



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA
FACULDADE DE ITAITUBA – FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

AURINETE IPORO MUNDURUKU

**LUCIDICIDADE NA ESCOLA- UMA FORMA ESPECIAL DE
CONSTRUIR O SABER: Percepções de professores da EMEIEF
Karo Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará.**

ITAITUBA/ PA
2022

AURINETE IPORO MUNDURUKU

**A LUDICIDADE E A CONSTRUÇÃO DO SABER: Percepções de
professores da EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em
Jacareacanga- Pará.**

Monografia de Graduação apresentada para
obtenção do título de Licenciatura Plena em
Pedagogia da Faculdade de Itaituba - FAI.

Orientadora: Lucia Maria da Costa Cruz.

ITAITUBA/ PA
2022

MUNDURUKU, Aurinete Iporo. LUDICIDADE E A CONSTRUÇÃO DO SABER: Percepções de professores da EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará. LPL da FAI, 2022: CLPL da FAI, 2022.

53 pag.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Faculdade de Itaituba-FAI, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Itaituba- Pará- BR-PA, 2022.

Orientadora: Prof.^a Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

1- Lúdico. Educação. Ensino-aprendizagem. Construção do saber. I. Cruz, Lucia Maria da Costa. II. Faculdade de Itaituba. Itaituba, BR- PA, 2022.

AURINETE IPORO MUNDURUKU

LUDICIDADE E A CONSTRUÇÃO DO SABER: Percepções de professores da EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará.

Monografia de Graduação apresentada para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Itaituba.

Orientadora: Prof.^a Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

BANCA EXAMINADORA

Presidente: _____ **Nota:** _____
Profa. Esp. Lúcia Maria da Costa Cruz, Esp.

Avaliadora: _____ **Nota:** _____
Profa. Edilane da Silva Melo Esp.

Avaliador: _____ **Nota:** _____
Prof.^a. Verônica Gomes Moreno, Esp.

Resultado: _____ **Média:** _____

Data: 20 de Julho de 2022

*A Deus a nos guiar todos os dias e à minha
família pelo apoio incondicional.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por ter me ajudado constantemente.

Ao meu esposo por ter me proporcionado a oportunidade de sua companhia e apoio incondicional durante a jornada do meu curso de Pedagogia.

À toda a minha família, filhos e amigos, pela compreensão e entendimento pelas minhas ausências .

À minha escola, meu ambiente de trabalho, e aos meus colegas, por serem solidários comigo.

Agradeço especialmente à FAI, pela oportunidade de realizar meu sonho.

Aos meus colegas de aula, pelo companheirismo à minha orientadora, pela dedicação em me ajudar para defender este trabalho.

Aos professores, pela contribuição em repassar conhecimentos.

Enfim, a todos que direta ou indiretamente contribuíram para eu chegar até aqui.

“Brincar é a condição fundamental para ser sério”.
(Arquimedes)

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso objetiva analisar a ludicidade e sua importância para o desenvolvimento do processo de ensino- aprendizagem na escola indígena EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará. Foi desenvolvido a partir de uma pesquisa bibliográfica e de campo, com abordagem qualitativa, tendo como norte as questões relacionadas ao lúdico na escola: As crianças melhoram a aprendizagem através de brincadeiras e jogos na escola? Por quê? Há dificuldades para se desenvolver brincadeiras em sala de aula? Como o professor relaciona o desenvolvimento do aluno através das brincadeiras? Como as atividades lúdicas socializam as crianças em sala de aula? Nesta escola são realizadas brincadeiras e jogos constantemente ou periodicamente?. Como instrumento de coleta de dados e a análise discursiva, utilizou-se das entrevistas através de questionários aplicados individualmente a professores e alunos. Constata-se ainda que na escola utilizam-se de atividades lúdicas de acordo com a possibilidade da disciplina, devendo melhorar mais como metodologia; pois as mesmas são indispensáveis para o crescimento e contribuem consideravelmente para o desenvolvimento integral da criança, além de proporcionar o prazer, aguçar a imaginação, motivar a comunicação estabelecendo relações sociais e preparando para situações mais complexas na escolaridade, desenvolve o sistema motor, o intelecto e a socialização da criança em outros grupos sociais aos quais está inserida.

Palavras-chave: lúdico; educação; ensino-aprendizagem; construção do saber.

ABSTRACT

The purpose of this study is to analyze ludicity and its importance for the development of the teaching-learning process at the school in Jacareacanga- Pará. It was developed based on a bibliographical and field research, with a qualitative approach. how do the questions related to playfulness at school: Do children improve learning through play and games at school? Because? Are there difficulties in developing classroom games? How does the teacher relate student development through play? How do play activities socialize children in the classroom? In this school are played games and games constantly or periodically ?. As an instrument of data collection and discursive analysis, the interviews were used through questionnaires applied individually to teachers and students. It is also observed that in the school they use of ludic activities according to the possibility of the discipline, and to improve more like methodology; because they are indispensable for growth and contribute considerably to the integral development of the child, besides providing pleasure, sharpen the imagination, motivate communication by establishing social relationships and preparing for more complex situations in schooling, develops the motor system, the intellect and the socialization of the child into other social groups to which it is inserted.

KEYWORDS: playful; education; teaching-learning; construction of knowledge.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01- Nesta escola os professores costumam usar brincadeiras para dar aulas? Comente.....	40
QUADRO 02- Qual a diferença das aulas convencionais para as aulas lúdicas?	41
QUADRO 03- Por que, “ensinar brincando”?	42
QUADRO 04- Cite pontos positivos de trabalhar o lúdico em sala de aula.....	42
QUADRO 05- Qual o diferencial das metodologias lúdicas em sala de aula?.....	43
QUADRO 06- Nesta escola a ludicidade é utilizada como metodologia ou porque as crianças gostam de brincar? Explique.....	44

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 ASPECTOS HISTÓRICOS DA EDUCAÇÃO ESCOLAR ATRAVÉS DO LÚDICO.....	13
1.1 A IMPORTÂNCIA DE APRENDER COM O LÚDICO	13
1.2 A MOTIVAÇÃO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS	16
1.3 BENEFÍCIOS DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ALUNO	21
1.4-DIVERSIDADES LÚDICAS NAS ATIVIDADES ESCOLARES-METODOLOGIAS QUE FASCINAM.....	25
2 ATIVIDADES LÚDICAS E APRENDIZAGEM ESCOLAR	29
2.1 ATIVIDADES LÚDICAS PARA A AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS	29
2.2 A CRIANÇA QUE APRENDE BRINCANDO.....	31
2.3 A ESCOLA COMO AMBIENTE ADEQUADO PARA A APRENDIZAGEM	33
2.4 O PROFESSOR QUE UTILIZA O LÚDICO EM SALA DE AULA	35
3 LUDICIDADE NA ESCOLA- UM JEITO ESPECIAL DE CONSTRUIR O SABER: ANÁLISE NA ESCOLA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO INFANTIL E ENSINO FUNDAMENTAL DUQUE DE CAXIAS, EM ITAITUBA-PARÁ.....	39
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA	39
3.2-METODOLOGIA APLICADA	39
3.3-PERFIS DOS ENTREVISTADOS.....	40
3.4. O QUE FALAM OS PROFESSORES	40
3.PROPOSTAS DE INTERVENIÊNCIA.....	44
CONCLUSÃO	46
APÊNDICES.....	

INTRODUÇÃO

O referido trabalho intitulado “Ludicidade na escola”, tem como objetivo analisar as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento integral e do processo de ensino aprendizagem, **na** EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga.

As brincadeiras são recursos das ações lúdicas, tais como, no ato de brincar de forma espontânea, do aprender com alegria, constituindo ainda uma forma de comunicar consigo e com o outro, sendo algo universal com peculiaridades no contexto cultural, social e histórico da criança.

As questões que direcionaram o trabalho foram: A ludicidade é utilizada na escola como recurso pedagógico? A escola proporciona uma estrutura adequada para o desenvolvimento de jogos e brincadeiras em sala de aula? Quais são os benefícios que a ludicidade proporciona para o educando?

A estrutura do presente trabalho é de três capítulos. O primeiro faz uma abordagem dos aspectos históricos e sobre a importância de aprender com o lúdico, a motivação através das brincadeiras, os benefícios das atividades lúdicas para o aluno e as diversidades lúdicas nas atividades escolares, como metodologias que fascinam. Os benefícios das atividades lúdicas para o aluno; e, as diversidades lúdicas escolares como metodologias.

O segundo capítulo, ressalta as atividades lúdicas e a aprendizagem escolar, contextualizando a aprendizagem como um processo necessário à formação do indivíduo. Atividades lúdicas para a aquisição de conhecimentos. A criança que aprende brincando. a escola como ambiente adequado para a aprendizagem . O professor que utiliza o lúdico- inovação em sala de aula

O terceiro capítulo, traz o resultado da pesquisa com a caracterização da escola, metodologia utilizada, perfis dos entrevistados, propostas intervenientes, conclusão e referenciais de todo o trabalho.

