

*Rescuing respect values to needing communities*

*Restauración de los valores respecto a la necesidad*

Glória Maria Alves Ferreira Cristofoloni<sup>1</sup>

Mariana Campos Siqueira<sup>2</sup>

Sueli Gattis<sup>3</sup>

RESUMO

O objetivo principal deste estudo é relatar as atividades que vêm ocorrendo na comunidade José Nitro, localizada na cidade de São José (SC), sobre a importância de se resgatarem os valores que ora se perdem em nossa sociedade. O lúdico no processo de aprendizagem é a metodologia utilizada para estimular criatividade, respeito, comunicação e formação de cidadãos reflexivos. Assim, o projeto de extensão da Univali sobre “Resgate de valores” busca atender crianças e adolescentes que vivem numa comunidade de baixo nível socioeconômico, com o objetivo de preencher o tempo ocioso das crianças. Busca-se contribuir para a formação de cidadãos conscientes; auxiliando os pais e professores na educação, criando um ambiente de respeito e harmonia, procurando, assim, minimizar a agressividade.

Palavras-chave: brincar; crianças; ludicidade; respeito; valores.

ABSTRACT

The main objective of this study is to account for the activities that have been occurring in the community of Jose Nitro, located in the city of São José-SC (Santa Catarina, a State in the South of Brazil). The focus is on the importance of rescuing the values that may be lost in our society through a playful learning process, stimulating the creativity, respect, communication and forming broad minded citizens. Thus, this project on “Rescuing values” aims at involving children and adolescents who live in a low socioeconomic level community, in activities in order to occupy their free time. Concluding, the goal in this project is to contribute for the formation of conscious citizens; assisting the parents and teachers in their education, creating a respectful and harmonious environment in order to minimize the aggressiveness.

Keywords: to play; children; playful activities; respect; values.

RESUMEN

El Objetivo principal del estudio es relatar las actividades que han ocurrido en la comunidad José Nitro, ubicada em la ciudad de São José (SC), tras la importancia de rescatar los valores que actualmente se pierden em nuestra sociedad. El ludico en el proceso de aprendizaje es la metodología utilizada para estimular la creatividad, respecto, comunicación y formación de ciudadanos reflexivos. Así, el proyecto de extensión de la Univali tras él “Rescate valores” visa atender los niños y adolescentes que viven en una comunidad de bajo nivel socioeconómico, con el objetivo de henchir el tiempo ocioso de los niños. Se Busca contribuir para la formación de ciudadanos conscientes; auxiliando los padres y maestros en la educación, para un ambiente de respecto y armonía, en que se pueda minimizar la agresividad.

Palabras clave: agresividad; jugar; niños; ludicidad; respecto; valores.

<sup>1</sup> Professora Mestre em Educação, responsável pelo projeto de extensão “Resgatando valores que se perdem na sociedade atual”.

<sup>2</sup> Aluna do curso de Psicologia, bolsista do projeto (2008 a 2009).

<sup>3</sup> Aluna do curso de Psicologia, bolsista do projeto (2006 a 2008/1).

## Introdução

Trabalhar valores é algo bastante complexo nos dias atuais, pois a diversidade de ideias, sentimentos e culturas nos faz refletir o que exatamente é respeitoso e válido desenvolver em nossas crianças e adolescentes. Procura-se aqui demonstrar como é possível, fazendo uso das atividades lúdicas, minimizar a agressividade, resgatar o respeito e a paixão por um convívio harmonioso na busca da promoção da paz.

Quando o projeto foi iniciado, um dos maiores desafios era, entre outros, ensinar as crianças a ler e a escrever, já que o fracasso escolar era evidente. Muitas delas já haviam reprovado na escola formal por várias vezes, estavam semialfabetizadas, não demonstravam interesse nem motivação para aprender. Percebia-se, também, dificuldade de trabalhar em grupo, respeitar os colegas, seguir regras, falar sobre si próprias, além de demonstrarem pouca concentração e muita agressividade.

No dia a dia, observou-se que, quando chegavam ao projeto, realizado apenas no período vespertino, as crianças demonstravam cansaço, pois já haviam ido à escola de manhã e, por terem dificuldade em trabalhar em grupo, discutiam e agrediam-se frequentemente, dificultando ainda mais nosso trabalho.

