



**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA-LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA-FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA.**

ISAIAS COSME KABA MUNDURUKU

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA DIFERENCIADA:
Percepções de Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em
Jacareacanga-Pará**

**ITAITUBA/PA
2020**

ISAIAS COSME KABÁ MUNDURUKU

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA DIFERENCIADA:
Percepções de professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em
Jacareacanga-Pará**

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

Orientadora: Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

ITAITUBA/PA
2020

MUNDURUKU. Isaias Cosme Kabá.

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA DIFERENCIADA: Percepções de Professores da EMEIFb “Missão São Francisco”, em Jacareacanga-Pará. . CLPL da FAI, 2019: CLPL da FAI, 2020.

53 fls.

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) – Faculdade de Itaituba-FAI, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Itaituba- Pará- BR-PA, 2020.

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

1. Ludicidade; Desenvolvimento; Aprendizagem. I CRUZ. Lucia Maria da Costa Cruz. II. Faculdade de Itaituba- FAI. Itaituba, BR- PA, 2020.

ACADÊMICO: ISAIAS COSME KABÁ MUNDURUKU

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA DIFERENCIADA: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EMEIF “MISSÃO SÃO FRANCISCO”, 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: _____
Prof.^a Lúcia Maria da Costa Cruz, Esp.

Avaliadora 1: _____ Nota: _____
Prof.^a Margaret Aguiar, Esp.

Avaliador 2 : _____ Nota: _____
Prof.^a Verônica Gomes Moreno, Esp.

Resultado: _____ Média: _____

Data: 23 de Janeiro de 2020.

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso
a Deus e à minha família, pelo apoio
incondicional.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela graça de concluir este curso;

À minha esposa Sandra Dacê Munduruku, pela compreensão;

Aos meus pais Venceslau Kosme Kabá e minha mãe Maria Joana Akai, pelo apoio e motivação para que eu concluir meu curso;

À minha orientadora profa. Lucia Maria por me orientar, para que eu pudesse concluir este trabalho;

Aos professores da FAI pelo direcionamento pela busca de conhecimentos; especialmente ao professor Dr. Francisco Claudio, pelo zelo ao curso e aos acadêmicos;

À Faculdade de Itaituba por me oportunizar esta graduação.

Aos colegas que lutaram durante os períodos letivos.

“Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

(LevS. Vygotsky)

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado “O Lúdico na Educação Escolar Indígena Diferenciada, ocorreu com uma pesquisa bibliográfica com autores como Cunha (2009), Kishimoto (1994), Negrini (1994), Oliveira (2011), Vigotski (1988) dentre outros; e objetivou verificar e analisar as percepções de quatro professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em relação à ludicidade como metodologia para o ensino em Jacareacanga- Pará em Agosto de 2019, também com uma pesquisa de campo de cunho qualitativo, através de questionários para entrevistas individuais, sobre a aplicação do lúdico como metodologia para os alunos indígenas. Para chegar-se aos resultados, foi preciso trabalhar com a coleta e análise dos dados. Foi necessário também algumas propostas para contribuir com os docentes, para se chegar ao aprendizado das crianças da melhor maneira, com motivação e fascinação, fazendo o que elas mais gostam que é brincar. Percebeu-se que o lúdico é importante na escola; pois o brinquedo, os jogos e as brincadeiras fazem parte do mundo das crianças.

PALAVRAS- CHAVE: Ludicidade. Desenvolvimento. Aprendizagem

ABSTRACT

This Course Conclusion Paper, entitled “Playfulness in Differentiated Indigenous School Education, occurred with a bibliographic research with authors such as Cunha (2009), Kishimoto (1994), Negrini (1994), Oliveira (2011), Vigotski (1988) among another field study aimed to verify and analyze the perceptions of four EMEIF teachers “Missão São Francisco”, in relation to playfulness as a methodology for teaching in Jacareacanga-Pará in August 2019, also with a qualitative field research, through from questionnaires to individual interviews, on the application of playfulness as a methodology for indigenous students. To arrive at the results, it was necessary to work with the collection and analysis of the data. It was also necessary to make some proposals to contribute with the teachers, in order to reach the children's learning in the best way, with motivation and fascination, doing what they like most, which is playing. It was noticed that playfulness is important at school; because toys, games and games are part of the world of children.

KEYWORDS: Playfulness. Development. Learning

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01	Para você, o que é ludicidade?	38
QUADRO 02	Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula da aldeia indígena?	39
QUADRO 03	Quais as brincadeiras mais utilizadas pelo professor com as turmas da Educação Infantil e Ensino Fundamental na aldeia? Explique.....	40
QUADRO 04	A escola está estruturada para desenvolver o lúdico como metodologia na escola da aldeia? Fale sobre.....	42
QUADRO 05	Os professores utilizam de jogos e brincadeiras na sala de aula? Comente.....	43
QUADRO 06	Do seu ponto de vista quais os benefícios que o lúdico proporciona na educação das crianças?	45

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 ABORDAGEM SOBRE O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR	13
1.1 CONCEPÇÕES DO LÚDICO NA ESCOLA	13
1.2 ATIVIDADES LÚDICAS E O PROCESSO PARA O DESENVOLVIMENTO	17
1.3 O LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR	22
2 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ALUNOS INDÍGENAS	28
2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR	28
2.2 O PROFESSOR E SUAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS ATRAVÉS DA LUDICIDADE.....	30
2.3 O LÚDICO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO EAPRENDIZAGEM NA ESCOLA.....	32
3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA DIFERENCIADA: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EMEIF “MISSÃO SÃO FRANCISCO”, EM JACAREACANGA-PARÁ	36
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA	36
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	37
3.3 PERFIS DAS ENTREVISTADAS.....	37
3.4 CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOS PROFESSORES	38
3.5 PROPOSTAS CONTRIBUINTES	46
CONCLUSÃO	48
REFERÊNCIAS	49
APÊNDICES	51

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, abora a temática “o lúdico na Educação Indígena Diferenciada”, desenvolvido por uma pesquisa bibliográfica com autores como (ANTUNES, 1998), (BRASIL, 1998), (FORTUNA, 2008), (KISHIMOTO, 1994), (MARCELINO, 1996) e pesquisa de campo de cunho qualitativo, com professores da EMEIF “Missão São Francisco” em Jacareacanga –Pará, realizada em Agosto de 2019. Foram necessárias algumas questões que nortearam o trabalho: Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula da aldeia indígena? Quais as brincadeiras mais utilizadas pelo professor com as turmas da Educação Infantil e Ensino Fundamental na aldeia? A escola está estruturada para desenvolver o lúdico como metodologia na aldeia?

Os objetivos almejados consistiram em identificar a ludicidade como estratégia de ensino na aldeia “Missão São Francisco”; Verificar a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem na aldeia; Identificar e relacionar os tipos de brincadeiras mais utilizadas pelo professor em sala de aula, como também observar a estrutura da escola para o desenvolvimento da ludicidade como metodologia de ensino.

