



O RESGATE DO JOGO POPULAR COMO ELEMENTO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ESCOLARIZAÇÃO DE CRIANÇAS DO SERTÃO DA BAHIA

Sergio Renato Souza ¹

PALAVRAS-CHAVE: jogo 1; ludico 2; escola 3; saberes 4;

INTRODUÇÃO

Este trabalho nasce a partir da proposta de intervenção da disciplina Fundamentos Teóricos e Metodologia do Jogo do Curso de Pedagogia na Modalidade PAFOR da Universidade Estadual da Bahia (UNEB) ofertado no Núcleo da Cidade de Sítiro Dias na região Sertaneja do estado da Bahia.

Os Cursos da Plataforma Freire (PAFOR), proposto pelo MEC/CAPES tem por principal característica o fato de que os seus acadêmicos já são professores atuantes nas redes públicas de ensino com formação em nível médio. No caso específico da Sítiro Dias estes professores encontram-se nas turmas da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I nas diversas escolas da Rede.

Dados da prefeitura da Secretaria de Educação do Município de Sítiro Dias demonstram que a oferta de vagas nas escolas da rede pública até conseguem suprir a demanda social para a faixa etária específica ao ensino fundamental nas séries iniciais, no entanto, os saberes aplicados pelos professores em suas aulas ainda não permitem diminuir o grande índice de dispersão e desinteresse pelo público que adentra estes estabelecimentos escolares, o que nos levam a vários questionamentos acerca do processo ensino aprendizagem aplicado nesta realidade escolar. Isto pode se dar exatamente pelo fato de, como diz Tardif (2002, p 16):

“o saber não é uma substância ou um conteúdo fechado em si mesmo; ele se manifesta através de relações complexas entre o professor e seus alunos. Por conseguinte, é preciso inscrever no próprio cerne do saber dos professores a relação com o outro, e, principalmente, com esse outro coletivo representado por uma turma de alunos.”

O discurso dos professores (alunos na disciplina) apontava para o fato de que o seu acervo didático não permitia criar nem elaborar novas atividades para suas aulas, além disto o seu entendimento do “lúdico” apenas como o “jogo” e “brincadeira” faziam com que eles acreditassem que o tradicional seria a sua única forma de intervenção nas aulas, esta porém seria uma definição errônea, pois o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão. É pelo lúdico e com o lúdico que o sujeito vai se construindo e se apropriando da realidade, tecendo suas relações sociais e exercitando-se de corpo inteiro.

O fato é que estes professores não conseguem enxergar os saberes adquiridos a partir da sua vivência diária como elemento fundamental no processo de ação pedagógica no cotidiano escolar, este saber, que aqui me refiro como “saber da experiência” possibilita, como diria (LARROSA BONDÍA, 2002a, p. 52) “a idéia que subjaz ao relato do processo

temporal pelo qual um indivíduo singular alcança sua própria forma, constitui sua própria identidade, configura sua particular humanidade ou, definitivamente, converte-se no que é”.

Sendo assim foi proposto aos professores (acadêmicos) um trabalho de catalogação dos jogos populares característicos da região (através da narração das memórias dos moradores da cidade) e a utilização dos mesmos como elemento lúdico no ensino das disciplinas de escolares do ensino fundamental menor da rede municipal de ensino.

Este trabalho torna-se relevante pois pretende-se recontextualizar a ação do jogo e a brincadeira enquanto uma atividade que parte da espontaneidade humana com suas próprias regras de com limites de tempo e espaço, acordada entre seus participantes segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1980). A partir daí seria possível dar um novo sentido na ação pedagógica dos professores da rede municipal deste município através do entendimento de que é na vivência lúdica que o aluno experimenta situações novas, desafios, aventuras, pois ele também vai formando aquisições de valores, aprendendo limites, trabalhando a autoestima, além de superar seus medos e adquirir autoconfiança.

OBJETIVOS

Senso assim este trabalho tem como objetivo geral recontextualizar o papel do jogo popular enquanto elemento lúdico fundamental na ação pedagógica de professores do ensino fundamental I na Cidade de Sítiro Dias no Sertão da Bahia. E como objetivos específicos, catalogar os jogos e brincadeiras populares através dos relatos dos moradores desta cidade.

METODOLOGIA

Este é uma pesquisa de caráter qualitativo e etnográfico. Os jogos foram catalogados por 20 estudantes do curso de pedagogia do PAFOR/UNEB e ressignificados em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Municipal de Sítiro Dias. A análise foi feita a partir do relato das experiências vividas pelos professores e alunos sobre as atividades propostas.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

No processo de catalogação foram adquiridos 43 jogos e brincadeiras populares específicas daquela região. Algumas delas também são percebidas em outras regiões do estado, porém com diferentes aspectos como nomenclatura e regras. Estes jogos foram registrados e catalogados numa cartilha para auxílio dos professores.

Quanto à intervenção com os alunos, observou-se um alto nível de participação quando as atividades eram propostas através dos jogos e das brincadeiras. O ato de contar e ler feitos no processo de vivência do jogo permitiam a estes uma melhor assimilação dos conteúdos propostos pois começam a despertar uma melhor condição para o aluno adquirir a concepção de valores, limites, além de trabalhar a autoestima e superar seus medos.

No relato dos professores percebeu-se que um maior nível de interesse dos alunos refletindo diretamente em seu comportamento nas aulas e uma maior valorização de seus conhecimentos no processo de construção pedagógica, isto possui significado quando recorremos a Tardif (2002, p. 18) quando diz:

“[...] o saber dos professores é plural, compósito, heterogêneo, porque envolve, no próprio exercício do trabalho, conhecimentos e um saber-fazer bastante diversos, provenientes de fontes variadas e, provavelmente, de natureza diferente.”

CONCLUSÃO

Percebeu-se então os benefícios da ludicidade, através do jogo popular, no processo de aprendizagem para o aluno, mas para isto torna-se necessário a valorização dos saberes da experiência refletidos nas riquezas contidas nas histórias de vida de cada indivíduo através de sua cultura. Estes fatores ressignificam a importância deste indivíduo enquanto ser existente num mundo cheio de possibilidades que estarão se complementando quando unidas as experiências que ele já carrega. Mas do que isto, faz com que a educação possua significados importantes quando valoriza os elementos particulares daquele contexto.

REFERÊNCIAS

LARROSA BONDÍA, Jorge. Nietzsche e a educação. Tradução por Alfredo Veiga-Neto. Belo Horizonte: Autêntica, 2002a. (Pensadores e Educação, 2).

HUIZINGA, J. Homo Ludens – 1938. São Paulo, Perspectiva, 1971.

SÁ, Maria Roseli G. B. Currículo e Formação: atualizações e experiências na construção de existências singulares. Salvador : EDUFBA, 2010.

TARDIF, Maurice. Saberes docentes e formação profissional. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

¹ Mestrando em Educação FAGED/UFBA, Especialista em Didática do ensino Superior, Graduado em Educação Física (UFS), Professor do Instituto Federal da Bahia (IFBA).