Para minimizar esses problemas e atrair mais crianças às atividades que se queria desenvolver, iniciou-se por tornar as horas ali vividas mais agradáveis, com integração e ludicidade, sem deixar de trabalhar questões relacionadas ao comportamento agressivo e à falta de motivação das crianças. Via-se que o lúdico seria a melhor estratégia.

Foram propostas brincadeiras, como pula-corda, dança da cadeira, jogo de peteca, bate manteiga, etc. Essas atividades foram introduzidas não apenas para que as crianças passassem o tempo, mas também com o objetivo de possibilitar o desenvolvimento, por meio do

brincar, de alguns valores, como, por exemplo, aprender a compartilhar, cuidar dos pertences, seguir regras, usar a criatividade e respeitar uns aos outros. Na verdade, essa sempre foi a ideia inicial do projeto: brincar para integrar-se e crescer como verdadeiro cidadão.

Brinquedo e criança são palavras que estão estreitamente associadas. Todas as sociedades reconhecem o brincar como parte da infância. Os primeiros registros desse reconhecimento, obtido por meio de escavações arqueológicas, advêm do período em que nossa espécie ainda tinha como modo de sobrevivência básico a caça e coleta (FRENZEL *apud* PONTES; MAGALHÃES, 2003).

Conforme Referências Curriculares Nacionais para a Educação Infantil de 1998, a importância do brincar está colocada como um dos princípios fundamentais, defendido como um direito, uma forma particular de pensamento, interação e comunicação entre as crianças, devendo haver uma preocupação em sensibilizar os educadores sobre a necessidade dessa prática.

Quando se inicia uma atividade como essa, normalmente há certo estranhamento por parte dos alunos, principalmente dos adolescentes. Ao mudar a metodologia, fazendo uso do lúdico diariamente, as crianças ficaram admiradas, já que havia um dia específico para brincar, as sextas-feiras, e passou-se a introduzir as atividades lúdicas em todos os momentos.

Uma menina de 11 anos, primeira série, fez o seguinte comentário: “Nós não vamos fazer nada hoje, só vamos brincar?” (M.A., 11 anos).

Com a fala de M., pode-se perceber que, além de oferecer as atividades lúdicas, também era preciso sensibilizar as crianças que

ali ainda era um espaço de aprendizagem e construção de conhecimento. Mesmo brincando, poderiam aprender e principalmente ensinar, já que as acadêmicas que ali estavam como professoras permitiam que as crianças lhes ensinassem também, seja por meio de músicas novas, danças, brincadeiras, gírias, desenhos e jogos. O projeto “Resgate de valores” transformou-se num lugar de trocas de conhecimentos e de afetividade, facilitando assim o exercício das potencialidades das crianças e adolescentes, e a agressividade começa a ser amenizada.

Conforme Wong e Whaley (*apud POLETI et al.*, 2006),

Os jogos e os brinquedos ensinam a criança como agir dentro do seu ambiente, ou seja, o que pode fazer, como se relacionar com os objetos e situações e como adaptar-se às demandas que a sociedade lhe impõe. Ao brincar, as crianças praticam continuamente os processos complicados e estressantes do cotidiano, adquirindo maiores habilidades para se comunicar e alcançar relações satisfatórias com outros indivíduos (WONG; WHALEY *apud POLETI et al.*, 2006)

A aceitação dos participantes do projeto foi geral, o que pode ser confirmado em suas atitudes e falas. Algumas delas são citadas abaixo.

O menino D., 11 anos, quarto ano, diz: “Eu gosto de vir aqui. Minha mãe não deixa eu brincar. Tenho que arrumar a casa”.

B., 9 anos, uma menina, 3º ano: “Aqui tem mais criança pra brincar, em casa não tem ninguém. Aqui tem mais amiguinho pra conversar”.

L., um menino de 12 anos, quinto ano: “Eu amo jogar peteca, nunca tinha jogado. Amei jogar peteca e a gente aprende mais”.

K., uma menina de 10 anos, terceiro ano: “Eu gosto de vir brincar aqui porque em casa sou só eu, é chato”.

P., um menino de 11 anos, terceiro ano: “Eu gosto daqui porque tem mais brinquedo. Aqui tem peteca, na rua não tem. Na rua a gente só briga”.

