



MATERIAL LÚDICO PEDAGÓGICO E SUA REUTILIZAÇÃO EM BENEFÍCIO DA PRÁTICA DOCENTE¹

Ritalina de Jesus Barbosa dos Santos

*Graduanda em Pedagogia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia/ FAM
ritalinadejesus@gmail.com*

Benilza Sardinha dos Santos

*Graduanda em Pedagogia, pela Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia/ FAM.
benilzadossantos@gmail.com*

Janaína Pinheiro Gonçalves

Licenciada Plena em Ciências Naturais – Química (UEPA). Mestre em Ciências Ambientais (UEPA). Professora na Rede Básica de Ensino e na Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia/FAM

RESUMO

O presente estudo trata sobre a importância de reutilizar materiais didáticos pedagógicos confeccionados pelos acadêmicos do curso de pedagogia da Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia (FAM), os quais são produzidos para seminários ou qualquer outra atividade de grupo. A intenção é conscientizar sobre a importância de reutilizar estes materiais não somente pelos alunos da referida instituição, mas criar um espaço adequado para que o público externo, como os professores da rede pública de ensino tenham acesso, auxiliando desta forma, a combater a carência de material lúdico pedagógico que as escolas enfrentam. Para conhecer os materiais presentes na instituição, utilizou-se de entrevistas semiestruturadas com auxílio de questionários aplicados com os alunos das turmas de pedagogia da FAM. Os resultados mostraram que existem diversos materiais produzidos para a aplicação em disciplinas do curso, feiras ou seminários, os quais não possuem um destino adequado, sendo descartados no lixo. Com isso, o estudo propõe a criação de uma sala, como uma brinquedoteca, que funcione como um espaço destinado ao depósito e empréstimo de materiais, tanto para alunos da instituição quanto para profissionais externos. É necessária a conscientização de discentes em formação, para a questão da reutilização e reciclagem de materiais, visando à redução do consumo, economia e facilitando o processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar público.

PALAVRAS-CHAVE: Materiais alternativos. Ensino Público. Ludicidade. Reutilização.

1. INTRODUÇÃO

No curso de Pedagogia, os graduandos produzem diversos materiais pedagógicos que podem ser utilizados em atividades que competem ao processo de ensino-aprendizagem de uma forma diferenciada, porém, ao término das disciplinas, esses materiais são descartados ou esquecidos. De acordo com Souza et al. (2011) o mundo vive uma época de grandes transformações sociais, econômicas, políticas e ambientais, que nem sempre são positivas. Com a degradação dos recursos naturais e a perda de valores humanos surgem necessidades de estabelecer limites à ação humana

¹ Projeto de pesquisa apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia (FAM), como requisito avaliativo da disciplina Metodologia do Trabalho Científico II, orientado pela Prof.^a Msc. Janaína Gonçalves.



para evitar sua autodestruição. Logo, é necessário disseminar uma nova relação entre homem e natureza que privilegie a qualidade de vida juntamente com um desenvolvimento sustentável para as futuras gerações.

Alguns autores consideram que a educação é uma ferramenta primordial para a promoção da sustentabilidade ambiental, envolvendo a sociedade para a troca de ideias e a busca de novos conhecimentos relativos a essas questões (MALAQUIAS et al., 2012). O professor, além de discutir questões ambientais, pode desenvolver diversos materiais lúdicos, promovendo a reciclagem ou reaproveitamento de materiais em suas aulas, tornando o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso.

Os recursos pedagógicos tem a capacidade de desenvolver a criatividade tornando o aluno ativamente participante de construções cognitivas, sem estes estímulos o desenvolvimento da aprendizagem é limitado. No entanto cabe ao professor elaborar atividades com objetivos claramente bem definidos, fazendo uso de uma infinidade de materiais pedagógicos desde um simples lápis, materiais recicláveis ou objetos tecnológicos como computador, jogos entre outros (MARCOLAN; EVANGELISTA, 2015).

Com o uso de materiais lúdicos o professor pode descobrir ou reinventar novas técnicas que se adapte a realidade do educando, possibilitando experiências lúdico-pedagógicas enriquecedoras (MARCOLAN; EVANGELISTA, 2015). Porém, muitas instituições de ensino públicas, principalmente de educação infantil, vivem em precariedade com recursos e materiais disponíveis, no entanto, estes materiais poderiam ser disponibilizados a estas escolas por meio das instituições de ensino superior, que produzem materiais lúdicos para utilização em seminários, palestras, disciplinas e outras atividades acadêmicas, e ao termino dessas atividades são descartados no lixo, tornando-se inúteis.