Pra se chegar aos resultados, os dados foram coletados por meio de questionários elaborados para entrevistas individuais, com coletas e análises de dados com discussão sobre as respostas, com as propostas de intervenção e a conclusão de todo o estudo e os referenciais bibliográficos.

O trabalho foi estruturado em três capítulos. Onde o primeiro aborda o Lúdico no Contexto escolar; As Concepções do Lúdico na escola; Conceitos de atividades lúdicas e o lúdico no ambiente escolar.

O segundo capítulo ressalta a Ludicidade no processo de aprendizagem dos alunos indígenas; O lúdico no desenvolvimento cognitivo e motor; O professor e suas práticas pedagógicas através da ludicidade e o Lúdico como metodologia para o ensino e aprendizagem na escola.

O terceiro capítulo apresenta o resultado da investigação com a caracterização da escola pesquisada, os procedimentos metodológicos, perfis dos entrevistados, o resultado da pesquisa com a coleta e a análise de dados, as propostas e a conclusão, onde percebe-se que é preciso o uso da ludicidade na escola para que aconteça o ensino aprendizagem com eficiência.

1 ABORDAGEM SOBRE O LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

1.1 CONCEPÇÕES DO LÚDICO NA ESCOLA.

Quando trata-se de educação, no contexto do processo de desenvolvimento da criança, a experiência do brincar está relacionada a diferentes tempos e espaços, sendo marcada pela continuidade dessa cultura nas gerações que surgem, pois a criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico-social, ou seja; um ambiente estruturado a partir de valores, significados e atividades construídas e partilhadas pelos sujeitos que ali vivem, seja em cidades, povoados ou aldeias, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meios das relações que estabelece com outros sujeitos que ao longo dos tempos mudam seu modo de ser e pensar.

O ato de brincar constitui-se em um conjunto de práticas, conhecimentos e fatos construídos e acumulados pelos sujeitos no contexto em que estão inseridos e que facilitam a aprendizagem, ensinando e repassando valores essenciais para a vida do ser humano, dando a ele uma nova concepção de mundo. Não importa a etnia. Brincar é preciso. E é disso que a criança gosta de fazer.

A brincadeira é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. De acordo com Holtz (1998)

A aprendizagem para as crianças pequenas é inevitável, pois o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança. Porque muitas crianças chegam à escola maternas incapazes de envolver-se no brincar, em virtude de uma educação passiva que via o brincar como uma atividade barulhenta, desorganizada e desnecessária. (HOLTZ, 1998, p.12),

No contexto educacional, brincar propicia meios de aprendizagens, bem como permite que os adultos sejam perceptivos e aprendam com as crianças e suas necessidades. Não existe aprendizagem sem a interação com o outro; ou seja, é preciso promover o convívio humano, para que por meio da relação da criança com o ambiente em que vive, a mesma adquira experiências em seu processo de desenvolvimento no sentido de favorecer as áreas afetiva, emocional, intelectual e social.

Assim, compreende-se que o lúdico está intimamente ligado ao ser humano desde o início da história. A criança, na fase do desenvolvimento potencial refere-se aquelas funções que estão em processo de formação, nos estágios de maturação. Por isso é justamente zona de desenvolvimento proximal que a aprendizagem deve ocorrer, objetivando atingir o nível de desenvolvimento potencial da criança.

Desta forma, é através do lúdico a criança cria fantasias por meio do faz de conta situações de seu cotidiano, reelaborando e interpretando o mundo à sua volta, fator primordial para o desenvolvimento infantil. Pois, a zona de desenvolvimento potencial e o que se aprende hoje, terá base no desenvolvimento da aprendizagem amanhã. Para Lima (1998, p. 69),

O desenvolvimento da criança depende estritamente da atividade, pois a criança, sempre que não está dormindo, brinca exaustivamente, é neste momento que os jogos, o faz de conta, brincadeiras e os brinquedos começam a apresentar-se, e será através deles que a criança desenvolverá boa parte de suas habilidades motoras e cognitivas. (LIMA, 1998, p. 69)

Verifica-se que as práticas educativas lúdicas favorecem o processo de ensino-aprendizagem, proporciona à criança um rendimento maior na educação e a sua interação de forma espontânea, na qual os jogos podem transmitir noções de conceitos e conhecimentos acerca de qualquer assunto, utilizando-se de recursos alternativos que estejam inseridos no contexto social da criança, como forma de relacionar a realidade da mesma com materiais que possibilitem uma aprendizagem significativa da relação de seu conhecimento de mundo.

O brincar é um ato espontâneo que a criança pratica naturalmente sozinha ou em grupo. Esse processo de aprendizagem mútua entre a criança, o brinquedo e brincadeiras, é uma fase de extrema importância na vida dela, pois influencia na formação intelectual, emocional e psicomotora. E ela ainda cria. Inventar. Pensa para fazer.

Desta maneira, a ludicidade torna-se uma ferramenta de grande importância na construção do conhecimento, pois sabe-se que o ato de brincar é algo espontâneo da criança e por esse motivo a prática educativa lúdica surge como uma peça fundamental de mediação ao processo de ensino, no qual o seu desenvolvimento torna-se importante para a construção e interação social do aluno com o meio e fortalece as relações interpessoais. Como afirma Oliveira (2011) que,

O lúdico “manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que, muitas vezes, ela não sabe, ou não pode, falar a respeito deles”. Com ênfase nesse aspecto, pode-se dizer que a criança ao brincar expressa seus sentimentos e seus conflitos em relação ao mundo na qual esta inserida.(OLIVEIRA, 1999, p. 69)

A utilização da ludicidade como metodologia de ensino por meio das práticas pedagógicas na sala de aula possibilita ao educador uma observação aos diferentes níveis de desenvolvimento que o educando apresenta e, além de promover o estímulo a aprendizagem. Logo, o processo de desenvolvimento faz-se necessário que diferentes habilidades sejam despertadas para desenvolver ações afetivas, cognitivas e corporais.

Também, pode fortalecer as relações entre educadores e educandos por meios de atividades práticas, uma vez que é através das brincadeiras que as crianças desenvolvem, desde o seu nascimento até a fase adulta as relações afetivas que são constituídas, pois possibilitam noções de limites e espaços que poderão ser aprimoradas de acordo com seu desenvolvimento.

Compreende-se a ludicidade como mediadora e facilitadora para aprendizagem na educação infantil através de práticas pedagógicas motivadoras e inovadoras, no qual se percebe que há a possibilidade de desenvolver trabalhos de forma significativa e prazerosa independente do contexto escolar, porém, ainda existe a falta de interesse e disponibilidade de algumas escolas e professores em buscar embasamentos teóricos e práticas sobre o assunto para melhor aplicabilidade. EHoltz (1998, p.12) diz que,

A aprendizagem para as crianças pequenas é inevitável, pois, o brincar deve ser valorizado por aqueles envolvidos na educação e na criação das crianças pequenas, fazendo a escolha dos materiais lúdicos que são reservados no brincar, cujo objetivo deve ter seu efeito sobre o desenvolvimento da criança [...](HOLTZ, 1998, p.12),

O desenvolvimento explica a aprendizagem; pois é o processo essencial, sendo que cada elemento da aprendizagem ocorre como uma função do desenvolvimento total.. É este que garante o conhecimento, pois o mesmo não é uma cópia da realidade. Conhecer é modificar, transformar o objeto e entender o

processo desta transformação, é como uma consequência, compreender a maneira como o objeto é construído.

