

FATORES FUNDAMENTAIS PARA PRÁTICAS EDUCATIVAS INOVADORAS

Jesoina da Silva Rêgo*
Francisca Tatiana Gadelha dos Santos**
Maria Angélica de Almeida Paiva***
Edmilson Galdino da Silva****

RESUMO

Objetivamos com o artigo em questão, entender e discutir uma abordagem pertinente as práticas educativas que passaram por diversas transformações. Os contextos das inovações em sala de aula no sentido dos alunos se sintam à vontade e se desenvolvam dentro da escola, daí, surgem alguns fatores considerados essenciais para as novas práticas educativas, a criatividade, a ludicidade e o jogo. Diante desse contexto, buscamos verificar como a criatividade, a ludicidade e o jogo são conceituados, e vista por um profissional de educação de uma escola pública, para tanto, realizamos uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, sendo assim, utilizamos de artigos, livros e de uma entrevista. Como resultado de pesquisa, evidenciou - se que a criatividade, a ludicidade e o jogo são fatores fundamentais para a elaboração de novas práticas pedagógicas. Concluímos que é necessário a implantação de políticas educacionais que promovam formações e ofereçam recursos para os professores, de modo que os mesmos, possam planejar suas aulas, conforme sua criatividade inserindo a ludicidade e o uso de jogos.

Palavras-chave: Criatividade; Ludicidade; Jogo.

* Pedagogia – UVA. Psicopedagogia – UVA. Mestra em Educação – FICS. jesoinarego8@gmail.com - <https://lattes.cnpq.br/6216632972530523>

** Professora – Caucaia/CE, Brasil. Mestra em Educação, ACU. Doutorado – FICS. tathianagadelha@gmail.com - CV: <http://lattes.cnpq.br/7598821557495649>

*** Professora – Caucaia/CE, Brasil. Mestra em Educação – FICS. mariaangelicaapaiva@gmail.com - CV: <http://lattes.cnpq.br/7210293082853211>

**** Professor – Caucaia/CE, Brasil. Mestre em Educação, ACU. Doutorado – FICS. ed1000songaldino02@hotmail.com - <http://lattes.cnpq.br/5967938199400909>

ABSTRACT

The aim of this article is to understand and discuss a pertinent approach to educational practices that have undergone several transformations. The contexts of innovations in the classroom aim to make students feel comfortable and develop within the school, and from there, some factors considered essential for new educational practices emerge: creativity, playfulness and games. Given this context, we sought to verify how creativity, playfulness and games are conceptualized and seen by an education professional from a public school. To this end, we conducted a bibliographic and qualitative research, using articles, books and an interview. As a result of the research, it became clear that creativity, playfulness and games are fundamental factors for the development of new pedagogical practices. We conclude that it is necessary to implement educational policies that promote training and offer resources for teachers, so that they can plan their classes according to their creativity, including playfulness and the use of games.

Keywords: Creativity; Playfulness; Game.

RESUMEN

Con este artículo pretendemos comprender y discutir un abordaje pertinente a las prácticas educativas que han sufrido diversas transformaciones. Los contextos de innovaciones en el aula propician que los estudiantes se sientan cómodos y se desarrollen dentro de la escuela, de ahí surgen algunos factores considerados esenciales para las nuevas prácticas educativas: la creatividad, la lúdica y el juego. En este contexto, buscamos verificar cómo la creatividad, lo lúdico y el juego son conceptualizados y vistos por un profesional de la educación en una escuela pública. Para ello, realizamos una investigación bibliográfica y cualitativa, utilizando artículos, libros y una entrevista. Como resultado de la investigación, se hizo evidente que la creatividad, el juego y la lúdica son factores fundamentales para el desarrollo de nuevas prácticas pedagógicas. Concluimos que es necesario implementar políticas educativas que promuevan la formación y ofrezcan recursos a los docentes, para que puedan planificar sus clases de acuerdo a su creatividad, incorporando la lúdica y el uso del juego.

