar. Eram utilizados pelos mais velhos para passar aos mais novos valores morais, sociais, culturais e conhecimentos físicos.

Com o crescimento do cristianismo, o uso dos jogos pela sociedade antiga foi rejeitado pelas instituições religiosas, as quais não admitiam qualquer tipo de atividade lúdica. Primavam pela disciplina, pela ordem, pela memorização e pela obediência.

Graças aos pensadores que contribuíram com a pedagogia moderna, o caráter lúdico nas atividades didáticas ganha força, e os jogos passam a alcançar lugar relevante no processo ensino e aprendizagem e nas relações humanas inter-geracionais.

Foi, portanto, redescoberta a importância das brincadeiras e dos jogos, fazendo-se presentes na vida da sociedade no decorrer da história. No entanto, o que é de fato o jogo? Conforme assegura Kishimoto (1996), defini-lo é bem mais complicado do que parece, pois o mesmo evoca vários significados. Uma ação pode ser jogo para uma determinada cultura, todavia pode não ser para outra, pois depende do significado que a ela foi dado.

Kishimoto, apoiado nos estudos de Brougère, Henriot e Wittgenstein, mostra três “níveis de diferenciações” para a palavra jogo. Em primeiro lugar, jogo é o produto de um sistema lingüístico, dependendo o seu significado do contexto social em que está inserido, vendo o jogo como um fato social, portanto, o seu significado dependerá da sociedade na qual está sendo usado. Sobre esta questão, o autor (1996, p. 17) conclui: “[...] cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”.

Em segundo lugar, jogo é um sistema de regras, dentro das quais os jogadores atuarão. Estas convenções próprias atribuídas a um jogo é que estabelecem a diferença entre os diferentes tipos de jogos. E em terceiro lugar, jogo é um objeto. É o material, é a materialização do jogo, o objeto usado na brincadeira.

Brinquedo e brincadeira são também termos do universo lúdico que necessitam ser compreendidos. Para Kishimoto (1996), no brinquedo não há a presença das regras como no jogo, ele estimula a representação de realidades ou do mundo imaginário, é o objeto manipulável. E a brincadeira é o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo.

Podemos dizer, então, que lúdico é uma macro categoria das atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira. A ação de jogar é na verdade brincar com o jogo. O jogo pode existir por meio do brinquedo, se os participantes impuserem regras a ele.

Percebemos, portanto, que jogo, brinquedo e brincadeira são termos distintos, porém estão estreitamente ligados porque o lúdico inclui todos eles.

Os povos antigos sabiam que mente, corpo e alma formavam um todo significativo e era impossível dissociá-los. Por pensar assim, era que eles valorizavam o brincar, pois entendiam sua relevância no desenvolvimento total do indivíduo.

Em contrapartida, a era capitalista, que prioriza a produção e o lucro, supervaloriza os aspectos intelectuais e físicos, subestimando a importância dos valores espirituais como a sensibilidade, a solidariedade, a criatividade, o altruísmo... Essa postura materialista vem sendo muito discutida atualmente e perde espaço por não conseguir suprir o maior anseio do homem e da mulher de todos os tempos: a felicidade. Esta está sendo cada vez mais ameaçada pela violência, insegurança e desigualdade.

Diante do cenário conturbado da realidade atual, está a ação do *Homo sapiens* (o que conhece e aprende), do *Homo faber* (o que faz, o que produz), mas sobretudo a ação do *Homo ludens* (aquele que brinca, que cria) que é o brincar. Esse aspecto lúdico, que faz parte do indivíduo, é capaz de gerar na sociedade integração, respeito, cooperação, alegria, afetividade tantos outros valores necessários para melhorar a qualidade de vida individual, familiar e em sociedade.