O lúdico pode ser um agente facilitador do desenvolvimento e da aprendizagem, e ao reproduzir o comportamento social do adulto em seus jogos, a criança está combinando situações reais com elementos de sua ação fantasiosa. Ela começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo que a brincadeira é muito mais a lembrança de alguma coisa que de fato aconteceu, do que uma situação imaginária totalmente nova.

Desta maneira, “toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta, também demonstramos o contrário, que todo jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária” (VYGOTSKY, 1991 p.125). É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

No brinquedo a criança se comporta de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto/ significado. O brinquedo preenche necessidades da criança. Estas necessidades estão ligadas a tudo aquilo que é motivo de ação. Através do brinquedo, o que na vida real passa despercebido para a criança, torna-se agora uma regra de comportamento, que está presente em todas as situações imaginadas, mesmo que de forma oculta.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, além de proporcionarem o desenvolvimento infantil, propiciam a preservação da cultura de uma determinada região, mesmo nas aldeias distantes; e favorecem a socialização inclusive, por meio das regras criadas, aceitas e cumpridas que funcionem como um exercício à interação necessária com o mundo social.

A criança constrói, cria desde os seus primeiros momentos de vida e a construção se faz também, principalmente, através da atividade de brincar, quando os aspectos intelectuais e afetivos são desenvolvidos. Quando isso é respeitado e se dá a criança o devido espaço para que esta exerça seu papel de brincar e aproveitar a infância, o resultado é promissor.

Além disto, é através da atividade de brincadeira, com jogos ou brinquedos que é proporcionado à criança, o direito de um crescimento harmonioso, livre e feliz, do jeito que todas elas gostam, através do brincar.

1.2 ATIVIDADES LÚDICAS E O PROCESSO PARA O DESENVOLVIMENTO.

O lúdico é importante na educação infantil e é através dele que a criança vem a desenvolver habilidades para a aprendizagem se efetivar. A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos e de grande importância no desenvolvimento do ser humano na educação infantil e na sociedade. Os jogos e brinquedos sempre estiveram presentes no ser humano desde a antiguidade, mas nos dias de hoje a visão sobre o lúdico é diferente. Implicam-se o seu uso e em diferentes estratégias em torno da prática no cotidiano.

Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento faz-se necessário que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico e não uma mera brincadeira, promovendo, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas. Tudo isso, foi verificado desde a idade média. Assim, Kishimoto (2002) afirma que,

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.(KISHIMOTO, 2002, P. 62)

Diante disto, a informação de que durante o Renascimento o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de áreas como história e geografia, com base de que o lúdico era uma conduta livre que favorecia o desenvolvimento da inteligência, facilitando o estudo e iniciando um processo de entendimento por parte das sociedades, com relação a algumas especificidades infantis, mudando a concepção de que as crianças eram adultas em miniatura.

O lúdico no contexto histórico do Brasil surgiu por meio de raízes folclóricas nos quais diversos estudos clássicos apontam que as origens brasileiras são provenientes da mistura de etnias como negros, índios e portugueses, durante o processo de sua colonização. Em virtude da ampla miscigenação étnica, a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais no Brasil. É bastante

conhecida a influência portuguesa através de versos, adivinhas e parlendas. Em relação a isso, Kishimoto (2002), afirma que:

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo ninada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influências aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio. (KISHIMOTO, 2002, p.22),

Através do brinquedo, de jogos e brincadeiras a criança inicia sua integração social; aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca. É que brincar não é perda de tempo, nem simplesmente uma maneira de preencher o tempo, pois a criança que não tem a oportunidade para brincar torna-se até mesmo lenta em seu raciocínio.

Portanto, o brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que se envolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente, tudo de uma maneira envolvente, em que ela desprende energia, imagina, constrói suas normas e cria alternativas para resolver imprevistos que surgem no ato de brincar. Desta forma, Pinto (2003, p.65) aborda que,

O espaço lúdico não precisa ficar restrito a quatro paredes, ao contrario, deve fluir por todo o ambiente, dentro e fora das classes. Um dos objetivos desse espaço é favorecer o encontro de crianças, para brincar, jogar, fazer amigos, propiciar a convivência alegre e descontraída dos frequentadores. (PINTO, 2003, p. 65)

De acordo com o que diz a autora, nesse espaço a criança interage com o meio físico, com outras crianças e com adultos, construindo assim, regras de convivência e competência; também treina suas habilidades e capacidades de ganhar ou perder, saber respeitar suas diferenças e as dos outros, aprender a lutar por seus direitos, defender seu espaço, mas respeitar o do amigo.

Parecem coisas tão simples e tão óbvias, mas são muito difíceis de fazer na prática. Essas atividades lúdicas têm objetivos diversos, usadas para divertir, outras vezes para socializar, promover a união de grupos e, num enfoque pedagógico, serve como instrumento para transmitir conhecimentos.

É fato que nossa cultura e, talvez, mais ainda a das crianças, absorveu a mídia e, de um modo privilegiado, a televisão. A televisão transformou a vida e a cultura da criança. Ela influenciou particularmente na cultura ludicidade. O brincar é uma atividade constante na vida de toda criança, algo que lhe é natural e muito importante para o seu desenvolvimento.

As brincadeiras, para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social e a maneira como a mesma brinca reflete sua forma de pensar e agir. Negrine (1994) afirma 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 intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (NEGRINE, 1994, p. 19)

De acordo com o citado, o lúdico é uma atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento infantil, pois o brincar gera um espaço para pensar, e que por meio deste a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade.

As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, que é natural em toda criança, desenvolvendo a solidariedade e a socialização. A capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que as rodeiam.

A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. De acordo com Vigotsky (1984),

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, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VIGOTSKY, 1984, P.97):

Como no citado, Vigotsky afirma que, por meio do brincar origina-se na criança a zona de desenvolvimento proximal que se define por funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que estão

presente nas crianças em estado embrionário. O jogo simbólico ou de faz-de-conta, particularmente, é ferramenta para criação da fantasia, necessária a leituras não convencionais do mundo.

Desta forma, abre caminho para autonomia, a criatividade, a exploração de significados e sentidos. Atua também sobre a capacidade da criança de imaginar e representar outras formas de expressão. A criatividade também está situada no domínio cognitivo; mas exerce uma influência mais forte sobre o domínio afetivo, e tem relação com a expressão pessoal e a interpretação de emoções, pensamentos e ideias.

Diante disso, Moyles (2002, p.82) considera que “é um processo mais importante do que qualquer produto específico para a criança pequena, como podemos constatar”. As crianças criam e recriam constantemente ideias e imagens que lhes permitem representar e entender a si mesmas e suas ideias sobre a realidade.