1 ASPECTOS HISTÓRICOS DAS ATIVIDADES ESCOLARES ATRAVÉS DO LÚDICO

1.1 A IMPORTÂNCIA DE APRENDER COM O LÚDICO.

A educação escolar é primordial na vida da criança. É através dela que a escolarização acontece, de forma sistemática, considerando-se as faixas etárias, o desenvolvimento individual e os valores educacionais adquiridos na instância familiar. É no contexto escolar, que surgem ideias de entretenimento, que causam o prazer, que são conhecidos pelo hábito de brincar. Esta modalidade de dinâmica chama-se Ludicidade. A expressão tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo, algo que se restringe apenas ao jogar, brincar, está em constante movimento. Mas a evolução não estagnou apenas ao significado de suas origens, e passou as implicações de ultrapassarem os limites de apenas brincar, fazendo – se necessário nas atividades essenciais da vida e do desenvolvimento humano. Luchesi (2005), enfatiza que,

São ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas compreendiam pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias urdidas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia. (LUCHESE, 2005, p.8)

O desenvolvimento da criança depende da escola, como um ambiente de interação social, cujos professores estão qualificados e capacitados para trabalhar a integralidade da criança, e todas as fases educacionais, descobrindo e aprendendo coisas novas pelo contato com o outro e pelo meio ambiente em que vive. O brinquedo influencia grandemente no desenvolvimento cognitivo e na aprendizagem da criança. É através das brincadeiras que está expressa suas emoções, criatividade, comportamento, personalidade.

Toda criança precisa brincar. A brincadeira é uma forma diferente de querer fazer, de mostrar que pode. É a reação da mente humana quando se depara com algo novo que lhe dá alegria e felicidade. No brinquedo, satisfazer regras é uma fonte de prazer. A regra vence porque é o empenho mais forte. Assim, o brinquedo

cria na criança uma nova forma de desejos, de querer brincar mais para ficar satisfeita.

Desta forma, percebe-se que quando a criança brinca, tende a obedecer a regras, limites e normas; pois o novo a seduz e é prazeroso. Toda atividade lúdica faz bem à criança, quando trata de lhe proporcionar alegria, satisfação, liberdade e vontade para fazer e está junto ao outro, adquire experiências, valores e noção de mundo e de espaço; pois a ela, são impostas normas e definidos padrões através das brincadeiras que se transformam em algo real em suas vidas.

A ludicidade vem contribuir e influenciar no processo de construção do cognitivo. Brincando, a criança descobre, experimenta inventa, cria, aprende e adquire habilidades, além de estimular a curiosidade, a autonomia, a autoconfiança e ainda desenvolve a linguagem, o pensamento, a atenção e a concentração. (KISHIMOTO, 1993, p. 110), enfatiza que, “Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas [...], enfim, a viver em sociedade”. Pode-se considerar que a brincadeira desenvolve o indivíduo, como parte inerente ao ser humano; e como recurso pedagógico oportuniza a aprendizagem, possibilitando diversas razões para que os professores utilizem metodologias lúdicas na escola.

O professor tem como principal função estimular os alunos à construção do conhecimento através do prazer de brincar com seriedade, fazendo com que eles sejam desafiados a produzir, construir, resolver problemas e situações impostas a fim de motivar e aguçar o raciocínio através de uma forma de conceber aprendizagem diferenciada e significativa. A ludicidade além de construir o conhecimento de forma prazerosa, tem a característica de transformar as aulas, por vezes desmotivadas e cansativas em aulas atrativas, curiosas e interessantes aos olhos da criança. Cury (2003) ressalta:

Bons professores usam a memória como armazém de informações, professores fascinantes usam a memória como suporte da criatividade. Bons professores cumprem o conteúdo programático, mas seu objetivo fundamental é ensinar os alunos a serem pensadores e não repetidores de informações. (...) A memória clama para que o ser humano seja criativo, mas a educação clássica clama para que ele seja repetitivo. (CURY, 2003, p. 68-69).

O professor pode fazer a diferença em sala de aula. É o único Profissional que tem o poder e a autonomia para realizar brincadeiras, jogos diversos atividades divertidas e interessantes que chamam a atenção de seus alunos e os fazem sair das mesmices; pois, a escola deve ser um lugar aconchegante, hospitaleiro e encantador, além de ser prazeroso e mágico. A magia vem em forma de atitudes, ações, querer, relações dos colegas com os outros, afinidades e assim, o aprendizado surge de forma encantadora.

Desde os primórdios, os seres humanos já brincavam. Faziam atividades que lhes davam prazer e eram impostas como entretenimento das pessoas que gostavam e se sentiam bem. A dimensão lúdica atualmente é alvo de desejos, atenções, motivos de estudos e pesquisas no sentido de rever seus benefícios para a criança, principalmente no contexto escolar.

Por conta disso, considera-se que a importância advinda das brincadeiras não dependem do tempo e nem tampouco do espaço; em qualquer circunstância, desempenha-se muito bem o seu papel e oportuniza a criança a compreender, obedecer e perceber que precisa de limites, por estar inserida em um grupo, onde há outros grupos que devem ser respeitados e absorver para sua vida novas emoções, ideias de competitividade, compreensão e aceitação de vitórias ou derrotas, de perdas ou ganhos e que suas manifestações culturais também são explicitas por meio de brincadeiras. Brougère (2002) afirma que:

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter a distância em relação ao real, fiel na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como arte, não se limita a uma relação simples com o real. (BROUGÈRE 2002, p.19)

Todos os jogos têm importância para a criança que lida com experiências e que ainda não consegue realizar de imediato suas ações no mundo real. Assim, ela vivencia comportamentos e papéis num espaço imaginário em que a satisfação de seus desejos pode ocorrer, com as brincadeiras.

Portanto, a atividade lúdica apresenta elementos que definem jogos infantis, como as regras e o imaginário. O que muda é a intensidade e a forma como elas aparecem em jogo simbólico e o que predomina na situação imaginária, mas as regras estão presentes, porém de forma bem clara. Pensando bem, percebe-se que brincar é coisa séria.

1.2 A MOTIVAÇÃO ATRAVÉS DAS BRINCADEIRAS

É natural que todas as crianças de modo em geral tenham interesses por brincadeiras. Elas são estimulantes, motivadoras e aumentam sua autoestima, já que cada criança tem uma forma especial de se comportar e de gostar das atividades que lhes são interessantes. O lúdico tem como função encontrar o prazer e a satisfação no jogar, além da função educativa, onde a criança é educada para o convívio social, com regras e normas, limites e educação em processo constante de desenvolvimento.

A motivação do professor para proporcionar atividade lúdica é fundamental para despertar o interesse e a criatividade, o desenvolvimento e a participação sempre em busca do conhecimento. O lúdico nas práticas pedagógicas na escola deve ser visto também com o objetivo de aprimorar o raciocínio lógico, o cognitivo e o social com prazer e espontaneidade. Para a criança, o incentivo às brincadeiras de toda natureza que a agrada, são ferramentas que levam à aprendizagem e o resultado é positivo.

O saber adquirido através das brincadeiras, jogos e demais atividades que proporcionam o prazer à criança, também ajuda a compreender, sentir a realidade, é incentivo para apreensão de conhecimentos, contribui com a sua autonomia e identidade que a define como ser humano pensante e capaz de realizar tarefas. Para (CHATEAU, 1987, p. 12) “o jogo é para a criança, antes de tudo, prazer. É também uma atividade séria em que o fingir, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil, a exaltação, têm uma importância considerável”. Desde os primórdios, os seres humanos já brincavam. Faziam atividades que lhes davam prazer e eram impostas como entretenimento das pessoas que gostavam e se sentiam bem.

A dimensão lúdica atualmente é alvo de desejos, atenções, motivos de estudos e pesquisas no sentido de rever seus benefícios para a criança, principalmente no contexto escolar. Isso remete a refletir que a necessidade de brincar seja justificada pela vontade de obter influências através dos brinquedos e brincadeiras, e que é no jogo que se constrói uma cultura lúdica e a alegria de poder participar, competir e estar com sua inserção garantida para participar. Brincar é uma atividade constante na vida de toda criança, bem natural e importante para seu desenvolvimento.. Negrine (1994) garante que,

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsicamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade o que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.(NEGRINE 1994, P. 19)

A ludicidade é essencial para a construção do desenvolvimento infantil, pois o ato de brincar gera um espaço para o pensamento, para o avanço do raciocínio, do pensamento, estabelecimento dos contatos sociais, a compreensão do meio a qual está incluída, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, a criatividade e o conhecimento.

Os jogos e brincadeiras são interativos, pois dão a oportunidade para o favorecimento da solidariedade e socialização. Ao desenvolver a capacidade de brincar com saúde, a criança cria um espaço que possibilita a resolução de problemas, que reproduz sua compreensão e a construção do seu pensamento e do modo de ver o meio a rodeia. Vigotsky (1994) menciona que,

A brincadeira cria para as crianças uma “Zona de Desenvolvimento Proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema e o nível de desenvolvimento Potencial, determinando através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VIGOTSKY 1994, p.97)

Não é negado que a brincadeira é uma forma prazerosa e natural para que se possa desenvolver comportamentos, virtudes, ética e a moral. Além disso a criança encontra o maior número de regras e aprende a obedecer, normas que não foram ditadas por adultos, mas por um conhecimento assistemático que faz parte da cultura e do senso comum. Assim, a criança aprende a definir seus limites, seu espaço, delimitar o que pode ou não e esperar a sua vez, respeitando o espaço do outro e compreendendo o que pode ou não pode fazer e agir.