A história da sociedade constata um forte preconceito na união da educação com a diversão e, conseqüentemente, um distanciamento entre prazer e estudo. De acordo com o sociólogo Domenico De Masi (1998), isso se deu devido à compartimentalização da vida, característica da sociedade que adota uma economia industrial. Assim, vinculou-se o ensino e a vida escolar como um todo, a uma seriedade que exclui a diversão, o prazer, a arte, o lúdico. O processo ensino e aprendizagem e as relações no seio da escola, hoje, requerem um olhar mais cuidadoso e uma prática pedagógica dinâmica e libertadora.

Na busca dessa prática, o educador tem no lúdico uma ferramenta capaz de auxiliá-lo para que paradigmas sejam modificados e uma nova escola surja. Uma escola que enxergue seus parceiros – educandos e familiares - como seres afetivos, expressivos, criativos, perceptivos, sensitivos, críticos, e não como depositários de informações: apáticos, inexpressivos e sem criticidade. Château (1987) apóia esta questão quando afirma que os educandos e parceiros da educação devem ser trabalhados com a linguagem escrita, dramática, sonora, corporal, visual entre outras, para que sejam capazes de construir e ampliar seus universos.

No mundo globalizado em que a competição, o individualismo e a falta de ética têm dominado as pessoas, é um dever da escola colocar os cálculos, as fórmulas, as listas, os conceitos no mesmo patamar do respeito, da ética, da cooperação, da responsabilidade e da não violência. Estes aspectos são possíveis de serem vivenciados através da inclusão do lúdico na prática escolar, sendo ele o responsável por gerar nova forma de pensar, de construir conhecimento e de integrar pessoas. Resgatar a ludicidade nas vivências escolares é possibilitar aos educandos e aos seus familiares, vivências de valores humanos.

Desta forma, a atividade lúdica acontece a partir das experiências de contato social e representa uma ligação entre o educando e a cultura na qual está inserido. As brincadeiras, numa escola rural de alternância, permitem a preservação da cultura campestre que é marcada, fortemente, pelo ato de brincar.

Para Piaget (1994), os jogos infantis são admiráveis instituições sociais que possibilitam o desenvolvimento da autonomia e de reciprocidade, de ordem e de ritmo. As crianças descobrem, através do grupo, que não são os únicos agentes na busca de satisfazer suas necessidades e que os outros também querem realizar seus desejos pessoais.

A inserção das atividades lúdicas na sala de aula e nas atividades gerais da escola representa uma forma diferente de ensinar, sendo uma excelente ferramenta para que a aprendizagem se consolide, pois é capaz de despertar o interesse e a participação do educando de forma natural e prazerosa. Rizzo Pinto (1997, p. 336) diz: “não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer”.

A proposta de ludicidade deve contemplar, além das relações professor-aluno, aluno-aluno e aluno-conteúdo, a relação pais-filhos. Isso porque o educando, como sujeito, é compreendido a partir de sua socialização primária (OLIVEIRA, 1993), que ocorre no contexto familiar.

A relevância da família e da interação afetiva entre seus membros são dimensões que necessitam de resgate nos dias atuais. O espaço lúdico é uma força para a ação mediadora entre as relações familiares, sobretudo no eixo vertical das relações, isto é, de gerações.

Buscando intervir no fortalecimento das interações e nos vínculos afetivos entre os educandos da ERTE e seus familiares, a escola organiza um espaço lúdico interativo. Trata-se de uma ação emergencial que tem como objetivo oportunizar diálogos afetivos por meio dos jogos, das brincadeiras, das rodas...

2. TENTATIVA DE UMA EXPERIÊNCIA PEDAGÓGICA

Dentre as propostas da ERTE, encontra-se a de uma prática pedagógica lúdica. O objetivo desta proposta é oportunizar aos educandos, além da experiência de inteireza do ser, a vivência em coletividade, em relação de respeito e interação com os diferentes. Só se aprende as regras do jogo, jogando. Só se aprende a brincar, brincando. Para jogar e brincar, desenvolvendo a inteligência interpessoal, é indispensável a presença do outro.