Além de oferecer os brinquedos, tinha-se o cuidado e a preocupação de verbalizar e mostrar para cada criança todas as maneiras como as atividades propostas poderiam contribuir no seu desenvolvimento, tanto intelectual quanto emocional. Por exemplo, o jogo de bingo, um dos preferidos deles, exige atenção, escuta, agilidade, assim como conhecimento matemático. As atividades com blocos e peças de encaixe desenvolvem criatividade, coordenação motora, raciocínio.

Para Rizzi (2005), “o jogo supõe relação social e interação, sendo assim, a utilização dos jogos infantis contribui para a formação de atitudes sociais como o respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa, pessoal e grupal”. Portanto, acredita-se que a criança, brincando e jogando, está aplicando seus esquemas mentais à realidade que a cerca, reproduzindo suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, ou seja, por meio do brinquedo e do jogo a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade. Segundo Moyles,

A criança quando brinca relaciona aspectos educativos com a visão de brincar, entendendo esta atividade como um processo que auxilia a criança a confiar em si mesma e em suas capacidades para interagir socialmente com outras crianças e também com os adultos (MOYLES *apud CARVALHO*, 2005, p. 218).

A defesa constante de estudiosos como Brougère (1998), Moyle (2005), Rego (1995), Vygotsky (1996) e outros em favor do uso dos jogos no processo de aprendizado justifica-se, no dizer de Vygotsky (1996), pelo fato de que, quando a criança interage com seus mundos, ela pode fazer muito mais do que é capaz, uma vez que o jogo é geralmente feito de atos espontâneos, mesclados a um relaxamento (desaparece o sentido meramente “educacional” do aprendizado, em que o professor impõe conhecimentos sem considerar as capacidades de assimilação dos educandos) que permite aos jogadores avançar, em algumas situações mais além do que se supõe, descobrindo-se, portanto, capazes de avançar em terrenos novos ou desconhecidos (a quebra do medo de avançar). Para ele, o jogo é como um instrumento auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Como tal, ele é o elemento externo aos indivíduos cuja função é provocar-lhes mudanças. É nesse sentido que fazemos uso dessa metodologia para levar e resgatar os valores tão necessários em nossa sociedade. Com o uso da ideia de jogo, como cita Brougère (1998), a pessoa parece manifestar uma forma de conduta que é considerada uma atividade que imita ou simula uma parte do real. Ainda no citar de Brougère (1998), “o caráter lúdico de um ato não provém da natureza do que é feito, mas da maneira como é feito [...] o jogo não comporta nenhuma atividade instrumental que lhe seja própria”. Ao referir-se ao jogo como algo que todos conhecem, ao analisar e definir a ideia que essa palavra exprime, precisa-se ter sempre presente que essa noção é definida e talvez até limitada pela palavra usada para exprimi-la.

Se essa experiência educacional tiver a mediação de um adulto, muitos conhecimentos sobre o mundo podem ser aprendidos. Esse papel, em sala de aula, caberá ao educador, que,

intermediando as situações em que perceba a utilidade de seu gesto, poderá auxiliar os educandos no aprimoramento e melhor compreensão dos novos conhecimentos adquiridos.

Para Walter Benjamin (*apud* PEDROZA, 2005, p. 63), brincar significa libertação, pois, diante de uma ameaça, sem perspectiva de solução, a criança liberta-se dos horrores do mundo por meio do jogo. O jogo e a brincadeira não trazem, por si só, o lúdico, mas são as próprias crianças, durante a brincadeira, que transformam o momento em um momento lúdico, de fantasia e realidade.

Dessa forma, com nossa experiência, pode-se concluir que o lúdico pode ser utilizado não com a concepção de passatempo, mas como um instrumento, vindo a contribuir no desenvolvimento físico, intelectual e emocional da criança e do adolescente. Além disso, com o brincar a criança poderá desenvolver inúmeras funções sociais, possibilitando-lhe redefinir valores, melhorar seu relacionamento com as pessoas na sociedade e exercer o direito de cidadania.

Portanto, o jogo é como um instrumento auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Como tal, ele é o elemento externo aos indivíduos cuja função é provocar-lhes mudanças.