As atividades expressivas das crianças de quatro anos inicialmente vão representar aquilo que as impressionou em situações de vida real, mas dentro de um ano ou dois as crianças rapidamente se tornam mais imaginativas e criativas, na medida em que sua capacidade de simbolizar aumenta. Os professores, para trabalharem de forma dinamizadora, precisam estar sempre criando atividades que possam chamar a atenção da criança no ambiente escolar.

Isto possibilita a construção de ideias e conceitos que contribuam na sua vida como seres que vivem, lutam e participam em uma sociedade que precisa lutar pelos direitos humanos. O bom êxito de toda atividade lúdica pedagógica depende exclusivamente do adequado preparo e liderança do professor. Em relação à isto, Brougère afirma:

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa 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 a arte, não se limita a uma relação simples como o real. (O Brincar e suas teorias, 2002, p.19)

Essa concepção traduz a psicologia contemporânea do brincar; ou seja, tenta justificar a necessidade de um indivíduo de se isolar das influências do mundo, durante uma brincadeira. Por isso, a importância do espaço lúdico na

construção do conhecimento é oportunizar a criança a observar o mundo imaginado por ela, e quando ela vê esta realidade de maneira muito distorcida, procuramos conversar com a mesma, esclarecendo as coisas, fazendo com que a criança fique mais perto da nossa realidade.

Ao referir-se a isto, a criatividade pode ser estimulada com objetos simples onde a criança tem oportunidade de criar, inventar novas funções e utilidades desses objetos. Pedacos de papel, pano, caixas vazias, canudos, palitos, barbante, cola, lápis, etc., são objetos ricos para a criança poder externar sua capacidade de criação, de construção. Deve-se evitar brinquedos muito estruturados, sofisticados que só podem representar aquilo a que se destinam. Ainda sobre esta concepção Brougère afirma:

Concepções como essas apresentam o defeito de não levar em conta a dimensão social da atividade humana que o jogo, tanto quanto outros comportamentos não podem descartar. Brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessitam de aprendizagem. (BROUGERE, 2002, p.20)

Portanto, é fundamental a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo ensino pedagógico, diante dos conteúdos que podem ser ensinados por intermédio de atividades lúdicas em que a criança fica em contato com diferentes atividades, manipulando vários materiais, tais como jogos educativos, os didáticos, os jogos de construção e os apoios de expressão.

Toda criança tem necessidade de brincar, isto é uma característica da infância. A função do brincar não está no brinquedo, no material usado, mas sim na atitude subjetiva que a criança demonstra na brincadeira e no tipo de atividade exercida. Essa vivência é carregada de prazer e satisfação. É a falta desse prazer ou dessa satisfação que pode acarretar na criança alguns distúrbios de comportamento.

Em cada etapa evolutiva da criança, o brincar vai se modificando, mas é essencial que ela tenha oportunidade de explorar todas as fases do brincar. A importância do brinquedo é a da exploração e do aprendizado concreto do mundo exterior, utilizando e estimulando os órgãos dos sentidos, a função sensorial, a função motora e a emocional.

A brincadeira tem uma grande função social, de acordo com a realidade do aluno; desenvolve o lado intelectual e principalmente cria oportunidades para a criança elaborar e vivenciar situações emocionais e conflitos sentidos no dia a dia, também promove a obediência e os limites, o respeito às regras, normas e ensina a criança a tolerar, esperar a sua vez e a hora de agir. Cunha (2009) afirma que:

Dento do contexto social brasileiro, a oportunização do brincar assumiu, através da brinquedoteca, características próprias, voltadas para a necessidade de melhor atender as crianças e as famílias brasileiras. Como consequência deste fato, seu papel dentro do campo da educação cresceu e hoje podemos afirmar, com segurança, que ela é um agente de mudança do ponto de vista educacional. (CUNHA, 2009, p. 13)

Assim, através do brinquedo, da brincadeira e dos jogos, o ambiente educacional direcionado para as atividades lúdicas, consegue avançar significativamente o aprendizado, com características específicas, como o brincar livremente com finalidade educativa, atendendo as necessidades da comunidade escolar e da faixa etária da criança.

Portanto, a brinquedoteca tem como objetivo proporcionar estímulos para que a criança possa brincar livremente e, por ser um local onde as crianças permanecem por algumas horas, é um espaço onde acontece uma interação educacional. E as pessoas que trabalham na mesma, são educadores preocupados com a felicidade e com o desenvolvimento emocional, social e intelectual das crianças, especialmente quando percebe-se que realmente o desenvolvimento acontece.

1.3O LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR.

O jogo com regras está incluso nas relações sociais. A regra constitui uma obrigação e é imposta pelo grupo, sendo considerada falta quando é violada. No jogo com regras estão incluídos, frequentemente, elementos sensório- motores e de imaginação simbólica, além da própria regra que é resultado da organização social. Assim, as relações de cooperação desenvolvidas nos jogos e brinquedos no geral, além de contribuírem para o desenvolvimento cognitivo, tornam possível a construção de uma moral de autonomia, podendo ser observada em crianças a partir dos dez anos aproximadamente (ou pode até mesmo nunca ser encontrada).

Nesse estágio, os sujeitos concebem as regras de maneira adulta. Há o cumprimento delas, que agora são estabelecidas pelas relações individuais. É considerado importante, então, o respeito mútuo entre as pessoas. Considerando seu enfoque cognitivista, Piaget (1982) analisa o jogo em relação à vida mental da criança, como influenciado pelo processo de assimilação. Em outras palavras, o jogo,

(...) é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança (...) é verdade que na maioria das minhas publicações tenho lidado com vários aspectos do desenvolvimento cognitivo, particularmente com o desenvolvimento cognitivo, particularmente com o desenvolvimento da operatividade, mas acredito que nos meus primeiros trabalhos já enfatizei a importância das trocas interindividuais (PIAGET apud KAMII, 1991 p. 10).

A criança gosta de movimentar seu corpo, corre, pula, nada, exercita-se, desenvolvendo-se fisicamente. As atividades de desenhar, pintar, rasgar, pegar, amassar, modelar e bordar desenvolvem os movimentos finos.

Assim, ao contrário do jogo de exercício, o jogo simbólico solicita a representação de um objeto ausente como, por exemplo, quando uma criança desloca uma caixa de sapatos, dizendo ser um automóvel. O jogo simbólico surge na criança, no geral, por volta do segundo ano do seu desenvolvimento.

O professor, especialmente compreende que todos os brinquedos, de alguma forma, auxiliam no desenvolvimento infantil. Os educativos ajudam a explorar as possibilidades e desenvolver novas habilidades. Com eles, a criança é capaz de estimular várias habilidades, como o raciocínio lógico e a coordenação motora, além de desenvolver a percepção de cores, formatos e sons. Podemos citar como exemplos os jogos de encaixe, chocalhos e instrumentos musicais.