O desenvolvimento da interpessoalidade, tarefa difícil, torna-se menos penosa se a escola contribuir oportunizando vivências em grupos, de preferência, de forma lúdica. As atividades lúdicas grupais favorecem a socialização e o desenvolvimento da moral. “É necessário ter em conta uma dinâmica de ensino que favoreça não só o descobrimento das potencialidades do trabalho individual, mas também, e sobretudo do trabalho coletivo.” (PCN, 1997, v. 1, p.35).



Figura 1 - Atividade lúdica em grupo – Tema: Direitos da criança
Fonte: Arquivo da pesquisa

Os dezenove educadores da ERTE, participantes desta pesquisa, estudam a ludicidade e tentam colocá-la em prática. Foram entrevistados² e forneceram alguns dados que corroboram o valor do lúdico no ambiente escolar; reconhecendo no mesmo um instrumento indispensável. Portanto, enfatizando sua importância no espaço pedagógico, pois torna as aulas mais agradáveis, atrativas, participativas e contribui para o desenvolvimento do raciocínio e para a socialização:

“O lúdico torna o ambiente escolar saudável, alegre, atrativo, adequado aos interesses das crianças, dos adolescentes e de suas famílias, possibilitando aos participantes das atividades raciocinar e pensar em tudo que faz. Eles investigam, observam e principalmente tiram conclusões em todas as situações de aprendizagem”. (Prof^a Letícia Coelho dos Santos)

“O lúdico gera interesse e prazer e por ser desafiador, pode funcionar como um facilitador das aprendizagens”. (Prof^a Jilmara Nery Barbosa)

“O lúdico é indispensável, pois além de ser atrativo facilita muitíssimo o entendimento daquilo que está sendo estudado e com grande êxito”. (Prof^a Maria da Conceição Pellegrini)

O grau de aceitação do alunado e de todos os membros das famílias, durante as experiências de aplicação das atividades lúdicas, é bom. Os educadores que aplicam e lideram as atividades afirmam:

“No primeiro momento eles ficam um pouco eufóricos, mas aos poucos vão se acostumando”. (Prof^a Maria Conceição Pellegrini)

“A princípio há uma grande euforia devido às descobertas feitas, mas aos poucos tudo passa a funcionar bem, com mais tranquilidade”. (Prof^a Sandra Martins de Souza)

“Eles ficam bastante entusiasmados e inquietos”. (Prof^a Jilmara Nery Barbosa)

Uma aula e / ou um encontro planejados de forma lúdica é capaz de liberar temores e tensões. A euforia, o entusiasmo e a inquietude que possuem o participante é a consequência de um sentimento de liberdade, o qual o impulsiona a ser um sujeito autônomo capaz de ser um agente de seu conhecimento e de suas ações. Dessa maneira, a aprendizagem sobre o mundo e a vida passa a ter um real significado, pois, com sua autonomia legitimada, o aprendiz é levado a construir-se como cidadão.

O resultado, em termos de respostas positivas, em espaços lúdicos, na visão do professorado entrevistado, é excelente para 72%, e ótimo para 28%. O lúdico facilita consideravelmente a aprendizagem. Há notável diferença, para melhor, no relacionamento entre os alunos com seus colegas e com os outros participantes durante as atividades lúdicas, todos os educadores admitiram que há um clima de cooperação, amizade e respeito:

“O clima é de companheirismo e colaboração”. (Prof^a Jilmara Nery Barbosa)

“Os educandos se ajudam e ajudam os familiares, há cooperação e compreensão por parte de todos” (Prof^a Sandra Martins Souza)

² Entrevistas realizadas em maio de 2003.

“Existem aqueles que têm mais facilidade em entender a proposta de trabalho exposta pelo professor, mas há também aqueles mais lentos. Nessa junção, do hábil com o lento, há um encontro maravilhoso”. (Profª Maria da Conceição Pellegrini)

A atividade lúdica é uma grande aliada da educação integral pela contribuição que pode dar para o fortalecimento de um saudável convívio social, pois promove o companheirismo, a harmonia e o respeito para com o próximo. Na convivência, no respeito às regras dos jogos e das brincadeiras, acontece o desenvolvimento da moral. “[...] a socialização tem íntima relação com o desenvolvimento moral”. (PCN, 1997, v.8, p. 86).