Palabras clave: Creatividad; Alegría; Juego.

INTRODUÇÃO

A sociedade vem se transformando e o conceito sobre a criança ao longo da história, logo, influenciando nas práticas educativas. No entanto, as aulas precisam ser diferenciadas para que possa prender a atenção dos alunos, daí, é preciso que os professores considerem os fatores criatividade, ludicidade e jogos ao planejar e realizar suas práticas educativas.

Com vistas a esses pressupostos, este trabalho teve como objetivos, constatar e compreender conceitos bibliográficos sobre a criatividade, ludicidade e jogo por meio de estudos bibliográficos e da realização de uma entrevista com um professor de uma escola pública.

Toda instituição escolar possui metas a ser alcançadas e a finalidade de educar para o desenvolvimento completo do aluno, portanto, para que isso aconteça é necessário que os professores inovem em suas práticas educativas, valorizando e conhecendo o aluno, mas sobretudo, estudando e se aprofundando sobre como tornar sua criatividade, a importância lúdica e a inserção de jogos, contextos indispensáveis na elaboração e realização de suas práticas pedagógicas em sala de aula.⁷

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICAS SOBRE AS PRÁTICAS EDUCATIVA

Por muitos séculos, de acordo com Ariès (1981) no período medieval, a criança era tida como se fosse um adulto em miniatura. Nesse período, as crianças se vestiam como os adultos e realizam as mesmas funções, não existiam contextos sentimentais que enxergassem a criança como um ser limitado e que precisaria passar por práticas educativas que a desenvolvessem cognitivamente e socialmente.

Até por volta do século XVII, a arte medieval desconhecia a infância ou não tentava representá-la. É difícil crer que essa ausência se devesse à incompetência ou à falta de habilidade.

É mais provável que não houvesse lugar para a infância nesse mundo (Ariès, 1981, p. 17).

Os chefes familiares entendiam que as crianças não passavam por fases. Conforme Ariès (1981, p. 14) “Não se possuía a ideia do que hoje chamamos de adolescência, e essa ideia demoraria a se formar”. Sendo assim, as crianças eram preparadas para ser adultas o quanto antes, logo, capazes de realizar e assumir funções designadas para os adultos. Como prática educativa, as famílias tinham o costume de levar seus filhos à outra família para que as crianças pudessem ser educadas a realizar os afazeres da casa e da missa.

Nesse contexto, as práticas educativas consistiam no ensino de diversos trabalhos, inclusive na organização de jantares, de modo que, eram se tornavam responsabilidades das crianças as tomadas de decisões, os cardápios que seriam preparados para as famílias que as hospedavam, ou seja, as práticas educativas visavam apenas o preparo para o trabalho, seja em casas ou em missas.

[...] crianças mais ou menos grandes que eram educadas para ajudar à missa, e que eram destinadas às ordens, espécies de seminaristas, numa época em que não havia seminários, e em que apenas a escola latina se destinava à formação dos clérigos (Ariès, 1981, p. 18).

Essas práticas educativas objetivam formar as crianças para assumir papéis importantes na sociedade. A criança era dita educada quando conseguia organizar o jantar e preparar a missa dentro dos conformes esperado. Somente a partir do século XVII é que essa realidade começa a mudar, após a evidenciação de condições econômicas distintas, onde crianças e adultos começaram a ser diferenciadas, principalmente pelos vértices, pois:

No século XVII, [...] a criança, ou ao menos a criança de boa família, quer fosse nobre ou burguesa, não era mais vestida como os adultos. Ela agora tinha um traje reservado à sua idade, que a distinguia dos adultos. Esse fato essencial aparece ao primeiro olhar lançado às numerosas representações de crianças do início do século XVII (Ariès, 1981, p. 32).