Neste contexto, a presente pesquisa objetivou conscientizar sobre a importância de reutilizar materiais produzidos pelos alunos do curso de Pedagogia da Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia, possibilitando a utilização não somente pelos alunos da referida instituição, mas criar um espaço adequado para que o público externo, como os professores da rede publica de ensino tenham acesso, auxiliando desta forma, a combater a carência de material lúdico pedagógico que as escolas enfrentam.



2. REVISÃO DE LITERATURA

O lúdico tem sua origem na palavra latina ludus, que significa “jogo”, brincadeira, movimento natural e espontâneo. Segundo Melo (2011, p. 42):

A ludicidade é um mundo em que a criança está em constante exercício. É o mundo da fantasia, do faz de conta, do jogo e da brincadeira. É possível afirmar que o lúdico é um grande laboratório que merece toda a atenção dos pais e educadores, pois é através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade.

Materiais lúdicos utilizados como forma de expressão, comunicação e desenvolvimento das múltiplas inteligências foram apontadas por Piaget e Vygotsky como sendo essencial ao desenvolvimento humano. Antunes (2012) ressalta que a criança que vivencia atividades lúdicas desenvolve sua linguagem oral, o pensamento associativo e habilidades sociais e auditivas, estabelecendo conceitos de relações espaciais, classificação, seriação e muitas outras. A experiência direta e em grupo permite o educando a vivenciar situações educativas que tem como pressuposto fornecer subsídio para o desenvolvimento do aluno enquanto indivíduo, permitindo que ele vivencie sua autonomia aprenda a conviver em grupo, ganhar e perder, a lidar com frustrações, respeitar as regras e, sobretudo o prepara para estabelecer relações com seu meio, contexto e vida em sociedade.

Malaquias et al. (2012) ressaltam que muitas vezes no ato de educar, o professor se depara com a falta de material pedagógico, implicando na necessidade de se apropriar de novas habilidades, buscando alternativas que possam auxiliá-lo no ensino. GOMES (2015) acredita que a elaboração de instrumentos lúdicos com materiais pedagógicos recicláveis ou a reutilização de materiais em sala de aula, é uma alternativa criativa e econômica, capaz de contribuir com o meio ambiente.

Estes materiais ao invés de serem descartados na natureza, podem proporcionar ao aluno uma aprendizagem mais lúdica e significativa, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, pessoal e social do aluno. Mas que uma ferramenta pedagógica matérias lúdicos são instrumentos que despertam a alegria, pois a criança que joga, antes de qualquer outro objetivo, brinca porque o diverte, e dessa diversão surge à aprendizagem.

Cordazzo e Vieira (2007) diferenciam ações lúdicas em brincadeiras, que refletem um aspecto livre, não estruturado e simbólico e, jogo como aquele que possui estrutura funcional, com regras pré-definidas e associadas com aspectos sociais, morais e culturais existentes no universo do indivíduo em consonância com Silva (2009), Bueno (2010); Bertoldo e Ruschel (2011) que, apesar da ambiguidade conceitual tanto o jogo quanto a brincadeira, conduzem para a socialização e afetividade, através do mundo imaginário.



Os jogos e brincadeiras influenciam o desenvolvimento infantil proporcionando saltos qualitativos na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal e coletivo, aprimorando inteligência, criatividade, simbolismo, emoção e imaginação sendo um caminho de transição para níveis mais elevados do desenvolvimento psíquico infantil. Além disso, através das brincadeiras, as crianças conseguem avaliar suas habilidades e compará-las com as das outras crianças, aprimorando o conhecimento das questões ambientais, sociais e culturais (FORTUNA, 2004; CORDAZZO; VIEIRA, 2007).

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Foram aplicados 70 questionários com os alunos do curso de pedagogia da Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia, com a intenção de conhecer como são confeccionados os materiais lúdicos e quais seus destinos. Sant'Anna e Nascimento (2011) acreditam que a utilização do lúdico na educação, além de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, é capaz de promover o resgate histórico-cultural dessas atividades, sendo um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional.