Por sua vez brinquedos pedagógicos têm a função de reforçar um conteúdo que a criança está aprendendo. Podem ser usados em casa ou em sala de aula, mas possuem regras mais claras e as brincadeiras precisam de direcionamento.

Se o brinquedo é um objeto menor do ponto de vista das ciências sociais, é um objeto de profunda riqueza. A sua sombra, a sociedade se mostra duplamente naquilo que é mais, sobretudo naquilo que se dá a conhecer as suas crianças. Assim sendo, mostra a imagem que faz da infância. O brinquedo é um dos reveladores de nossa cultura, incorpora nossos conhecimentos sobre a criança ou, ao menos, as representações

largamente difundidas que circulam as imagens que nossa sociedade é capaz de segregar. (BROUGÈRE, 2000, p. 98)

A função do jogo, nesse sentido, seria criar motivos ou atividades e situações para fantasiar, uma vez que a fantasia é o elemento para a assimilação de eventos e objetos ao “eu” e “estruturas mentais” da criança. Na realidade, o jogo simbólico revela a impossibilidade que os esquemas mentais têm de assimilar a realidade tal qual ela é, constituindo uma forma de simplificar a realidade para poder assimilá-la.

Em uma situação fantasiosa, a criança age num mundo imaginário em que a situação é escolhida pela sua significação estabelecida pela brincadeira e não pelos objetos concretos que tem nas mãos. A criança gosta de relatar experiências, de ouvir histórias, recontá-las, de representar, investigar, correr, jogar, de brincar com as letras do alfabeto, escrever, ler, ver e recortar figuras de revistas e jornais, operar brinquedos de montar e desmontar.

Sobretudo, elas gostam daquilo que proporciona a possibilidade de imitar, fazer junto. As atividades de classificação, ordenação de cores e objetos, empilhar cubos e seriar são importantes para o desenvolvimento da atenção, leitura e escrita e são entendidas como trabalho-jogo, a brincadeira não pode ser considerada uma atividade complementar, mas sim uma atividade fundamental para a prática pedagógica.

Compete, portanto, ao educador preocupado com a formação plena da criança, resgatar e valorizar o brincar e o jogar como atividades fundamentais para o seu desenvolvimento. Para tanto é necessário que o professor supere concepções do senso comum pedagógico a respeito do uso da brincadeira e do jogo como atividade pedagógica controlada, ao mesmo tempo em que aprenda a equacionar o seu papel como um mediador capaz de incentivar a atividade livre sem deixar de tirar proveito da mesma.

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalecem as incertezas do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico (KISHIMOTO, 1994, p.14).

A promoção de atividades que favoreçam o envolvimento em brincadeiras, principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias, têm nítida função pedagógica. A escola e, particularmente, a Educação Infantil poderia se utilizar desse tipo de situação para atuar no processo de desenvolvimento da criança.

O brincar é elemento da cultura, e sua existência depende da aprendizagem e interação social. As relações interpessoais e as interferências educacionais são indispensáveis para a divulgação, socialização, aprendizagem, preservação e criação de jogos e brincadeiras. Nessa perspectiva, levando em conta a vida e a existência humana no contexto atual, que se caracterizam pela intensificação do processo de privatização das relações sociais, pelo crescente isolamento da criança do mundo adulto e pela exacerbação da produção e da competição, as instituições educacionais e os professores exercem em papel essencial na preservação e valorização dos jogos.

Vygotsky (1988 p.109), ainda afirma que: “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não por incentivos fornecidos por objetos externos”

A capacidade de conhecer as regras dos jogos é básica para que os professores possam propor e adequar as situações lúdicas às possibilidades de atividades da criança, atendendo aos seus motivos e necessidades, bem como estimulando a se desenvolver. No brinquedo, a ação, todavia, não persegue um objetivo, pois sua motivação está na própria ação e não no resultado.

A ação, no brinquedo, não provém da situação imaginária, mas, pelo contrário, é esta que nasce da discrepância entre a operação e a ação. Assim, não é a imaginação que determina a ação, mas são das atividades produtivas da escola. A atividade lúdica é aceita pelo educador apenas por colaborar no descanso, na recuperação e no preparo da criança para o ensino.

Mais especificamente com relação ao processo de desenvolvimento intelectual infantil, sua teoria oferece bases científicas para que se possa, através do estudo e análise dos estágios de desenvolvimento sugerir, ou seja, propor à criança, brincadeiras, brinquedos e jogos que propiciem prazer no brincar e ao mesmo tempo, possibilite o desenvolvimento efetivo das capacidades cognitiva e afetiva.

Faz- necessário possibilitar o exercício daquilo que é próprio no processo de desenvolvimento e aprendizagem, brincar é uma situação em que a criança constitui significado, sendo forma tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção do conhecimento.

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por esta imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações inter-individuais, por tanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente, para se adaptar a suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. (BROUGÈRE 1997, p 97 - 98).

Desta forma, um brinquedo, criado ou não com sofisticação, caso não seja compreendido pela criança causará desmotivação na brincadeira. Um brinquedo ou um jogo que não desperte interesse passará despercebido pelas crianças, às condições da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela.

Na sociedade de mudanças aceleradas em que vive- se, na qual o indivíduo é a unidade básica de mudança, somos sempre levados a adquirir novas habilidades e a utilização dos jogos, brinquedo e brincadeiras no processo pedagógico fazem despertar o gosto pela vida e levam as crianças a enfrentarem novos desafios. Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Trata-se do exercício de habilidades necessárias ao domínio de novas aquisições e de novos conhecimentos, desenvolvendo-se de forma natural e agradável.

O adulto, ao compreender o jogoe a brincadeira como forma de linguagem, pode também transformá-lo em um recurso privilegiado para estreitar os vínculos e relações sociais baseados na cooperação, na troca de pontos de vista e no respeito mútuo. Isso, porém, não significa que as atividades lúdicas são situações livres de conflitos e sempre harmoniosas.

O brinquedo e as brincadeiras são atividades culturalmente pertencentes ao ser humano, sem importar a idade. “A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável”. (Brougère, 2000, p. 54)

Diante disso, as brincadeiras e os jogos são situações complexas e conflituosas, nas quais as crianças efetivamente podem ser autênticas, atuar de maneira ativa e significativa, revelando e partilhando com as outras crianças dos seus valores, costumes, crenças e concepções diversas. Um tempo grande da brincadeira e do jogo deve ser usado para busca de consenso, acordo e superação de conflitos. Esses momentos não podem ser tratados como perda de tempo, mas como espaço rico e fértil para o desenvolvimento social, afetivo, moral e cognitivo, especialmente na escola e onde a criança possa encontrar-se e procurar brincar.

Portanto, as brincadeiras são essenciais para um bom desenvolvimento na infância e as colocam em contato com o mundo. Brincando, os pequenos observam e recriam a realidade, exploram os sentidos e, por isso, atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento social, emocional, físico e cognitivo. Brincar é tão importante que é considerado um dos direitos universais da criança. Assim como a saúde e a educação, essa atividade é essencial para que a infância se desenvolva de forma saudável e a criança cresça em todos os aspectos.