São experiências que levam a aprender e aceitar ganhos e perdas, aprender a doar, dividir e viver coletivamente. Surge também a capacidade de perceber que ela é importante, e que sua função ali depende de seu esforço para se dar bem na brincadeira. Desta forma, o desenvolvimento acontece, como também a motivação de chegar à escola e participar das brincadeiras. Vigotsky (2001) enfatiza que,

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçada de punição ou tema algum insucesso ou perda mais apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca. A não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança. (VIGOTSKY, 2001, p. 315)

A partir dessa concepção pode-se considerar que a brincadeira na vida da criança contribui para o desenvolvimento moral, quando se enfatiza o entendimento de que a mesma estará buscando um equilíbrio entre seu comportamento e o meio social. É muito importante observar que os desenvolvimentos cultural e intelectual do ser humano, acontece no decorrer de sua existência, especialmente na juventude, onde a aprendizagem é fundamental para a vida, pois considerando que o meio ambiente e social em que se vive não é natural, mais cultural, e que a cultura humana se altera a cada instante por ser um processo e desta forma precisamos, nos dar conta de viver inserido nele com a responsabilidade de aprender constantemente e evoluir como seres pensantes e em formação.

Também é importante enfatizar que são quatro estágios no desenvolvimento do brinquedo social na infância, que devem ser observados com atenção e trabalhados a partir da escola, com a socializando e interagindo socialmente. Pois, cada fase, tem suas características próprias para se trabalhar atividades com brincadeiras específicas, levando em conta que as atividades lúdicas são complexas a partir das faixas etárias menores e devem ser desenvolvidas corretamente. Por isso, Aguiar (2004) afirma que,

Brinquedo de observação – a criança é apenas um espectador e não participa do brinquedo. Brinquedo paralelo – duas ou mais crianças brincam lado a lado, e muitas das vezes com os mesmos brinquedos, mas não interagem entre si. Brinquedo associativo- as crianças interagem e compartilham o material. Brinquedo cooperativo – as crianças dividem, tem objetivos em comum e envolvem-se em comportamentos, ajuda e até em jogos de grupo com regras. (AGUIAR, 2004,p. 145)

As brincadeiras e brinquedos, têm suas próprias características. Apesar de distintas, todas têm suas especificidades que definem onde a criança de encaixa e acima de tudo, envolvem a interação social, pois mesmo não atuando diretamente,

ela se encontra inserida no contexto. Há crianças que não desenvolvem certas atividades com brinquedos com tanta facilidade. Por isso o professor deve acompanhar constantemente as atividades e observar cada uma delas. Os jogos e brincadeiras no ambiente educacional tem sido utilizados de forma inter-relacionada. Ferreira (1986) ressalta:

[...] O jogo pode significar brinquedo, passatempo, divertimento; já o brinquedo pode ser concebido como objeto para serem usadas nas brincadeiras e também nos jogos de criança; brincadeira envolve divertimento, brinquedo, jogo, passatempo, entretenimento, ato ou efeito de brincar e o lúdico é representado por tudo que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos. (FERREIRA, 1986, p. 79)

Neste sentido, os jogos e brincadeiras representam para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto. Como o adulto se sente forte por suas obras assim, mesmo a criança sente-se crescer por suas proezas lúdicas e motivadoras. É o que a criança precisa para se sentir valorizada. Criança só precisa brincar e ser compreendida.

Na realidade, é no contexto educacional que o jogo e a criança caminham juntas desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca e que é portadora de uma especialidade que se expressa pelo ato de brincar, de jogar, de cantar e fazer gestos. Pois, atividade mais típica de uma criança é a lúdica.

A atividade recreativa diz respeito expressão de toda ação, quer motora ou não, que proporcione prazer espontâneo e ludicidade na prática na qual podem ser usados jogos, brincadeiras e brinquedos para a obtenção dos objetivos desejados. Além disso, proporciona prazer e divertimento por isso possibilita maior envolvimento entre as pessoas. As brincadeiras e jogos infantis são elementos indispensáveis para a formação da criança. Soler, (2006)

A brincadeira enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social, e permitir o prazer de brincar. Por pertencer a categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança. Portanto, a brincadeira infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária. (SOLER, 2006, p. 139)

O interessante é que a criança conceba a brincadeira como uma simples atividade que lhe é prazerosa e interessante. A criança cria uma expectativa por algo

que a satisfaz. O lúdico na escola favorece o aprendizado por conta disso. É que brincadeira simboliza a relação, pensamento-ação da criança, portanto constitui-se no modelo da expressão da linguagem através de gestos, a falada ou a escrita. Neste contexto a escola deve com certeza ensinar novos conhecimentos mais não desprezar os que a criança já possui. Partir do que ela já conhece é muito mais significativo.

A criança tende a ensinar e a desenvolver todo o conhecimento das brincadeiras que aprendeu em sua vida. Por isso, os jogos devem estar atrelados ao projeto pedagógico, ou seja, o professor deve ter em mente de onde partir e ainda aonde quer chegar, desenvolvendo os aspectos sociais, afetivos, motores e cognitivos. Esses são indispensáveis para o desenvolvimento integral do indivíduo. Para Piaget (1978),

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. É justamente aí que o jogo pode dar sua contribuição, por ele ter um grande valor como recurso pedagógico servindo para enriquecer o processo ensino-aprendizagem. (PIAGET, 1978, p.114)

O universo em todas as suas instâncias forma um conjunto infinito de elementos que se relacionam da maneira mais diversa possível. Por isso é que essa multiplicidade e variedade o fazem essencialmente precário, instável e o obrigam a perpétua transformação. Neste contexto, as brincadeiras, os jogos e demais atividades que encantam e garantem a magia da criança, estão inseridos ali. Por isso escola, é também um meio organizado intencionalmente para o fim expresso de influir moralmente sobre seus membros.. Segundo Soller (2006),

Existem muitas razões para o brincar fazer parte de qualquer projeto sério de educação, pois por meio dele a criança tem a independência aumentada, sua sensibilidade visual e auditiva é estimulada as habilidades motoras são trabalhadas a agressividade é diminuída, a imaginação e a criatividade são muito exercitadas, acontece uma aproximação entre as pessoas e, com certeza, a escola cumpri o seu papel fundamental, que é o de transformar uma realidade difícil. (SOLER, 2006, p. 39)

Assim, pode- se afirmar, que o jogo é a razão de ser da infância, da importância vital e condicionadora do desenvolvimento harmonioso dos corpos, da inteligência e da afetividade. As brincadeiras em geral como atividades lúdicas desenvolvidas na escola, tendem a ser uma grande e especial forma de conceber

conhecimentos. Desta forma, a evolução de competências e habilidades através dos movimentos decorrentes de atividades lúdicas têm sido reconhecidas como meios para se fazer a educação de forma bem diferente.

1.3 BENEFÍCIOS DAS ATIVIDADES LÚDICAS PARA O ALUNO

As brincadeiras, os jogos e os brinquedos sempre estiveram presentes por serem específicos do universo infantil. É tudo o que lhe faz bem, faz crescer e também a faz aprender. É através das atividades lúdicas que ocorre o desenvolvimento das habilidades para a efetivação da aprendizagem, por ser de grande importância para o ser humano e especialmente na educação e em sua vida social.

As brincadeiras, jogos e recreações, desde o tempo antigo estiveram presentes na vida do homem. Atualmente, a ludicidade é vista de forma bem diferente pela sua contribuição na educação integral da criança, pois essas atividades lúdicas são tão prazerosas que até os adultos se satisfazem com elas. Afinal, também fazem fluir o lado criança quando estão inseridos no contexto lúdico. Oliveira (1996), enfatiza que,

[...]Essas vivências enriquecem o universo infantil, mas para que seja possível a realização de um trabalho eficiente tendo a ludicidade como fator-chave, é necessário que o educador possua a capacidade de conduzir o trabalho em uma perspectiva que desperte e mantenha o interesse pela atividade que está sendo desenvolvida. A formação de professores para uma plena e inteira reintrodução do jogo na escola pede, antes de tudo, que eles sejam iniciados em um novo tipo de observação, que ocorre mais para compreender do que para transformar. Convém, em seguida, torna-los capazes de abordar o jogo como uma disciplina em si. (OLIVEIRA, 1996, p. 80-81)

Através de jogos e demais brincadeiras, pode - se educar e disciplinar as crianças. Por isso, sem discriminação de comportamentos e ou personalidades, todas elas deve participar para sentirem o prazer de se tornar importante por sua inserção neste contexto contagiante. Isto, porque todas as brincadeiras e jogos, por mais simples quer sejam, dão prazer.

É bom o professor entender que os jogos com fins educativos são instrumentos eficientes se aliadas ao seu trabalho pessoal e criativo, para transformar espaço da escola em troca de ideias e vivências, de expressão lúdica de acordo com a realidade com a qual trabalha, segundo os interesses e expectativas

dos educados, buscando criar condições de superar os limites, de compreender a complexidade da realidade, de aprimorar sua capacidade comunicativa e ampliar de forma significativa, sua inserção no espaço em que vive, especialmente no que diz respeito ao aluno que tem características diferentes de comportamento. Friedman (1996) analisa da seguinte:

Sociológico: a influência do contexto social no qual os diferentes grupos de crianças brincam; Educacional: contribuição do jogo para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças; Psicológico: o jogo como meio para compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade dos indivíduos; Antropológico: a maneira como o jogo se reflete, em cada sociedade, os costumes e a história das diferentes culturas; Folclórico: analisando o jogo como expressão da cultura infantil através das diversas gerações e de como é transmitido através dos tempos. (FRIEDMAN, 1996, p.11)

Geralmente, os jogos educativos são utilizados como recurso pedagógico com um fim de continuarem para que eles não percam o caráter do brincar pelo brincar, pois a sua atenção deve estar voltada para os efeitos e resultados dando prioridade ensino- aprendizagem.