Desse modo, o educando é orientado a esvaziar-se do egoísmo, ou melhor, a vencer as atitudes egoísticas, livrar-se do individualismo, para participar de vivências interativas com os colegas e familiares. O texto a seguir, produzido por G.S., alfabetizanda de 2004, é um depoimento que valoriza a prática lúdica da ERTE, quando a educanda diz que a escola é boa para as crianças se divertirem e brincarem.

Escola Estadual Rural Taibó Egídio
Educando (o) Geuvane
Série: 2ª
x
O que a ERTE é para mim
x
a ERTE é boa e alegre para
as crianças se divertirem
éu gosto da ERTE
ela é muito boa para
o jogo lúdico
é se divertir
na escola com alegria
alado é muito bom
Por isso eu liano
deu do meu coração
~~Por isso eu liano~~
deu do meu coração

Figura 2 - Texto de alfabetizando com enfoque na brincadeira, março de 2005
Fonte: Arquivo da pesquisa

3. UMA PROPOSTA: PAIS E FILHOS NUM ESPAÇO LÚDICO

Na qualidade de agência socializadora secundária, a ERTE tenta realizar uma prática pedagógica lúdica tanto na sala de aula, quanto nos encontros com os educandos e seus familiares. O que justifica esta busca do lúdico é que ele favorece a “capacidade humana de expressar sentimentos e emoções e esta capacidade é fundamental para socialização e a família é o lócus privilegiado para tal” (GUIMARÃES, 2002, p. 63). Exteriorizando suas emoções, os membros das famílias podem sentir-se importantes. Logo, a práxis lúdica é um espaço para elevação da auto-estima.

O Projeto Político Pedagógico da ERTE apresenta os jogos, as brincadeiras, as cantigas..., como ações propulsoras das inter-relações e da arte da convivência, como defende

Domenico de Masi (1998), e busca integrar os membros das famílias, na medida do possível, através destas atividades.



Figura 3 - Atividade de integração: Familiares e educandos na escola
Fonte: Arquivo da pesquisa

Os pais são convidados e recebem um cronograma das aulas de conteúdos disciplinares e das práticas agrícolas e escolhem quando participar das mesmas. Quanto aos conteúdos disciplinares, são, preferencialmente, conteúdos de ciências naturais porque a agricultura é a fonte de sobrevivência das famílias. No primeiro momento, as teorias da referida disciplina são apresentadas por meio da ludicidade e, no segundo momento, são realizadas as práticas, isto é, pais e filhos cuidam da terra, de acordo com a atividade do dia dentro do processo natural da plantação e da colheita.

Além da ludicidade permeando as aulas como meio de motivá-las, a escola abre um espaço aos sábados e domingos, quando os pais e familiares visitam seus filhos. Através de jogos, cantigas e brincadeiras organizadas e sistematizadas, duas gerações encontram num brincar a oportunidade de sorrir e interagir e refazer ou ressignificar as relações afetivas, as quais, muitas vezes, encontram-se fragilizadas³.

A participação das famílias rurais dos educandos da ERTE nas propostas de inter-relação, realizadas aos sábados e domingos, às tardes, têm média de frequência de 70%. Destes, menos de 50% participam das atividades. Percebemos a dificuldade de pais, tios e avós se “soltarem”. Estão sempre justificando com “indisposição”, “cansaço” e “vergonha”.

Não é tão fácil o momento inicial das brincadeiras e dos jogos. Há sempre resistência. Mesmo entre os que participam, há uma demora até liberarem-se, outros não conseguem fazê-lo. Ainda assim, os resultados são, na avaliação final, positivos.

Isto ocorre não só porque é na família que acontece a socialização primária, mas porque os sujeitos, embora nem sempre confessem, gostam e precisam interagir nela e com ela. Abaixo, na fotografia, uma experiência de interação e socialização entre educandos e seus familiares, na ERTE, em junho de 2004.