Os resultados mostraram que os materiais são construídos em sua maior parte de E.V.A, cola de isopor e cola em bastão de silicone, os alunos relataram que gastam em média de R\$ 10,00 a R\$ 40,00 reais para a sua produção. A minoria dos entrevistados não reutiliza os materiais após o uso em sala de aula, resultando no descarte para o lixo, porém a maioria guarda os materiais para reutilização, no entanto, afirmaram terem reutilizado os instrumentos lúdicos poucas vezes em práticas pedagógicas. Marcollan e Evangelista (2012) consideram que a escola pode conscientizar os alunos sobre a importância de reciclar e reutilizar materiais, levando-os a entender que não existe somente os brinquedos comercializados, mas com uma boa seleção de materiais pode-se confeccionar brinquedos pedagógicos de qualidade e, como todo material confeccionado de forma construtiva pelo aluno tende a despertar nas crianças novos interesses não somente na educação infantil mas em qualquer ano de aprendizagem.

Cerca de 90% dos entrevistados alegaram que não possuem um local adequado para o armazenamento dos materiais, e acabam perdendo os objetos por falta de local correto, e consideram importante ter um local para guarda-los para reutilização. Os alunos entrevistados acham de suma importância que a faculdade pudesse disponibilizar um espaço adequado para os objetos lúdicos, que poderiam ser emprestados para escolas públicas ou particulares.



4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa mostrou a importância de utilizar materiais lúdicos no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, foi possível perceber que os materiais criados pelas turmas de pedagogia, podem gerar economia, reduzindo o acúmulo de materiais para não resultar em lixo.

Estes materiais podem ser usados pelas instituições públicas, contribuindo e aprimorando as atividades pedagógicas. Com isso, torna-se importante criar um acervo de materiais lúdicos que podem ser consultados no site da Faculdade de Educação e Tecnologia da Amazônia. O acervo tem a intenção de facilitar o acesso aos materiais que são criados pelas turmas de pedagogia, empréstimo, doação ou reutilização por novas turmas e também por professores de escolas públicas ou privados que solicitarem os mesmo.

Acredita-se que o acesso e disponibilidade gratuita desse material poderão resultar em significativas melhorias na prática docente, que ocorre principalmente em locais públicos onde há constante carência de material didático pedagógico. Os materiais criados por alunos da faculdade FAM, além de inspirar alunos de muitas outras instituições, poderá também trazer reconhecimento para a faculdade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANTUNES. C. **O jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. 8ª edição. Petrópolis RJ. Vozes, 2012.

BERTOLDO J. V.; RUSCHEL M. A. M. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira**: uma revisão conceitual. Laboratório de Brinquedos e Jogos. 10p. 2011.

BUENO Elisângela. **Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Ensino de Forma Lúdica. 43p. Londrina/PR. 2010.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. A brincadeira e Suas Implicações nos Processos de Aprendizagem e de Desenvolvimento. **Estud. pesqui. Psicol**, v.7, n. 1, Rio de Janeiro, 2007.

FORTUNA, T. R.; RAMOS, T. Jugar, vivir y aprender en el hospital. **Revista Infância**. Barcelona, n. 88, p. 33-37, nov.-dic.,2004.

GOMES, J. B. **A vida como brinquedo e o brinquedo da vida**: o lúdico no processo ensino e aprendizagem. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Pedagogia). Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), 34p. João Pessoa, 2015.

MALAGUIAS, J. D. F.; VASCONCELOS, F. C. W.; SILVA, C. D. S.; DINIZ, H. D.; SANTIAGO, M. C. (2012). O lúdico como promoção do aprendizado através dos jogos socioambientais,



integrando a educação ambiental formal e não formal. **Rev. Eletrônica Mestrado em Educação Ambiental**, v. 29, jul-dez, 2012.

MARCOLLAN, M. L. P.; EVANGELISTA, P. C. Jogos Pedagógicos usando Material Reciclável: uma Ferramenta Indispensável no processo de Ensino e Aprendizagem. **Nativa-Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso**, v. 4, n. 2, 2015.

MELO, F. C. M. **Lúdico e musicalização na Educação Infantil**. Indaial: GRUPO UNIASSELVI, 2011.

SILVA F. F. **Jogos de Tabuleiro e Capacidade de Concentração**. Governo do Paraná. PR., 10p. 2009.

SOUZA, J. C. M.; GONÇALVES, L.; SOARES, A. M. D. A Educação Ambiental na Recuperação e Conservação de Recursos Naturais: a Percepção de Assentados Curais no cerrado Goiano. Campo-território: **Revista de geografia agrária**, v. 6, n. 11, p. 312-337, fev., 2011.