Diante disso, há uma preocupação dos defensores da “whole-language<sup>4</sup>” no tocante à postura que o educador deve adotar perante o grupo de educandos, observando quatro pontos fundamentais: deve ser um iniciador – criar condições e estímulos, apoiando os estudantes quando estes estão buscando a resolução dos problemas, observando-os. Criar tais condições de estímulo fará com que os alunos exibam e tirem o melhor de suas ZDPs<sup>5</sup>; ser um observador de seus alunos – o professor deverá detectar indícios reveladores daquilo que os seus alunos estão prontos para fazer com o seu apoio, ou seja, deverá saber situá-los no processo de evolução

<sup>4</sup> Linguagem integral considerada como um movimento holístico, dinâmico.

<sup>5</sup> Zona de desenvolvimento proximal, defendida por Vygotsky.

do grupo e perceber a ocorrência de ZDPs; ser um mediador – como o estudante encontra-se num contexto no qual problemas precisam ser resolvidos e as experiências precisam ser compreendidas,

o papel do professor – atuando como mediador – é ativo e reflete sua compreensão de que o ensino deve apoiar a aprendizagem, porém não pode forçá-la a acontecer. Na construção da compreensão, o professor sabe que o desenvolvimento, pelos alunos, de suas próprias estratégias, é mais importante do que a concordância com o professor. Assim, o professor ajuda os alunos a examinarem os fatos disponíveis, a avaliarem suas próprias crenças e a descobrir mais informações à medida que as necessitam (MOLL, 1996, p. 233);

e ser um liberador – diferente do educador da escola tradicional, que penaliza o educando pelos seus erros, o professor libertador, capaz de provocar

valores, pode fazer de suas salas de aula comunidades de aprendizes nas quais um espectro de gêneros de linguagem ocorre naturalmente e na qual a linguagem própria dos alunos, aquela de sua cultura doméstica, é completamente aceita. Em tais comunidades, os alunos são livres para inventar formas de lidar com suas necessidades funcionais e livres para descobrirem as convenções presentes nas interações da linguagem social autêntica (MOLL, 1996, p. 234).

Paulo Freire já defendia que, se a educação deve ser vista como um processo de libertação do homem, então ela deve dar-lhe poder, pois os aprendizes devem conhecer, possuir o processo de sua aprendizagem.

As novas formas de conduzir o aprendizado, como, no nosso caso específico, por exemplo, o uso dos jogos e demais atividades, possibilitam que essas crianças vivam com dignidade, no direito que têm de brincar, sorrir, correr e questionar. O respeito a essa parcela da sociedade vai lhes proporcionar uma vida de direitos e deveres.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília, 1998. v. 3.
- CARVALHO, A. M.; ALVES, M. M. F.; GOMES, P. L. D. Brincar e educação: concepções e possibilidades. *Psicologia em Estudo*, Maringá, v. 10, n. 2, p. 217-226, maio/ago. 2005.
- FRIEDMANN, Adriana. *O papel do brincar na cultura contemporânea*. Disponível em: <<http://www.nepsid.com.br/artigos/opapeldobrincart.htm>>. Acesso em: 16/12/2007.
- MOLL, C. L. *Vygotsky e a educação: implicações pedagógicas da psicologia sócio histórica*. São Paulo: Artes Médicas, 1996.
- PEDROZA, R. L. C. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. *Revista do Departamento de Psicologia - UFF*, v. 17, n. 2, p. 61-76, dez. 2005.
- PIZZI, Leomar; HAYDI, Regina Célia. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática, 1986.
- POLETI, Livia Capelani et al. Recreação para crianças em sala de espera de um ambulatório infantil. *Rev. bras. enferm.*, Brasília, v. 59, n. 2, 2006. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0034-71672006000200021&lng=&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0034-71672006000200021&lng=&nrm=iso)>. Acesso em: 27/09/2008.

PONTES, Fernando Augusto Ramos; MAGALHAES, Celine Maria Colino. A transmissão da cultura da brincadeira: algumas possibilidades de investigação. *Psicol. Reflex. Crit.*, Porto Alegre, v. 16, n. 1, 2003. Disponível em: <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0102-79722003000100012&lng=&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-79722003000100012&lng=&nrm=iso)>. Acesso em: 29/09/2008.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática, 2005. p. 15.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

Texto recebido em 16 de fevereiro de 2009.

Texto aprovado em 30 de março de 2009.