2 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DO ALUNOS INDÍGENAS

2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR

Ao tratar-se de ludicidade, é possível desenvolver habilidades motoras utilizando como recursos brincadeiras e jogos que compõem a cultura infantil e levando em consideração o conhecimento que as crianças já possuem sem precisar impor outras formas que sejam estranhas a ela. Pois o lúdico garante a motivação e o interesse das crianças.

Segundo a LDB nº 9.394/96 alterada pela Redação dada pela Lei nº 12.796 de 2013 em seu art. 29 é considerada a primeira etapa da educação básica: [...] Art. 29, a Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade (BRASIL, 2013 - Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013 / LDB 9.394/96); ou seja, a Educação Infantil tem grandes aspectos e significados no processo de formação da criança como um todo.

Ela tem uma concepção que faz com que estas se insiram como sujeitos em um ambiente social desde o momento da sua entrada no ambiente educacional. A ludicidade na fase do desenvolvimento e aprendizagem, utilizado como recurso metodológico no preparo de uma atividade educativa é muito importante, pois auxilia na formação do sujeito de uma forma mais prazerosa dando-lhe contribuições significativas.

O ato de brincar é acessível a qualquer ser humano, independente da faixa etária e da classe social, o brincar é uma ação prazerosa, livre, exploratória e que contribui para a formação e construção do sujeito, quando a criança “Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade” (KISHIMOTO, 2002, p. 63). Assim, a ludicidade como princípio metodológico permite ensinar conteúdos seja qual for à disciplina, bem como gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado ou, até, para recuperar brincadeiras dos tempos passados.

A escola e o educador devem atuar em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar a brincadeira de uma ideia livre e focar em um

aspecto pedagógico, de modo que estimule a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectuais que respaldem o seu percurso na escola.

As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, natural em toda criança, haja vista desenvolver a solidariedade e a socialização.

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, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (VIGOTSKY, 1998, p. 97).

O ato de brincar faz expressar sentimentos e explorar as habilidades físicas e mentais do ser humano, reproduz as relações existentes nas sociais do seu cotidiano. Cabe, então, à escola introduzir práticas educativas que enriqueçam o imaginário infantil e despertem o prazer pela construção do conhecimento. Para tanto, o educador deve atuar como agente de transformação, substituindo as práticas tradicionais por estratégias ativas de ensino com vistas à promoção do aprender a apreender.

Ademais, o prazer que as brincadeiras, os jogos e as atividades de integração proporcionam é a base de sustentação da ação lúdica. O docente precisa utilizar o lúdico em sala de aula de forma planejada com vistas ao incremento de uma aprendizagem cognitiva e social.

Ademais, Oliveira (2007, p. 31) diz que “o ato de brincar contribui para o processo de apropriação de conhecimento da criança”, ou seja, ao brincar a criança conhece prioridades dos objetos, ao mesmo tempo em que consegue se colocar na posição do outro. O brincar para o sujeito promove benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social, bem como corrobora na reflexão sobre a forma de pensar e agir.

Além disso, os subsídios das brincadeiras e dos jogos incrementam a aprendizagem. [...] contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança em todas as dimensões [...]: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (NEGRINE, 1994, p. 19).

Desta maneira, o uso do lúdico na prática pedagógica contribui para a construção de conhecimento; pois gera um espaço para pensar e faz a criança avançar no raciocínio, nas relações interpessoais, na compreensão do meio em que vive, na satisfação de desejos, no desenvolvimento de habilidades cognitivas, procedimentais e atitudinais e no estímulo da criatividade.

2.2 O PROFESSOR E SUAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS ATRAVÉS DA LUDICIDADE.

Enquanto profissional, o educador em sua ação deve sempre considerar a ludicidade como um meio de aprendizagem. Pois segundo Marinho et al., (2012) o lúdico deve ser um dos principais eixos norteadores do processo de ensino aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias lúdicas desafiadoras.

Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante. A prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades com os alunos de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensino aprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquistas e dificuldades (MARINHO et al., 2012, p. 32). Nesse sentido, o professor é de grande importância nessa ampliação de conhecimento de criança com auxílio ao lúdico.

Nessa perspectiva, a utilização do lúdico, que inclui jogos e brincadeiras, no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para perceber a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado às situações do dia a dia (MIRANDA, 2013). As brincadeiras antigas trazem consigo a cultura popular.

Assim, as situações de aprendizagem com o uso do lúdico conseguem a atenção da criança na execução da atividade de forma satisfatória e agradável, destacando que a brincadeira popular constitui motivação para que seja mantido o interesse da criança pela atividade.

Os professores devem encorajar nas crianças brincadeiras que estimulem o desenvolvimento físico e motor como os jogos de perseguir, procurar e pegar, e os jogos de correr e pular. Assim, o desenvolvimento acontece.

Segundo relata Santos (1997, p. 11), “educar é ir além da transmissão de informações ou colocar à disposição do educando apenas um caminho, limitando a escolha ao seu próprio conhecimento”. Para ele educar é tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade, dando-lhes condições para de exercer a autonomia para escolher entre outros caminhos, o que lhe for baseado aos seus princípios morais e éticos. Construindo uma concepção nova de mundo, de homem e de sociedade para enfrentar as situações adversas que a vida apresentar.

Mediante tal afirmação, o sonho a fantasia e a alegria só têm um lugar dentro do aprendizado pelo lúdico. É através deste que a socialização acontece, não só dentro da escola, mas durante toda a infância. Assim, o professor que prepara bem as suas aulas, faz uso de metodologias diversificadas, envolve os alunos na participação, na socialização, permite que o aluno experimente o conhecimento de várias formas, e sua atuação acontece de forma segura, com capacidade para conduzir sua ação com autonomia, criatividade, competência e autoestima.

A brincadeira é vista como forma dramática que se diferencia por uma especificidade preciosa, qual seja a de congregar, numa só pessoa, o artista, o espectador, o autor da peça, o decorador e o técnico. Na brincadeira, ele afirma “que a criatividade da criança tem o caráter de síntese; suas esferas intelectuais, emocionais e evolutivas estão excitadas pela força direta da vida, sem tencionar, ao mesmo tempo e excessivamente, o seu psiquismo.”(VYGOTSKY, 2010, p. 101).

Portanto, quando o trabalho lúdico educativo acontece em um ambiente alegre, dinâmico e harmonioso, através de ações que valorizem o conhecimento empírico e, considere os aspectos sociais e culturais dos alunos, os resultados na aprendizagem são mais evidentes e aumentam as possibilidades cognitivas, pois eles conseguem expor seus sentimentos, desenvolvem a capacidade crítica e estabelecem novas relações com o conhecimento poderoso.

Assim, Vygotsky, (2001, p.106), conceitua “que o jogo pode ensinar essa precisão, o polimento e a diversidade das relações sociais”. Ele enfatiza ainda que ao colocar as crianças em situações sempre novas, ao submetê-las às condições que se renovam constantemente, “o jogo as obriga a diversificar de forma ilimitada a

coordenação social de seus movimentos e lhes ensina flexibilidade, plasticidade e aptidão criativa como nenhum outro âmbito da educação”.