Assim a atividade lúdica busca interagir com os conteúdos que estão sendo trabalhados pelo professor como um instrumento que vai tornar a aprendizagem uma atividade fascinante e assim com a possibilidade de facilitar o desenvolvimento dos alunos em uma perspectiva que este possa pôr em jogo toda a sua capacidade intelectual e superar- se diante dos desafios das brincadeiras. Oliveira, (1996), ressalta que,

Os conhecimentos advindos de uma interação lúdica, com toda a sua gama de aspectos afetivos e cognitivos que os caracterizam, têm um valor especial para a criança pequena, visto que o caráter da genuidade da interação torna-os também mais genuínos, pois emergem das possibilidades concretas e virtuais dadas pelos parceiros. (OLIVEIRA, 1996, p. 43)

Tanto as crianças quanto os adultos são fascinados por todos os tipos de brincadeiras. Pois estas, como trabalho e diversão para as crianças, para os adultos constituem momentos para relaxamentos e descontração. E não existe idade para o ser humano brincar, por ser muito bom e transmitir alegria.

Os jogos e as brincadeiras em geral são bons pra saúde, movimentam o corpo e são excelentes para a formação do ser humano e possui uma grande

importância como elemento educacional. Pois todos os aspectos humanos são envolvidos quando a brincadeira é sadia e faz bem. As atividades lúdicas precisam ser trabalhadas tanto na escola quanto em casa e em outros ambientes que a criança frequenta. Em todo e qualquer lugar que ela esteja brincando, ela está crescendo, construindo o saber, está se desenvolvendo, porque a criança gosta mesmo é de brincar. Friedman (1996) diz que,

[...] O jogo desenvolve algumas dimensões tais como: O desenvolvimento da linguagem: a linguagem é uma forma de se comunicar e se expressar, um meio, portanto de interagir socialmente; O desenvolvimento cognitivo: o jogo dá acesso a um maior número de informações; O desenvolvimento afetivo: o jogo dá oportunidade da criança expressar seus afetos e emoções; O desenvolvimento fisco-motor: a interação da criança com ações motoras, visuais, táteis e auditivas sobre os objetos do seu meio é essencial para o desenvolvimento integral; O desenvolvimento moral: a construção das regras cria uma relação de respeito com o adulto e com outras crianças.(FRIEDMAN, 1996, p. 66).

São muitos os tipos de jogos usados e praticados pelo homem. A diversidade criativa é expressiva. E todas elas têm validade quando trata-se de brincar com as crianças. Não importam se as brincadeiras ou jogos são de longa ou pouca duração. O importante é participar. Tem tantas diferentes formas, como os grandes jogos que são realizados com as equipes enormes e com regras de longa duração. Já o pequeno jogo de curta duração e de poucas regras são os mais fáceis, mas melhor para trabalhar. Para educação é bom trabalhar com brincadeiras.

A escola deve garantir ao aluno a superação de dificuldades para assimilação desses conteúdos, deve propiciar incentivo para que ele caminhe na direção do ato de conhecer, deve servir para que ele viva melhor, desfrutando de uma vida de qualidade, onde o seu corpo deseja brincar.

O professor deve trabalhar todos os tipos de jogos e brincadeiras na educação física e nas recreações. O aluno já espera por esse momento. Muitas vezes fazem esforços para ir à escola por causa dessas atividades. Segundo De Marco (2006), a recreação deve proporcionar,

Condição para criação e manutenção desse hábito, buscando respostas para os sentidos dos movimentos, das motivações, procurando entender os porquês da ação de jogar ou de praticar esportes, bem como a razão de essas práticas, em seus mais variados sentidos, terem se concretizado em determinadas culturas em determinadas épocas. (DE MARCO, 2006, p. 83).

E é por isso que há uma grande importância na preparação dos futuros professores de Educação Física e recreação para o desenvolvimento da capacidade de observar movimentos de crianças, de ver como elas tentam trabalhar suas habilidades em constantes desafios, procurando associar essa observação à criação de hábitos que poderão ser utilizadas futuramente, pois a escola é o espaço adequado para a democratização das oportunidades, onde une o útil ao agradável. E todos gostam de aprender e brincar na escola. Tudo passa a ser bom quando se trata de brincadeiras.

As brincadeiras, as recreações e os jogos não apenas são uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, físico ou corporal e mental também. Quem gosta de brincar fica sempre muito alegre e inteligente. Aguiar (1998) assegura que:

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa. E, pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação a leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçante.[...] (AGUIAR, 1998, p.43).

O educador ou o professor pode ter um meio através do lúdico de proporcionar essa construção ou produção do conhecimento pelas crianças. Pois, além de o jogo ser uma atividade interessante, ela transmite conteúdos e podem colaborar na formação do indivíduo de forma ampla, proporcionando o desenvolvimento em outros aspectos, como físico, intelectual, social, afetivo, ético, artístico.

A ludicidade na escola proporciona um contato maior entre os indivíduos, o que vem a ser muito importante no desenvolvimento das relações de amizade e respeito mútuo entre os alunos, entre os professores e quem mais estiver no momento envolvido. O aluno necessita estar bem das emoções para poder se envolver em sua aprendizagem.

Através do jogo, a criança aprende brincando já que essa é uma característica universal de todas e são elas próprias, mediadas pelos educadores, que conduzem ao próprio aprendizado, às brincadeiras e jogos que fazem crescer, faz desenvolver suas potencialidades e elas percebem cada vez que melhoram ao

interagir com atividades e percebem que aumentam seus conhecimentos, tornando mais fácil e mais dinâmica a aprendizagem.

1.4 DIVERSIDADES LÚDICAS NAS ATIVIDADES ESCOLARES: METODOLOGIAS QUE FASCINAM.

As brincadeiras são atividades que dão muita alegria e devem ser trabalhadas na escola. A escola deve proporcionar um espaço de reflexão sobre a vida do aluno. Como fazer pra ele aprender com mais facilidade. A brincadeira está relacionada ao desenvolvimento infantil.

É o brinquedo que proporciona o maior avanço na capacidade cognitiva. E é por meio do brinquedo que a criança se apropria do mundo real, domina conhecimentos, se relaciona e se integra culturalmente. É na brincadeira que a criança consegue ir além do seu comportamento habitual, atuando num nível superior ao que ela realmente se encontra e até perceber que cresce a cada momento que se realiza nas brincadeiras. (Vygotsky, 1998) assegura que,

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Para uma criança muito pequena os objetos têm força motivadora, determinando o curso de sua ação, já na situação de brinquedo os objetos perdem essa força motivadora e a criança, quando vê o objeto, consegue agir de forma diferente em relação ao que vê, pois ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão, e o pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior, passa a ser determinado pelas ideias[...] (VYGOTSKY, 1998, p. 112).

Ao brincar e criar uma situação onde sua imaginação seja especial, a criança pode assumir diferentes papéis: ela pode se tornar um adulto, outra criança, um animal, ou um herói, um ídolo; ela pode mudar o seu comportamento e agir e se comportar como se ela fosse mais velha do que realmente é; fazendo-a crescer pra melhor.

O caminho ou um recurso que ajuda na tarefa de educar é bastante estudado por teóricos da educação e já utilizado consideravelmente por professores, em sua prática educativa, por ser muito complexo, que envolve a compreensão de como ele influencia na aprendizagem das crianças. Muitos são os pesquisadores que se dedicam a investigar e chegam à conclusão que brincar faz bem, até para os adultos. De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005),

[...] Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 211)

O profissional precisa trabalhar em sala de aula atividades diversas e compreender que isso é uma forma nova de chamar a atenção do aluno para aprender, prestar atenção às aulas e tornar a escola um ambiente bom, onde a criança tenha vontade de estudar e assim, aprender de verdade.

O uso das brincadeiras é agradável e adequadas às crianças que fazem com que o aprendizado aconteça do ambiente infantil, respeitando suas próprias características, seus interesses e explorando seu raciocínio em formação.

As brincadeiras são recursos mais divertidos ao ensino dos conteúdos escolares, procurando ser mais atraentes e significativo aos alunos que aprendem de verdade. Alguns pais não entendem a importância das atividades lúdicas na escola, exigindo os professores somente conteúdos escritos nos cadernos, o que vem a dificultar, em alguns casos, o avanço dessas atividades nas escolas.

Brincar envolve conversa, interação entre os alunos e o professor, gerando “barulho” e movimentação em sala de aula. Isso, para muitos, é bagunça e consideram o professor sem domínio de sua turma. Essa ideia acaba contrariando a metodologia tradicional da passividade do aluno em sala de aula, onde a criança é um ser sem autonomia e sem criatividade. Conforme Dohme (2003),

[...]Uma proposta lúdico educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles. (DOHME, 2003, p. 124)

Na escola nova os professores precisam ter a certeza do porquê de estarem utilizando a ludicidade na hora de suas aulas. O jogo não pode ser visto só para preencher um tempo de aula quando o professor não tem mais atividades e conteúdos para ministrar. Não é simplesmente dizer que usa o jogo, só porque virou moda e passa o tempo agora, pegar qualquer jogo e deixar os alunos.