Destaca-se que no período medieval, as práticas educativas se davam através das experiências de vida, pois, quando as famílias levavam seus filhos para outras famílias cuidarem e ensinarem os afazeres domésticos e da missa, os conhecimentos eram transmitidos com base no saber da família que recebia a criança.

Seguindo essa perspectiva, a forma de aprendizagem de uma criança podia variar, uma vez que, poderiam existir famílias mais pacientes e outras mais rigorosas e autoritárias, enfim, as crianças não aprendiam com vistas nos pressupostos lúdicos, atualmente indispensáveis na formação educacional de uma criança.

Logo, após o período medieval, devagar a criança foi sendo melhor vista e cuidada pela família, ou seja, as práticas educativas foram sendo modificadas. Nesse contexto, ascende-se uma preocupação sobre a educação que as crianças precisam receber, daí, a igreja católica aparece como a primeira instituição a realizar práticas educativas para as crianças, que aconteceram com ênfase na formalidade, mas sobretudo, na religiosidade.

A partir de então, a criança passou a ser vista como um anjo, a mesma passou a ser cuidada com afeto e amor pelas mães, enquanto os pais, passaram a ser os encarregados pelo sustento financeiro. Mas foi com a força que a mulher passou e vem ganhando no mercado de trabalho, tem surgido outros modelos de família, novas práticas educativas, que não passariam ser somente das mães, mas podendo ser também de terceiros.

Nesse contexto, transformador, o comando familiar como primeira forma de respeito a uma veemência unida à tradição vem sendo interrogada.

A reestruturação familiar – consequência da reorganização dos papéis – é responsável por um período de redefinição das posições de autoridade. O modelo familiar, já há algumas décadas, vive transformações graduais mas extremamente profundas, dado que a inserção da mulher no mercado de trabalho e o aumento dos níveis de separação de casais contribuem para a emergência de um novo padrão de convivência e referências identitárias. (Setton, 2002, p. 112).

Na década de 1980 , o modelo familiar chega ser tão diverso, que as práticas educativas se tornam um tema, cada vez mais estudado. Importante enfatizar que a partir de 1988, com a Constituição Federal, a educação passou a ser direito de todos. No artigo 205 podemos verificar essa garantia.

Art. 205 . A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988, 124).

A escola passou a educar para a cidadania, as práticas educativas tradicionais não contribuem para essa finalidade, daí, é preciso que as práticas educativas sejam inovadoras, criativas e lúdicas. Esse direito à educação também veio a ser garantido como sendo de qualidade com a promulgação da Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB, 1996), acarretando , assim, questionamentos ao método tradicional do ensino, que visa apenas a memorização de conteúdos e números. As práticas educativas:

[. . .] tradicional que ainda predomina hoje nas escolas e se constituiu após a revolução industrial e se implantou nos chamados sistemas nacionais de ensino, configurando amplas redes oficiais, criadas a partir de meados do século passado, no momento em que, consolidado o poder burguês, acionou-se a escola redentora da humanidade, universal, gratuita e obrigatória como um instrumento de consolidação da ordem democrática (Saviani, 1987, p. 47).

Nesse sentido, a prática educativa sob ótica do modelo tradicional de ensino, o aluno vai aprender apenas o que o professor lhe propor e como o mesmo sabe por experiência, que esse método lhe demanda pouco trabalho, acaba não se permitindo a abrir novos horizontes para seus alunos.

Nesse viés, esse tipo de prática educativa, o sujeito aprende apenas a se tornar um indivíduo passivo e não ativo na luta por seus direitos, sendo assim, a escola não pode permitir que os professores trabalhem com o método tradicional, pois estará anulando a conquista da sua finalidade, a de educar para a cidadania. Daí surge um novo

modelo de ensino, o construtivismo, que faz com que as práticas educativas sejam pautadas na:

[...] a ideia de que nada, a rigor, está pronto, e acabado, e de que, especificamente, o conhecimento não é dado, em nenhuma instância, como algo terminado. Ele se constitui pela interação do indivíduo com o meio físico e social, com o simbolismo humano, com o mundo das relações sociais, e se constitui por força de sua ação e não por qualquer dotação prévia, na bagagem hereditária ou no meio, de tal modo que podemos afirmar que antes de ação não há psiquismo nem consciência e, muito menos, pensamento (Becker, 1993, p. 88).