Desse modo, vale destacar que ao trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras, o professor proporcionar aos alunos atividades que promovem a socialização, a criatividade, autonomia para tomar decisões, desenvolver abstração do pensamento e adquirir o conhecimento, e assim, podemos dizer que a ludicidade se torna um instrumento pedagógico riquíssimo no processo de alfabetização, letramento e desenvolvimento do raciocínio lógico.

Brincar ajuda a criança no desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, através da atividade lúdica, a criança cria conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio saber. (SANTOS, 1997, p. 20)

Diante da situação é preciso que os professores, ou os pais incentivem e estimulem a brincar e que brinquem com elas, pois ao realizarem tais atividades adquirem atitudes, valores, criatividade, sentimentos e conceitos que contribuem para sua vida.

São inúmeras as brincadeiras, tais como, lenço atrás, pega-pega, amarelinha, pular corda, passar anel, brincadeiras cantadas, de roda, de boneca de bola, caça ao tesouro, esconde-esconde, pique, imitação, túnel, e muitas outras que são trabalhadas nas escolas pelos professores advindas da cultura regional e das tradições populares.

2.3 O LÚDICO COMO METODOLOGIA PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM NA ESCOLA.

Os professores são os agentes diretos da educação e os que utilizam o lúdico precisam ter a consciência da importância de inseri-lo em sua prática pedagógica, com vistas a promover mudanças e encontrar na proposta do lúdico uma relevante estratégia ou metodologia que diminui as dificuldades de aprender e o fracasso escolar.

O uso dos jogos e das brincadeiras como um meio educacional é um avanço para a educação infantil e os anos iniciais do ensino fundamental. Tomar

consciência disso requer mudanças, o que nos leva a resgatar vivências pessoais para incorporar o lúdico na prática educativa.

O lúdico é, portanto, uma estratégia que deve ser aplicada no ambiente escolar com a finalidade de ressignificação do conhecimento e do desenvolvimento de habilidades operatórias, tornando-se indispensável no trabalho de sala de aula. Nessa perspectiva, as atividades lúdicas são consideradas uma estratégia relevante para ser utilizada pelos professores como parte integrante do planejamento diário, seja de forma individual ou coletiva, com vistas a estimular o raciocínio e a socialização, como também a forma de ver o mundo diferente.

A criança que brinca e joga se desenvolve individual, social e culturalmente. Pautada no reconhecimento de que as brincadeiras representam importante fonte de desenvolvimento humano, fui pesquisar quais “vivências” e interações lúdicas estão sendo oferecidas para que as crianças nas escolas de Educação Infantil, de 0 a 5 anos de idade, se desenvolvam, buscando saber o que pensam as docentes sobre sua própria prática.

O lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão e é sob esse ponto de vista que desenvolvemos essa pesquisa, para que o aprendizado de matemática se torne mais atrativo e divertido. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

A aquisição e a retenção de conhecimentos são atividades profundas e de toda uma vida, essenciais para o desempenho competente, a gestão eficiente e o melhoramento das tarefas cotidianas. (AUSUBEL, 2000). Ressalta-se que a aprendizagem significativa foi utilizada para o aprendizado dos povos passados dentro das suas reais necessidades e buscando alcançar os objetivos da sociedade moderna.

A utilização do lúdico na educação tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades. É um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional.

Adquire-se desde criança as mais diferentes formas de conhecimento: seja popular, científico, cultural, religioso, aprendendo-as de maneiras e objetivos

diferentes, mas com algo comum para todos os seres: o mundo da criança, independente de suas origens, é lúdico e ilusório e o mundo do adulto se abstém de ludicidade, sendo realista.

“As tarefas de aprendizagem por memorização, como é óbvio, não se levam a cabo num vácuo cognitivo. Pode relacionar-se com a estrutura cognitiva, mas apenas de uma forma arbitrária e literal que não resulta na aquisição de novos significados”. (AUSUBEL, 2000). Assim, a utilização da ludicidade como instrumento metodológico para o ensino de nossas crianças é um desses ensinamentos que não devemos deixar para trás.

Deve-se fazer o mesmo com a maneira que ensinar as crianças, que estas tenham o aprendizado interdisciplinar de maneira espontânea, onde possam ser ativas durante o processo de aprendizagem e que este se torne significativo. A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. (KISHIMOTO, 2000).

Os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantém-se até hoje, no Brasil. Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna o país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional. O lúdico faz a diferença.

Toda herança cultural e educacional deve ser utilizada para o aprendizado universal de nossos alunos, haja vista que lidamos com várias etnias, raças e povos e, portanto, devemos resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino dos alunos nos dias atuais.

Os jogos e brincadeiras de hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que deve-se ressaltar é justamente que, o que tem-se é um material importante trazido como herança dos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles.

Diante disso, (...) Visam à construção de um referencial que oriente a prática escolar de forma a contribuir para que toda criança e jovem brasileiros tenham acesso a um conhecimento matemático que lhes possibilite de fato sua inserção,

como cidadãos, no mundo do trabalho, das relações sociais e da cultura. (PCNs, 1997).

Trabalhar o lúdico no aprendizado deve contribuir para tornar o aluno um sujeito crítico, intelectual, voraz para a busca de uma sociedade justa, onde seus conhecimentos advindos do seu processo de desenvolvimento educacional possam de fato inseri-lo na sociedade como um ator principal de transformações.

Portanto, todo ser humano, independente de sua sexualidade, raça, cor, origem, quando brinca, demonstra prazer e alegria em aprender, sem o peso da obrigação do aprender mecanizado. Todos devem ter a oportunidade de lidar com suas energias em busca da satisfação de seus desejos e de resultados satisfatórios para o seu desenvolvimento psíquico.

Desta forma, a curiosidade que os move para participar da brincadeira é, em certo sentido, a mesma que move os cientistas em suas pesquisas e estudos necessários para os conhecimentos; o desejo da descoberta do novo, de algo que antes não era de seu domínio. O ensino deve estar relacionado com essa busca incessante do novo, de forma alegre, feliz, descontraída e divertida.

Mediante a situação, cabe à escola organizar os espaços, principalmente a própria sala de aula, para oportunizar o desenvolvimento da atenção, do raciocínio, da criatividade e da aprendizagem significativa, e o educador pode proporcionar um ambiente alegre, motivador, sadio, dispor de vários materiais pedagógicos para que a criança possa explorar ao máximo e ter gosto pela realização das atividades.

O professor deve mostrar-se atencioso e dinâmico, favorecer a mediação com os alunos, planejar adequadamente suas aulas e tornar o trabalho pedagógico em momentos de aprendizagem interativa com a socialização necessária.