O professor deve desenvolver uma proposta lúdico-educativa, com a função de gerar situações estimuladoras e eficazes para a aprendizagem de seus alunos. Isso tudo vai causar estímulo ao interesse do aluno, desenvolver níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, construindo suas novas descobertas, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade e simbolizando um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de educador e mediador da aprendizagem.

As metodologias e as práticas pedagógicas na escola onde a criança passa um tempo de sua vida em formação que se utilizam do lúdico, para a construção da aprendizagem, é a melhor forma para ajudar a educação integral no desenvolvimento intelectual. O professor é o profissional que tem conhecimento e sabe fazer, melhorando com dinâmicas o seu modelo de aula e o seu perfil de professor inovador. Santin (1990) afirma que,

Ao sentir que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade, até então adormecida, ao perceber-se vivo e pulsante, o professor/aprendiz faz brotar o inesperado, o novo e deixa cair por terra que a lógica da racionalidade extingue o calor das paixões, que a matemática substitui a arte e que o humano dá lugar ao técnico, permitindo o construir alicerçado no afeto, no poder fazer, sentir e viver. (SANTIN, 1990, p. 69)

O professor pedagogo é mesmo o profissional capacitado para trabalhar com crianças, pois compreende que o ser humano precisa de coisas novas, estratégias diferentes, de compreensão, garante o afeto, uma boa aula, brincadeiras que ensinam e acima de tudo, atua na escola onde a criança passa a receber a educação que os pais não têm como dar para seus filhos em casa. Assim, tudo fica mais fácil e a educação acontece. São essas diferenças que o ser humano nunca esquece. E só pode acontecer na escola com professores especiais.

A formação do sujeito não é um quebra-cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre a criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo, currículo. Neste contexto as peças do quebra-cabeça se diferenciam, possibilitando diversos encaixes.

Negrine (1994. p. 94) sugere três pilares que sustentariam uma boa formação profissional, com a qual concordamos: a formação teórica, a prática e a pessoal, que no nosso entendimento, a esta última preferimos chamá-la de formação lúdica interdisciplinar. A formação lúdica interdisciplinar se assenta em propostas que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a

nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

Portanto, tal formação permite ao educador saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brincar para a vida da criança. É bom saber que uma prática de ensino com possibilidade de aproveitamento do lúdico na metodologia do professor dando ênfase portanto à formação lúdica que possa desenvolver junto às crianças, um trabalho pedagógico mais envolvente, deve ser o pensamento e o objetivo da escola hoje.

2 ATIVIDADES LÚDICAS E APRENDIZAGEM ESCOLAR

2.1 ATIVIDADES LÚDICAS PARA AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS

Na escola, a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional imenso e também, tem sido utilizada como recurso pedagógico. Através dela pode-se construir o comportamento infantil, a busca da autonomia da criança e valorização da afetividade que envolve o processo do aprender na formação lúdica do educador e proporcionando uma nova visão de educação, defendendo a presença do ser-criança, na realidade universitária, com evidência a uma Pedagogia do Afeto onde o lúdico esteja inserido de forma pedagógica. Por esta e por outras que os educadores empregam as atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem de forma integral. Teixeira (1995) assegura que,

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade integradora dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

O ser humano precisa de espaço para o exercício recreativo através das brincadeiras como também o direito à relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos, com os brinquedos que tanto elas se identificam. A ludicidade é de grande importância para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais especial do ser, é o que possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade e do comportamento.

O lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico, uma metodologia diferenciada, atrativa e fascinante. Várias são as razões que levam

os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem. Pois Segundo Teixeira 1995 (apud NUNES, p. 71), “As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. As brincadeiras são consideradas prazerosas, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia, de querer e se mostrar, insinuando suas competências.

Todas as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais e raciocínio. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológica e as operações mentais, estimulando o pensamento e favorecendo a criança melhores condicionamentos para estudar e prender.

Na escola, verifica-se que o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é e que o primeiro desenvolve-se com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões e assim, ocorrer o processo de aprendizagem. De acordo com Ausubel (1976) diz que no ensino formal, a atuação do professor deverá estar primordialmente voltada para a utilização de metodologias que facilitem, nos seus aprendizes, a aquisição de uma estrutura cognitiva adequada, na qual os conceitos mais amplos das diversas áreas do conhecimento estejam claramente estabelecidos.

É óbvio que a formação de conceitos não se inicia na escola, mas, muito antes, nas experiências da criança no mundo físico e social, na família, nos grupos sociais aos quais está inserida, cabendo ao ensino formal a importante missão de proporcionar condições para desenvolver na criança o processo de percepção generalizante, adequando o ensino informal para melhor desenvolvimento educacional.

Neste sentido, para que ocorra aprendizagem significativa é necessário que haja um relacionamento entre o conhecimento a ser aprendido e aquilo que o aprendiz já sabe, juntamente com uma coerência e sequência, para melhor abstração do conhecimento. Assim, a educação poderá acontecer de verdade Piaget (1962/1976) assegura que, O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável ao eu.

Toda criança sente a necessidade de brincar. Pois elas têm criatividade suficientemente para produzir seus brinquedos. Isso faz parte do seu poder criativo para suprir suas necessidades de ser que precisa brincar em casa, na escola ou em qualquer outro local onde quer que esteja. O jogo educativo é proposto pelo adulto como uma intenção dirigida, seletivamente, para um ou vários fatores citados no terreno afetivo, cognitivo, social ou motor; preparação para a vida pessoal e social.

2.2 A CRIANÇA QUE APRENDE BRINCANDO

De acordo com o que diz respeito ao aspecto afetivo das crianças, aprender brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades e seu desenvolvimento com a interação das atividades lúdicas, e ainda podem não perceber que internalizam o saber, tornando mais dinâmica a aprendizagem mesmo assim, facilitando pelas brincadeiras e a preparando para um mundo atraente.

O lúdico proporciona um contato maior entre as pessoas, o que vem a ser muito importante no desenvolvimento das relações de amizade e respeito mútuo entre os alunos e professores. É aí que a criança aprende brincando. Essa é uma característica universal de todas e são elas próprias, mediadas pelos educadores, que conduzem ao próprio aprendizado. O professor é o agente preparado para conduzir esta aprendizagem.

A Zona de Desenvolvimento Proximal, é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Segundo Vygotski (1984, p.159). As atividades interdisciplinares e coletivas que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro Nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais

e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo, por ser o homem, um ser social e o único que pensa, fala e raciocina.

A construção do comportamento infantil depende da atividade interdisciplinar, da postura do educador em favorecer atividades que propiciam o prazer, a alegria, a inter-relação, a parceria, gerando um clima afetivo no sujeito-criança, permitindo ao processo de aprendizagem uma efetivação satisfatória e realizadora. A criança aprende a agir numa esfera cognitiva, nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. Essas regras educam e dão limites para viver socialmente.

É óbvio que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Segundo Piaget (1967),

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais. (PIAGET, 1967, p. 176)

As brincadeiras e os jogos não são simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Proporciona o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu, sua essência de criança. De acordo com o que fala Tezani (2004).

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar. (TEZANI, 2002, p. 115)

Portanto, é importante enfatizar que a criança que brinca, inventa e reinventa, tem seu desenvolvimento integral como ser que tem necessidade de crescer, porque ama fazer o que gosta e o que lhe fascina e encanta. E isso é representado pelo ato de brincar e usar seus brinquedos por toda sua infância. Afinal, o brinquedo constitui um objeto social em que aspectos de condutas sociais, novas explorações e relacionamentos interpessoais tornam-se presentes, por todas as crianças adentrarem em um outro mundo encantado e fascinante.

2.3 A ESCOLA: AMBIENTE ADEQUADO PARA A APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA LUDICIDADE

A sala de aula é o espaço privilegiado quando pensamos em escola, em ensino- aprendizagem e escolarização. Esta nos remete a um professor na nossa frente, a muitos alunos sentados em cadeiras olhando para o professor, uma mesa, um quadro negro e, às vezes, um vídeo ou computador, além de livros, revistas, jornais e demais materiais didáticos pedagógicos.