Nesse modelo construtivista, o conhecimento é contínuo, ou seja, possibilita que os alunos reflitam e construam seu conhecimento, assim, a finalidade de educar para a cidadania se torna algo totalmente possível, pois as práticas educativas são pautadas na inovação, na criatividade e na ludicidade, logo, a educação acontece sob metodologias que divertem, encantam e levam os alunos a conhecerem e a aprenderem sobre tudo que faz a realidade deles e a sociedade onde estão inseridos, sendo assim, compreendem as injustiças sociais e são capazes de exigir seus direitos, portanto, tornam-se seres atuantes no exercício da cidadania.

Fatores necessários para inovação das práticas educativas

As práticas educativas precisam ser diferenciadas, pedagogicamente inovadoras para que o processo de ensino e aprendizagem seja realizado com êxito, ou seja, com alcance dos objetivos almejados. Pensar em inovação é não dissociar as práticas educativas da criatividade, da ludicidade e dos jogos. A criatividade é compreendida por muitos, como um fator essencial no processo de inovação das práticas educativas, pois impulsiona novas ações pedagógicas, uma vez que:

A criatividade consiste em surpreender. Surpreenda seus alunos, surpreenda a si mesmo, fazendo algo diferente, experimentando novas possibilidades, novas estratégias. A

criatividade é qualidade que todo ser humano pode demonstrar em sua maneira de viver. Muitas vezes o mundo não precisa mudar para sermos criativos, mas sim precisamos mudar a nossa maneira de ver o mundo (Valle, 2008, p. 4).

Nessa perspectiva, compreende-se que criar é possuir o dom de surpreender, logo, o professor, deve procurar entender as realidades de seus educandos, as dificuldades, as habilidades, para que possa traçar estratégias de ensino, ou seja, planejar metodologias que possam ajudar de forma dinâmica e prazerosa desenvolver os alunos, tanto no aspecto intelectual como também na questão social.

No entanto, criar parece ser uma tarefa inerente ao homem, pois, historicamente, sempre diante de “problemas” o homem usou de sua criatividade para buscar soluções, pois, se analisarmos bem, vamos perceber que:

Descobrimos o fogo, construímos a cultura. Tudo isso nos permitiu sair da idade da pedra e galgar outros degraus na escala da evolução humana. De lá para cá, não paramos de criar. Somos capazes de “fazer” história porque criamos, inventamos, inovamos. Como diria Robin, o companheiro do Batman: Santa Criatividade (Virgolim, Fleith e Pereira, 1999, p. 17).

Sob essa perspectiva, a criatividade tem sido um fator consideradíssimo em todas as instancias de trabalho, então, questionamos um professor de uma escola pública: Se até mesmo as grandes empresas buscam criar para inovar, por que muitas escolas ainda sentem dificuldades de inovações nas práticas educativas? O entrevistado respondeu:

As dificuldades de inovação não são por conta de capacidades profissionais, mas sim, pela ausência de políticas públicas educacionais, pois, basicamente, nos são oferecidos um pincel e um quadro branco, onde até o carregador do pincel tenho que comprar, então fica difícil inovar em sala, não porque os professores não são criativos, mas por conta dos poucos recursos que nos são oferecidos (Professor).

A partir desse depoimento, evidenciamos que os professores possuem capacidades e até mesmo vontades de inovar, no entanto, esbarram na ausência de recursos e de condições adequadas para desempenhar seu trabalho. Portanto, é preciso que as políticas

públicas educacionais sejam melhor pensadas e implementadas de modo que, as práticas educativas possam ser de qualidades.