³ Fragilizadas porque alguns filhos (as) ficam “de mal”, isto é, sem falar com seus pais ou vice-versa por algum motivo doméstico. Tanto os filhos (as) quanto os pais e mães dizem se sentir mal quando não estão bem.



Figura 4 - Experiência de socialização e interação entre familiares e educandos
Fonte: Arquivo da pesquisa

Depois deste momento interativo, quando avós, tios, pais, mães e filhos participavam das brincadeiras, a Sr^a R.S., 36 anos, da zona rural Rio Preto, mãe do aluno J.S., colocou:

“Eu pensava como ia fazer para botar J. na escola. Imaginava como mandar ele para estudar, pois era muito quieto, até para ouvir o que ele falava dava trabalho, quase não saia a voz. Hoje, ele conversa comigo, brinca e canta. Eu tinha vergonha do jeito dele, hoje ele é outro. É um orgulho para mim”.

Esta é uma conquista, mas não representa a realidade total.

CONCLUSÃO

São grandes e sérios os problemas de afetividade e falta de interação e diálogo com os quais as famílias rurais estão envolvidas. É quase que rotineira a atitude de alguns pais que tratam seus filhos e filhas com xingamentos e palavrões, inclusive quando em visitas à ERTE. Naturalmente, um projeto escolar que objetiva trazer educandos e seus familiares para um espaço lúdico de interação é apenas uma ação pontual e, talvez, paliativa.

Após as experiências de aplicação de atividades lúdicas e do estudo bibliográfico que realizamos, podemos dizer que o objetivo deste estudo foi atingido porque temos uma compreensão mais clara sobre as relações educacionais entre a ERTE que propõe uma prática educacional integral⁴ e seus educandos e familiares.

Percebemos a necessidade de um planejamento mais sólido e com maior força que viabilize o caminhar independente das próprias famílias na elaboração de suas práticas lúdicas de vida, dentro de suas possibilidades, de momentos de prazer, de interação e de manutenção dos laços afetivos.

⁴ A ERTE propõe a prática educacional integral tendo o recurso da ludicidade como meio.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica – Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1987.
- ANDRÉ, Marli Eliza D. A. de. **Etnografia da prática escolar**. 9. ed. Campinas: Papirus, 2003.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Secretaria de Educação Fundamental. 3. ed. Brasília; MEC / SEF, 1997.
- CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- DE MASI, Domenico. **O ócio criativo**. 3. ed. São Paulo: Sextante, 1998.
- GUIMARÃES, Elias Lins. Família e a dinâmica da socialização. In: **Veritate** – Revista da UCSAL. Salvador, Ano II, nº 2, julho de 2002.
- HAGUETTE, Tereza Maria Frota. Paradigmas e antinomias na pesquisa empírica. In: **Educação Brasileira**. Brasília, DF, v. 16, n. 32, p. 49–61, jan/jul. 1994.
- KISHIMOTO, Tizuko. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: **Caderno de Pesquisa / Núcleo de Filosofia e História da Educação**. V.2, n.1 – Salvador: UFBA. Faculdade de Educação. Programa de Pós-graduação e Pesquisa, 1998.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento pesquisa qualitativa em saúde**. 7.ed. Rio de Janeiro: HUCITEC-ABRASCO, 2000.
- OLIVEIRA, Pêrsio Santos de. **Introdução à sociologia da educação**. São Paulo: Ática, 1993.
- PIAGET, Jean. **O juízo moral na criança**. São Paulo: Summus, 1994.
- Projeto Político Pedagógico da ERTE**. Jaguaquara: ERTE, 2004.
- Proposta Pedagógica da ERTE**. Jaguaquara: ERTE, 2004.
- RIZZO PINTO, J. **Corpo, movimento e educação – o desafio da criança e adolescente deficientes sociais**. Rio de Janeiro: Sprint, 1997.