Uma imagem que é normal aos olhos de quem fala, pensa e repensa a educação. O verdadeiro sentido da formação educacional, principalmente a interdisciplinar, dar ênfase à formação lúdica, como sustentáculo para novas metodologias em sala de aula. Assim, faz sentido as brincadeiras como motivação para a aprendizagem. De acordo com o Pisa (2009, p. 43), “uma educação mais qualificada passa por diversos fatores. Um dos mais importantes é o ambiente escolar, que pode ser crucial para qualificar o aprendizado”. Assim, a motivação dos professores e o interesse dos alunos são fundamentais para um ambiente de ensino mais agradável e eficiente

O educador professor, em qualquer curso presencial, precisa hoje aprender a gerenciar vários espaços e a integrá-los de forma aberta, equilibrada, inovadora e

humanizada.. O primeiro espaço é o de uma nova sala de aula equipada e com atividades diferentes, que se integra com a ida ao laboratório para desenvolver atividades de pesquisa e de domínio técnico-pedagógico

É preciso que o lúdico possibilite ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. “A afetividade como sustentáculo significativo e fundamental de uma pedagogia que se alicerça na arte-magia interdisciplinar do ensinar-aprender”. (ROJAS, 1998, p.112)

A sala de aula está se tornando cada vez mais, um ponto de partida e de chegada, um espaço importante, mas que se combina com outros espaços para ampliar as possibilidades de atividades de aprendizagem e da educação formal. O tipo de atividade a ser desenvolvida com os estudantes. Deve direcionar a organização do espaço da sala de aula. A distribuição das carteiras precisa estar ajustada a cada atividade. Segundo Oliveira (2000),

O ambiente, com ou sem o conhecimento do educador, envia mensagens e, os que aprendem, respondem a elas. A influência do meio através da interação possibilitada por seus elementos é contínua e penetrante. As crianças e ou os usuários dos espaços são os verdadeiros protagonistas da sua aprendizagem, na vivência ativa com outras pessoas e objetos, que possibilita descobertas pessoais num espaço onde será realizado um trabalho individualmente ou em pequenos grupos. (OLIVEIRA, 2000, p. 158)

Assim, uma sala de aula para uma educação de qualidade precisa fundamentalmente de professores bem preparados, motivados, e bem remunerados e com formação pedagógica atualizada. Isso é imprescindível. Porém é preciso também de salas confortáveis, com boa acústica e tecnologias, das simples até as sofisticadas. Uma infraestrutura a serviço de mudanças na postura do professor, para ajudá-lo, de um lado, na organização do caos informativo, na gestão das contradições dos valores e visões de mundo, enquanto, do outro lado, o professor provoca o aluno, o faz sentir importante e assim, com aparatos em tecnologia, tem subsídios para modificar e flexionar suas metodologias.

A ludicidade entra nesta estrutura metodológica. Cada tipo de atividade a ser desenvolvida com os estudantes deve ser direcionado a organização do espaço da sala de aula. A distribuição das Carteiras precisa estar ajustada a cada atividade. As brincadeiras devem estar sempre programadas de acordo coma faixa etária da classe e deve despertar o interesse de todos. Como ressalta. Zabala (2010),

Se a utilização do espaço tem sido o resultado de uma maneira de entender o ensino, tanto em relação à função social como à compreensão dos processos de aprendizagem, certamente uma mudança nestes elementos levaria a uma reconsideração das características que deveriam ter de acordo com outras opções do ensino. (ZABALA, 2010, p. 130).

Os processos metodológicos do professor precisam aprender a equilibrar processos de organização e de “provocação” na sala de aula. Uma das dimensões fundamentais do educar organizar, compreender e analisar, sistematizar, comparar, avaliar, contextualizar e além de tudo, observar se está dando certo.

Nesse caso, Buscando compreender as contribuições do ambiente físico ao desenvolvimento e aprendizagem, devemos levar em consideração que para qualquer ser vivo, o espaço é vital, não apenas para a sobrevivência, mas sobretudo para o seu desenvolvimento integral; que para o ser humano, o espaço, além de ser um elemento potencialmente mensurável, é o lugar de reconhecimento de si e dos outros, porque é no espaço que ele se movimenta, realiza atividades, estabelece relações sociais, convive com o seu semelhante se comunicando e vencendo desafios.. Como ressalta kishimoto (2001),

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

O lúdico através dos brinquedos, dos jogos e as brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. A ludicidade acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade flua dando vida ao contexto. Sabendo que o jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido que possibilita a aprendizagem de várias habilidades, trabalhando também o desempenho dentro e fora da sala de aula, dando continuidade ao processo de desenvolvimento interdisciplinar do educando.

2.4 O PROFESSOR E SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA

O agente primordial para que aconteça o processo de ensino aprendizagem é o professor. O processo da educação sempre será um desafio a ser vencido, e o professor sempre será peça fundamental de ensinar e aprender, necessitando assim do apoio da sociedade como um todo, e o estado criando políticas voltadas para indicadores sociais, a qual melhore as condições de trabalho dos profissionais, propiciando uma remuneração digna.

A sociedade vê o professor como o transmissor de conhecimento e cidadão moralmente correto, sem direito a vida social e criticado devido sua posição de exemplo para seus alunos e para os grupos sociais aos quais está inserido. Mas é interessante compreender o real papel do professor na sociedade em que se vive; a significância de seu trabalho e sua identidade como sujeitos de transformações de mentes e opiniões. De acordo com Arroyo, (2000)

Teríamos que conseguir que os outros acreditem no que somos. Um processo social complicado, lento, de desencontros entre o que somos para nós e o que somos para fora [...] Somos a imagem social que foi construída sobre o ofício de mestre, sobre as formas diversas de exercer este ofício. Sabemos pouco sobre a nossa história (ARROYO, 2000, p.29).

Ao analisar a profissão de professor educador, vale destacar e valorizar os fenômenos históricos-sociais presentes na atividade profissional. Nessa perspectiva, jamais poderá ser compreendido o trabalho individual do professor desvinculado do seu papel social, como também a descaracterização do sentido e o significado do trabalho docente.

É muito frequente que esse profissional se sinta sobrecarregado por muitos fatores, por vezes imperceptíveis aos olhos de quem não conhece a profissão. Ser professor exige novas aprendizagens, qualificações e empenhos capazes de satisfazer aos desafios colocados em sua realidade.

Ao decidir seguir a profissão deve-se ter consciência e responsabilidade, sabendo que será um agente transformador na sociedade. O professor é a figura mais importante no processo educativo, uma vez que é responsável pela formação dos cidadãos e ensinando-os desde cedo sobre as diversas áreas do conhecimento humano, sobre a vida e a sociedade que espera deste, uma mudança significativa dos sujeitos.

Como afirma GALLARDO (1998, p. 112) “se analisarmos a relação de não seriedade (e descompromisso) do jogo, isso não significa que o jogo não é sério,

pelo contrário, muitas formas de jogo são extremamente sérias: "a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade". Através de jogos, brincadeiras em momentos letivos, o professor pode adquirir um relacionamento com seu aluno, passando a ser um amigo em todos os momentos.

O lúdico é um caminho ou um recurso que auxilia nessa tarefa de educar e já utilizado consideravelmente por professores, em sua prática educativa. O que se destaca é sua utilidade como instrumento facilitador, pois o lúdico está relacionado ao brincar, aspecto predominante na vida das crianças desde os tempos mais remotos da humanidade, e por isso mesmo, merece destaque na educação. De acordo com Macedo, Petty e Passos (2005),

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. [...] Envolve porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados[...] (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2005, p. 13-14)

A maioria das crianças não se envolve tanto em atividades lúdicas devido a fatores como a falta de oferta na escola e a forte presença da televisão e de outros brinquedos tecnológicos no seu dia-a-dia. Deve-se destacar também a ausência, muitas vezes, dos pais nas brincadeiras dos filhos, falta essa causada pelo pouco tempo disponível, pela vida agitada, pela urbanização e violência, que acabaram prendendo as pessoas dentro de suas casas.

Dessa forma, surge uma apreensão dos educadores, preocupados com a aprendizagem infantil, através do uso de atividades lúdicas e, conseqüentemente, da instalação de ambientes de aprendizagem enfocando a ludicidade para que sirvam como apoio pedagógico e complemento às atividades do currículo escolar, como metodologia que precisa ser trabalhada unindo o útil ao necessário.

É fundamental enfatizarmos a importância do professor literalmente "trazer a rua e a vida" para a sala de aula, fazendo com que seus alunos percebam os fundamentos da matéria que ensina na aplicação da realidade. Usar uma construção em argila, móveis ou montagens para estudar o movimento ou perceber o deslocamento do ar, tudo é uma série de atividade, se refletidas e depois idealizadas

por uma equipe docente verdadeiramente empenhada, transposta para uma estruturação de projetos pedagógicos, podem facilmente se traduzir em inúmeros recursos que associam a inteligência cinestésico- corporal e outras ao fantástico mundo da ciência, o delicioso êxtase pelo mundo do saber. (ANTUNES, 2002)

Portanto, só o professor tem a capacidade de levar o aluno a um mundo diferente, mágico, fascinante, agradável, cheio de expectativas e acima de tudo preparar o sujeito para a sociedade. A família, a escola, a sociedade são fatores primordiais para o processo educativo; porém, o professor é quem conhece cada aluno, suas personalidades, seus comportamentos, seus modos de agir, suas competências e suas habilidades. E a adaptação da ludicidade como recurso metodológico, tende a contribuir para o desenvolvimento integral e interdisciplinar no educando.

3 LUDICIDADE E A CONSTRUÇÃO DO SABER: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EMEIEF KARO BEMPÔ NA ALDEIA KATÔ, EM JACAREACANGA- PARÁ.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DO LOCUS DE PESQUISA

A EMEIEF Karo Bempô foi fundada pela Lei de 19 de Dezembro de 1973, do Título V, art. 47, 48, 49, 50, 52, sancionado pelo então presidente da República Emílio Garrastazu Médici. Funcionava com a pré-escola e MOBRAL (Movimento Brasileiro de Alfabetização).