A ludicidade é um outro fator que propicia a inovação das práticas educativas, principalmente, tratando-se da educação infantil, pois:

Ludicidade é envolver - se numa atividade, utilizando objetos, em geral brinquedos, que trazem prazer à criança. Neste contexto, o papel do professor seria ajudar o aluno a aprender novos conteúdos com o uso de estratégias e atividades prazerosas (Valle, 2008, p. 10).

Nesse contexto, o professor, ao planejar suas aulas deve ter mente um universo de brincadeiras que possam ser utilizadas e adaptadas aos conteúdos, pois quando lembramos de criança é impossível não considerar as brincadeiras, então, quando as aulas são realizadas sob práticas educativas lúdicas os resultados tendem a serem bem expressivos, pois brincando a criança pode ser desenvolvida em vários aspectos, principalmente o social, acarretando assim, convivências mais respeitadas e humanizadas.

As atividades lúdicas integram - se ao cotidiano das pessoas sob várias formas, sejam individuais ou coletivas, sempre obedecendo aos aspectos e à necessidade cultural de cada época. No brincar, casam - se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais, brincando que a criança se humaniza (Valle, 2008, p. 10).

A ludicidade funciona como mola propulsora no desenvolvimento do aspecto coletivo entre as crianças, pois brincando, a criança trabalha sua imaginação a ponto de simbolizar objetos, portanto, um pedaço de madeira pode ser um carro, um avião, etc, e assim, junto com os colegas vão construindo seus conhecimentos, brincando e se respeitando. Diante desse contexto, torna -se bastante notório que a ludicidade é um fator essencial para que haja práticas educativas inovadoras, pois a criança ao aprender e desenvolver por meio do brincar, consegue:

Expressar suas fantasias, desejos e experiências, pois no mundo do faz-de-conta é possível destruir o que incomoda; dominar suas angústias e medos; exprimir seu natural

agressividade de forma tranqüila e segura, de modo socialmente aceito; aumentar suas experiências, aprender que é permitido errar e que pode tentar de novo, sem críticas destrutivas; promover sua criatividade e favorecer toda expressão de sua personalidade (Valle, 2008, p. 11).

No entanto, para que a criança consiga todos esses pressupostos, o professor precisa estar preparado para orientar e principalmente para resolver situações de conflitos, pois caso contrário, o que era pra ser ludicidade, se tornará problemas. Com base nesse contexto, questionamos ao professor entrevistado: O que você acha da ludicidade nas práticas educativas? Há um preparo para os professores não deixar os conflitos e tornarem prejudiciais às práticas educativas? Obtivemos a seguinte resposta:

A ludicidade é algo fundamental para que as práticas educativas se tornem cada vez mais atraentes e inovadoras, mais que isso, a ludicidade faz com que a aula passe rápido e a gente não fique olhando para o relógio para saber se está perto de tocar para o recreio ou para terminar a aula. Nós professores passamos por formações e a ludicidade sempre é um contexto lembrado. Para os profissionais que atuam na educação infantil onde o contexto lúdico é mais inserido, há formações sobre essa temática, porém, já participei de algumas, é algo meio que só teoria, na prática tudo é muito diferente, então, cabe ao professor mesmo conhecer seus alunos e saber como contornar as situações, pois cada caso é um caso, cada ser é uma particularidade (Professor).

Observando essas afirmações, podemos compreender que a ludicidade é um fator relevante para que as práticas educativas sejam inovadoras. Além da criatividade e da ludicidade, um fator que mencionaremos é o jogo, pois de acordo com o dicionário Ferreira (1988) é uma atividade mental e/ou física que possuem regras que vão ditar vencedores e perdedores.

A importância do jogo no que concerne sua importância para as práticas educativas está associado ao fato de que toda criança gosta de desafios, de jogar, de vencer, mais que isso, as regras impõem respeito ao outro, limite e as vitórias e derrotas mostram que na vida temos que saber ganhar e sobretudo, saber perder. Pois sempre há uma nova partida e uma nova possibilidade de vencer.