Atualmente a escola tem 3 salas de aula, sala de professores, secretaria, cozinha, biblioteca, 2 banheiros (feminino e masculino). Não tem a sala de diretoria e almoxarifado. Sua estrutura é de 80m x 40m

Os Recursos Humanos consistem em um diretor, um secretário, 2 coordenadoras pedagógicas, 4 merendeiras, 3 serventes, 4 professores do Ensino Infantil, 9 professores do Ensino Fundamental Inicial, 10 professores do fundamental Final e 3 vigias e funciona com 332 alunos, incluindo duas escola anexas.

A filosofia da escola é respeitar a cultura tradicional, considerando o processo de aprendizagem própria do seu povo, formando alunos para tornarem-se cidadãos críticos, provedores do conhecimento.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O referido trabalho foi desenvolvido na EMEIEF Karo Bempô na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará, a partir de uma pesquisa para fundamentação teórica, onde abordou-se AGUIAR (1998), HOLME (2002), OLIVEIRA (1996), PIAGET (1976) e VIGOTSKY (1989). A pesquisa de campo, com abordagem qualitativa, ocorreu através de visitas à escola, entre professores entrevistados, em Abril de 2022.

Prosseguindo os procedimentos, ocorreu a coleta e a análise de dados, com as discussões necessárias para a compreensão sobre a ludicidade na escola e sua necessidade; pois, a criança é um ser que precisa de brinquedos e brincadeiras; de motivação e acima de tudo, de metodologias que contribuam para facilitar a assimilação de conhecimentos e consideráveis resultados que farão a diferença em sua vida educacional. À seguir, foram sugeridas propostas para contribuir com

as práticas pedagógicas docente, a conclusão e as referências teóricas de todo o trabalho.

Desta forma, percebeu-se que a escola básica, é ambiente exclusivo para a escolarização e teoricamente acessível a todos, que deve ser cada vez mais local de custódia, de prevenção de riscos, de orientação escolar, de afetividade, de acolhimento e compreensão. Se antes já acontecia, atualmente é preciso exercer essas funções com mais intensidade, o trabalho com a lúdico em sala de aula.

3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS

Foram dois, os professores entrevistados para a realização deste trabalho. Dois professores têm 28 anos e dois têm 36 anos de idade. São graduados em Biologia e Pedagogia, consecutivamente e está pleiteando uma Pós-Graduação, já trabalharam em outras instituições de ensino e estão nesta escola, para fazer acontecer a aprendizagem dos alunos indígenas, considerando que são professores indígenas também.

3.4 RESULTADO DA PESQUISA SOBRE A AFETIVIDADE NA ESCOLA

A pesquisa que visa a percepção de professores sobre a ludicidade na construção do saber, foi desenvolvida através de entrevistas a dois docentes da escola indígena mencionada acima. Faz-se necessário ressaltar que todos responderam com eficácia, o que torna a referida análise verídica. O quadro abaixo relata o seguinte questionamento para os professores:

Quadro 1- Nesta escola os professores costumam usar brincadeiras durante as aulas. **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	Sim. É preciso.
P2	Sim, depende de determinado assunto e não é em toda aula.

Percebe-se que todos os entrevistados responderam que utilizam sim, dependendo de determinado assunto e não é em toda aula. Desta forma; observa-se que a ludicidade não é utilizada totalmente na escola,

Subtendendo-se que em momentos definidos, o lúdico é acessível. (DANTE, 1998, p. 49) diz que “As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança [...]”

Assim, estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento infantil vêm abordando a importância do jogo no universo da criança, especialmente na escola, onde se escolariza e que precisa de metodologias que chamem a atenção; pois as mesmas brincam grande parte do seu tempo, e o jogo constitui um dos recursos mais eficazes de ensino para que a criança adquira conhecimentos e tenham uma noção sobre sua realidade e do mundo em que vivem. Pois estes, encantam, fascinam e é tudo o que torna mágico o mundo infantil. A entrevista prosseguiu com a questão sobre a diferença das aulas convencionais e lúdicas.

Quadro 2 – Qual a diferença das aulas convencionais para as aulas lúdicas? **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempô na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	As aulas convencionais ajudam as crianças a conhecer o mundo a sua volta, as aulas lúdicas as ajudam a aprender de forma mais dinâmica.
P2	A diferença em minha opinião, é que nas aulas convencionais o aluno tem mais concentração e nas aulas lúdicas, apesar de serem divertidas não temos disponibilidade e a escola não oferece recursos.

Os entrevistados responderam que a diferença é que a aula convencional é tradicional e a aula lúdica é mais humanizada com aulas diferenciadas, matérias pedagógicas atraentes e acima de tudo as crianças aprendem com mais dinamismo. Ainda ressaltaram que a aula convencional é de caráter tradicional e formal. A lúdica são mais atraentes.

Segundo (KISHIMOTO, 2000, p. 86), “A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa”. Precisa-se do conhecimento sobre como utilizar o lúdico como instrumento metodológico para o ensino.

A educação atual está com um olhar diferenciado para todos os sujeitos que precisam do ensino aprendizagem. E por se tratar de seres humanos, é preciso utilizar-se de metodologias que diferenciam a prática pedagógica do professor.

Enfim, o professor como agente da educação, deve contribuir para que nossos alunos tenham um aprendizado qualitativo e significativo, como sujeitos em

construção, especialmente por meio da ludicidade em sala de aula, ambiente propício para essas metodologias diferenciadas. À seguir a questão aborda o “porque de ensinar brincando”?

Quadro 3 – Por que ensinar brincando? **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	É uma forma de mostra a criança que as brincadeiras tem objetivos e que reforçam o que está sendo estudado.
P2	Não uso com muita frequência a brincadeira, porém, o desafio é mais interessante e tem baixo custo.

Todos os entrevistados responderam que aprender brincando é mais sugestivo. Pois, ao mesmo tempo em que a criança brinca, ela aprende e com isso o processo de ensino aprendizagem acontece. Mencionaram também que através da brincadeiras tudo fica mais fácil e as brincadeiras em sala de aula causa mais prazer e deixa subtendido que o brinquedo fascina a criança. Além de ter menos custos. O professor que brinca com os conteúdos com certeza tornará sua sala de aula mais prazerosa.

Desta forma, VYGOTSKY (1989, p. 135), assegura que “é enorme a influência do brincar no desenvolvimento da criança”. É que brincadeira torna-se o meio natural para se desenvolver comportamentos e valores morais também. Onde a criança encontra o maior número de regras que não foram ditadas por adultos e assim, aprendem a obedecer. O quadro a seguir, consta o questionamento sobre os pontos positivos do lúdico na escola.

Quadro 4 – Cite pontos positivos de trabalhar o lúdico em sala de aula. **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR	RESPOSTAS
P1	As crianças aprendem mais; ficam mais motivadas e aprendem com alegria.
P2	Saber respeitar as regras do jogo e isto é bom também para o dia a dia; despertar a curiosidade do alunado.

Os entrevistados afirmaram que os pontos positivo de trabalhar o lúdico em sala de aula fazem as crianças aprenderem mais com motivação e alegria. Que com as brincadeiras há mais facilidade de aprender, que há interação. Responderam também, que saber respeitar as regras do jogo é necessário; e isto é bom também para o dia a dia; despertar a curiosidade do alunado. Os pontos

positivos são: Melhor absorção dos conteúdos, melhor interação e adaptação os alunos no ambiente escolar, etc.

De acordo com (PIAGET, 1978, p 93), diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

Neste sentido, o jogo é contribuinte para o desenvolvimento da criança, é de grande valor como recurso pedagógico, enriquecendo o processo ensino aprendizagem, além de proporcionar o prazer para a criança. Desta forma entende-se que todos os entrevistados responderam que facilita o aprendizado porque as brincadeiras também despertam a curiosidade e com isso, facilita o ensino aprendizado. A seguir, a questão sobre o diferencial lúdico como metodologia em sala de aula.

Quadro 5 – Qual o diferencial Das metodologias lúdicas em sala de aula? **Fonte:** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Tem efeito positivo com relação a aprendizagem. É uma soma do que está sendo estudado.
P2	Com certeza é mais rápida a aprendizagem porém, momentânea. Iniciar com esta metodologia e não dar continuidade nas seres seguintes é contraditório.

Os entrevistados responderam que as brincadeiras em sala de aula são necessárias. Têm efeito positivo para a aprendizagem momentânea; Com jogos, cartazes como materiais didáticos o diferencial são aulas mais prazerosas e a disponibilidade que as crianças têm em aprender com facilidade. Também ressaltaram que com certeza é mais rápida a aprendizagem.

Assim fica tudo mais atraente porque as crianças gostam de novidades, de brincar, de se divertir, de assimilar conteúdos e aprender o que lhes é repassado. (FREIRE, 1994, p. 13) destaca que “existe um rico e vasto mundo de cultura infantil repleto de movimentos de jogos, de fantasias, quase sempre ignoradas pelas instituições de ensino. Pelo menos até a 4º série do 1º grau, a escola conta com alunos cuja a maior especialidade é brincar”.

Desta forma, durante as atividades lúdicas o aprendizado ocorre mesmo em momentos de agitação, de prazeres, de encanto e de tudo o que a criança gosta de fazer. O certo é que todas as situações de ensinamentos sejam interessantes para o educando, contado que a aprendizagem aconteça.

Por isso, constata-se que o diferencial do lúdico em sala de aula é a aprendizagem pelo fato das brincadeiras serem metodologias inovadoras na escola e com isso, a escola ganha mais um aliado para agradar as crianças no momento de estudar. Enfim, interrogou-se sobre o lúdico aleatório ou objetivo.

Quadro 6 – Nesta escola a ludicidade é utilizada como metodologia ou porque as crianças gostam de brincar? **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempô na aldeia Katô, em Jacareacanga-Pará/2022.

PROFESSOR(A)	Respostas
P1	Eu dou aulas com brincadeiras para ensinar. Mas elas também precisam brincar lá fora também.
P2	Olha a gente tem os momentos pra brincadeiras fora e dentro da sala de aula.

De acordo com os entrevistados, a ludicidade é trabalhada em sala de aula na escola. Pois elas precisam brincar em sala de aula e também “lá fora”, segundo depoentes em entrevistas. Também afirmaram que as brincadeiras são necessárias para as crianças e a escola precisa ter este espaço; mesmo que por dias determinados. Seguindo, falaram que é uma metodologia que faz a criança aprender rápido e ainda fazendo o que gosta. E que as crianças gostam de brincar e na sala de aula “nós professores devemos unir o útil ao agradável”.

Como ressalta (TEIXEIRA, 1995, p. 49). “o jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado”. Ensinar brincando precisa ser revisto com seriedade, pois a educação agradece.

Desta forma, os entrevistados afirmam trabalhar a ludicidade como metodologia é o correto nas escolas, sem esquecer que jogos e brincadeiras também são atividades praticadas pelas crianças por lhes dar prazer, encanto e fascinação. Assim, torna-se especial esse trabalho como ação pedagógica.

3.5 PROPOSTAS CONTRIBUINTES

De acordo com a entrevista, fez-se necessário algumas sugestões para que possam ser trabalhadas a ludicidade na escola indígena estudada.

- Elaborar projetos de oficinas lúdicas para as crianças.
- Utilizar a ludicidade como metodologias diversificadas em sala de aula.

- Traçar objetivos para as aulas condizentes às brincadeiras.
- Utilizar espaços da escola para socialização das crianças por meio de jogos e brincadeiras.

Desta forma, precisa-se desenvolver as atividades sugeridas, sabendo-se que o lúdico é necessário no ambiente escolar e especialmente em sala de aula, de acordo com a faixa etária do aluno, para que ocorra o desenvolvimento intelectual e o ensino aprendizagem.

CONCLUSÃO

Através deste trabalho de pesquisa, realizada em Maio de 2017, chegou-se à conclusão que a Ludicidade na Educação na Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental Duque de Caxias em Itaituba- Pará, em sala de aula exerce um papel importante na educação integral e na aprendizagem dos alunos, podendo desenvolver várias competências habilidades, dentre elas, as motoras, físicas, intelectuais e cognitivas, incluindo os aspectos culturais em todos os sentidos.

Nesta escola, constatou-se que os professores, em sua maioria, utiliza a ludicidade como metodologia e constatam que fez a diferença ao perceber que os alunos responderam às expectativas ao assimilarem e corresponderem através das metodologias atrativas e motivadoras da aprendizagem, mesmo de acordo com o ponto de vista de alguns professores, que é preciso conciliar com algumas disciplinas e conteúdos que não são fáceis usar o lúdico para dar aulas.

No que diz respeito aos alunos, os mesmos reconhecem e sabem que é preciso aprender, e com as brincadeiras ficou muito mais fácil, e chegaram à conclusão que as professoras são amigas, são boas, são pessoas que merecem ser amadas por fazerem o que eles aprenderem e o que gostam ao mesmo tempo. É preciso apoiar o professor nesta extraordinária mudança, ainda nova, mas, interessante, visto que é ele o mediador entre o estudante e o aprendizado.

Por isso, é importante que as escolas se sensibilizem no sentido de desmistificar o papel do lúdico, tendo em vista, que ele não deve ser tratado como um simples passatempo ou como recompensa, mas sim uma ferramenta, um meio de grande valia na aprendizagem e para o desenvolvimento do aluno.

O lúdico, ainda precisa ser mais utilizado na escola, merece um olhar diferenciado e mais aprofundado sobre a importância de tais atividades, principalmente na educação infantil.

Precisa-se envolver brinquedos e brincadeiras educativas, principalmente visando uma educação de qualidade levando em consideração o dia a dia dos alunos e a realidade da escola, num contexto global, pois, o lúdico é uma metodologia que mais viabiliza o processo de ensino-aprendizagem, de forma significativa para o aluno, além de valorizar as práticas pedagógicas em sala de aula

e de contribuir na obtenção de conhecimentos úteis para o processo de ensino-aprendizagem.

Afinal, brinquedos e brincadeiras precisam fazer parte do cotidiano da vida da criança e principalmente na escola onde se busca o saber e o desenvolvimento para preparar o sujeito para o mundo. E só haver esta diferença com a contribuição dos professores com suas metodologias diferenciadas; da família que deve se fazer presente na escola e de todos os que estão inseridos no contexto escolar.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR- 2004- AGUIAR, C. M. **Amarrando diferentes faces do saber: cotidiano, brincadeira e educação do povo da barra**. In: Revista Educação & Realidade, Porto Alegre, 1996.
- AGUIAR, J.S. **Jogos Para o Ensino de Conceitos**. Campinas, Papirus.1998
- ALMEIDA, P.N. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo, Loyola. 1995
- AUSUBEL, D. P. **Alguns Aspectos Psicológicos da Estrutura do Conhecimento**. 1973
- ARROYO, M. G. **Experiências de Inovação Educativa: O Currículo na Prática da Escola**. Campinas; Papirus, 1999, 3ª ed.
- BROUGÈRE, G.; WAJSKOP, G. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- CURY- 2003 CURY, Augusto. **Pais Brilhantes, Professores Fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.
- DANTE, Luiz Roberto. **Didática da matemática na pré-escola: Por que, o que e como trabalhar as primeiras idéias matemáticas**. São Paulo: Ática, 1998.
- DOHME, V. A. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 2002. Dissertação de Mestrado, Curso de Pós-Graduação em Educação, **Arte e História da Cultura**, Universidade Presbiteriana Mackenzie. São Paulo.
- FERREIRA, A. B. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**, Rio de Janeiro. Nova Fronteira, 1986
- FERREIRA, Livia. **A importância do lúdico na Educação Infantil**. N.F. SP. 2002.
- FRIEDMAN, A. **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4ª ed. São Paulo: Abrinq, 1996.
- FREIRE, J. B. **Educação do corpo inteiro: teoria prática da educação física**. São Paulo: Editora Scipione, 1994.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **O brincar na educação infantil**. Revista Pátio – Educação Infantil. Ano I - Nº 03, Dez. 2003 – Mar. 2004.
- GALARDO, J. S. P. **Didática de Educação Física: A criança em Movimento: jogo, prazer e transformação**. São Paulo, FTD, 1998.
- KISHIMOTO- 1993 KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantis: O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes 1993

KISHIMOTO. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LUCHESE- 2005 LUCKESI, Cipriano Carlos.(org) **Educação e Ludicidade**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaio 1: **Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lucia Sícoli; PASSOS, Norimar Christi. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed. 2005

NEGRINE- 1994- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, M. K. de. Vygotsky: **aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio- histórico**. São Paulo: Scipione, 1996

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro. Bertrand,1978

PIAGET, Jean. **A formação Social do Símbolo na Criança. Imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro; Zahar.1976

POZAS, D. **Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011. P. 3141.

SANTIN- 1990 SALTINI, Cláudio J.P. **Afetividade e inteligência**. Rio de Janeiro: DPA, 1997.

PISA: **Programa Internacional de Avaliação de Estudantes**. 2009

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SOLLER, R. **Educação Física Escolar**. Rio de Janeiro: Sprint, 2006.

TEIXEIRA, C.E.J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TEZANI, C. R. **Os Jogos e os Processos de Aprendizagem e Desenvolvimento: Aspectos Cognitivos e Afetivos**. 2004

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1984

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente. O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Do grupo de Desenvolvimento e Ritmos Biológicos** – Departamento de Ciências Biológicas da USP. São Paulo: Martins Fontes (orig. 1935), 1989.

VIGOTSKY, L. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ZABALA, Antônio. **A Prática de Ensinar: Como Ensinar**. S.P. 2010.

APÊNDICES

FACULDADE DE ITAITUBA- FAI

CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

Este questionário integra o Trabalho de Conclusão de Curso- TCC, do curso de Pedagogia, da Faculdade de Itaituba-FAI, intitulado: “Ludicidade na Construção do Saber”, na escola indígena Karo Bempõ, em Jacareacanga- Pará.

Questionários para os professores

Identificação: Idade:_____ Sexo () Feminino () Masculino

Graduação:_____

Pós- Graduação: _____

Já trabalhou em outra instituição de ensino?: _____

Quantos anos trabalha nesta escola? _____

1. Nesta escola os professores costumam usar brincadeiras para dar aulas?
Comente.

2. Qual a diferença das aulas convencionais para as aulas lúdicas?

2. Por que, “ensinar brincando”?

3. Cite pontos positivos de trabalhar o lúdico em sala de aula.

4. Qual o diferencial das metodologias lúdicas em sala de aula?

5. Nesta escola a ludicidade é utilizada como metodologia ou porque as crianças gostam de brincar? Explique.

OBRIGADA !