O jogo compõe-se de um desprendimento da realidade aliado a uma transformação da mesma. Ao mesmo tempo em que a criança procura se afastar do real, ela busca, também, mudá-lo, melhorá-lo, por meio de sua própria interpretação. Sendo assim, o jogo torna-se fundamental na vida da criança como instrumento indispensável ao seu pleno desenvolvimento, enquanto recurso de integração, socialização e de superação de inúmeros desajustes de ordem psicossocial, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade, raciocínio e investigação (Valle, 2008, p. 15).

O jogo é ainda uma atividade lúdica, que pode ser criado a partir da criatividade do profissional ou não. Sua inserção nas práticas educativas exige preparos profissionais, pois caso contrário, pode virar baderna. Questionamos ao professor entrevistado o seguinte: Na sua opinião, como os jogos ajudam tornar as práticas educativas mais eficazes? Obtemos a seguinte resposta:

O jogo por si só já torna o momento mais leve e mais interessante para os alunos, mas só brincar não é o ideal, para que hajam resultados de desenvolvimentos nos alunos, é preciso que o educador seja um mediador/ orientador, o que estou querendo dizer é que, as linguagens, as informações, as regras e todos demais conhecimentos propostos pelo jogo precisam ser assimiladas e compreendidas, sempre de forma respeitosa, e isso só será possível se o professor estiver sempre por perto exercendo seu papel de mediador/ orientador (Professor).

Em meio, a essa afirmativa, evidenciamos que o jogo também é um fator muito importante para a inovação das práticas pedagógicas, no entanto, faz-se necessário que o professor esteja disposto a fazer acontecer, ou seja, esteja ciente de seu papel de mediador/orientador, para tanto, deve participar das formações que lhe são oferecidos, buscar conhecer os contextos sócias do seu aluno e sobretudo, procurar se aprofundar em conhecimentos acerca de como realizar práticas educativas de fato inovadoras.

CONCLUSÃO

Concluimos que as inovações das práticas educativas são essenciais para que o ensino se torne mais dinâmico e perpassse o conhecimento de maneira mais leve e agradável, para tanto, é preciso

que os professores consideram três fatores ao elaborar seus planos de aulas, a criatividade, a ludicidade e o jogo, pois, foi constatado por meio de pesquisas bibliográficas e evidenciado a través de uma entrevista que, pensar em práticas educativas que des envolva os alunos no aspecto intelectual e social se tornará bem mais fácil se considerar esses fatores.

Em face a isso, as políticas públicas educacionais devem ser mais atuantes, de modo a proporcionar formações e oferecer recursos que permitam os professores elaborar suas práticas educativas, tendo em seus planos, momentos oriundos de sua criatividade, de contexto lúdico e de realização de jogos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS, P. História Social da Criança e da Família. Tradução de Dora Flaksman. 2ed. Rio de Janeiro, RJ. 1981. BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. Brasília: Imprensa Oficial, 1998.

BECKER, F. O que é construtivismo. Ideias. São Paulo: FDE, n.20, p.87-93, 1993. FERREIRA, A. B. H. Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988 SAVIANI, D. Escola e Democracia. 15. ed. São Paulo, SP: Cortez, 1987.

SETTON, M. G. J. Família, escola e mídia: um campo com novas configurações. Educação e Pesquisa, São Paulo, v.28, n. 1, p. 107 -116, jan./jun. 2002 .

VALLE, Tânia Gracy Martins. Práticas educativas: criatividade, ludicidade e jogos. Bauru, SP. 2008.

VIRGOLIM, AM. R., FLEITH, D.S; PEREIRA, M.S.N. Toc,Toc...Plim,Plim! Lidando com as emoções, brincando com o pensamento através da Criatividade. Campinas SP.ed. Papirus, 1999.