3 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO ESCOLAR INDÍGENA DIFERENCIADA: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EMEIF “MISSÃO SÃO FRANCISCO”, EM JACAREACANGA-PARÁ

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA

A EMEIF “Missão São Francisco” em uma aldeia no município de Jacareacanga-Pará, cuja nomenclatura é EMEIF - Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental (Escola Pública Municipal) Rio Cururu Centro Jacareacanga - PACEP: 68195-000.

Está localizada à margem esquerda do rio Cururu, afluente direito do rio Tapajós, onde foi iniciada em julho de 1911, quando Fr. Hugo Mense e Fr. Luís Wand, OFM, após viagem de sessenta dias, aportaram na região da Missão Velha, situada à margem direita do rio Cururu.

Funciona com a Educação Fundamental especificamente com alunos indígenas, primando sua cultura e especialmente da língua materna; onde também é ministrada a Língua portuguesa como uma segunda língua.

Objetiva o letramento em todas as áreas educacionais, cujo currículo está interligado aos costumes do povo indígena; como também prima pelo desenvolvimento integral da etnia, voltada para os anseios sociais.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho foi elaborado a partir de uma pesquisa bibliográfica, com teóricos como Cunha (2009), Kishimoto (1994), Negrini (1994), Oliveira (2011), Vigotski (1988) dentre outros; e uma pesquisa de campo de cunho qualitativo, almejando uma análise a partir das respostas dos quatro professores entrevistados, da EMEF “Missão São Francisco em Jacareacanga- Pará, em Agosto de 2019.

Os objetivos a serem alcançados consistem em identificar a ludicidade como estratégia de ensino na aldeia “Missão São Francisco”; Verificar a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem na aldeia; Identificar e relacionar os tipos de brincadeiras mais utilizadas pelo professor em sala de aula e observar a estrutura da escola para o desenvolvimento da ludicidade como metodologia de ensino.

As questões que nortearam este foram: Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula da aldeia indígena? Quais as brincadeiras mais utilizadas

pelo professor com as turmas da Educação Infantil e Ensino Fundamental na aldeia? A escola está estruturada para desenvolver o lúdico como metodologia na aldeia?

Para chegar- se aos resultados, foi necessária a análise e a coleta de dados, as propostas de contribuição e a conclusão, onde constatou- se que na escola, é preciso que seja utilizada ainda mais a ludicidade, para que os alunos chegue à aprendizagem com mais facilidade e motivação.

3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS

Para a conclusão deste trabalho, foram envolvidos quatro professores que trabalham na escola citada, Sendo três destes do sexo masculino e uma feminina; Esta, tem trinta e seis anos de idade, graduada em Magistério Intercultural Indígena, trabalha há nove anos na escola como professora de Educação Geral e Pré- escola e não trabalhou em outra instituição.

Quanto aos professores, os mesmos têm trinta e seis anos, quarenta e um e quarenta e seis anos consecutivamente. Um é graduado em Pedagogia e os outros são graduados em Magistério Intercultural Indígena, na Instituição de Ensino Superior, UEPA. Trabalham há onze, doze e treze anos na escola, sendo um, diretor da instituição, outro trabalha Educação Geral e o último leciona Língua Materna. Estes professores investigados não trabalharam em outra escola.

Assim, a pesquisa serviu como base para compreender- se a questão da ludicidade no ambiente escolar e suas contribuições para a Educação Indígena de forma diferenciada. A primeira pergunta é sobre o conhecimento do professore em relação à ludicidade.

3.4 CONCEPÇÕES E PRÁTICAS DOS PROFESSORES

Para a realização deste trabalho, foi necessária uma investigação na escola, a qual participaram quatro professores que trabalham efetivamente na instituição, que trabalham de acordo com a diversidade e currículo nacional vigente, sujeito a dinamismos, priorizando língua materna; onde iniciou-se com a questão sobre o significado da ludicidade.

Quadro 1-Para você, o que é ludicidade? **Fonte:** Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em Jacareacanga- Pará/2019.

PROFESSORES	RESPOSTAS
P1	Ludicidade é uma criatividade que a gente faz dentro da sala de aula como brincadeiras, jogos e divertimentos.
P2	Ensino aprendizagem das crianças em uso material ou brinquedo utilizado na sala de aula, onde as crianças aprendem e desenvolve seus conhecimentos através de uso de seus brinquedos escolares junto com os professores.
P3	Ludicidade é uma forma de ensinamento dos alunos na escola.
P4	É uma forma de ensino através de jogos e brincadeiras educativas com que o aluno aprende brincando.

Os professores responderam que a ludicidade é criatividade em sala de aula, com brincadeiras, jogos e divertimentos, coo também brinquedo e brincadeiras educativas, em sala de aula, e que o aluno aprende brincando.

Assim, vê-se que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras representam formas singulares de compreensão e apreensão do mundo pelo ser humano, sobretudo pelas crianças, podendo ser reconhecidos em diferentes contextos e tempos. Nesse sentido, é possível afirmar que as crianças compartilham essas atividades lúdicas que são repassadas de uma geração a outra ao serem praticadas e isso proporciona conhecimento, mesmo fora da sala de aula..

Ademais, para que haja a brincadeira, é necessária uma decisão dos que brincam, pois sem a livre escolha não há a brincadeira. Ele ainda salienta que as concepções do brincar são construções que estão atreladas às representações de criança e de infância de cada época, pois também são construídas culturalmente.

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante[...]. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna [...] (LUCKESI, 2002, p. 6).

Assim na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e

conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida, de expressividade de diversão.

Considera-se que o lúdico é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para que o indivíduo desenvolva uma boa saúde mental, preparando-se para um estado interior abundante, facilitando os processos sociais, comunicativos, expressivos e construtivos no âmbito do conhecimento em geral.

A ludicidade faz parte de um processo maior, dinâmico, inter-relacional e interativo, que atribui significados lúdicos ao comportamento dos indivíduos. É consequência da vivência das situações lúdicas e das experiências que o indivíduo congrega a partir dessas vivências, das conexões e das interações que este faz em função das experiências vividas. Á seguir, a questão que fala da importância de trabalhar a ludicidade em sala de aula, na aldeia indígena, especificamente.

Quadro 2- Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula da aldeia indígena?
Fonte: Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em Jacareacanga- Pará/2019.

PROFESSORES	RESPOSTAS
P1	A importância de ludicidade para os alunos é de interesse a aprender e envolver qualquer tipo de atividade na aprendizagem.
P2	Trabalhar na escola indígena através de ludicidade, as crianças indígenas se encontram melhor com os professores e com os colegas. Assim inicia o desenvolvimento de comunicação.
P3	A importância de se trabalhar nos anos iniciais de aprendizagem, desenvolver a linguagem musical para que as crianças aprendam a ouvir sons e conhecer as diferenças entre eles brincando com jogos tradicionais.
P4	Os alunos indígenas tem muitas dificuldades em aprender língua portuguesa, então a ludicidade é importante para facilitar a aprendizagem dos alunos.

Ao serem interrogados sobre a importância de trabalhar a ludicidade em sala de aula da aldeia indígena, os professores responderam que é importante para o aprendizado do aluno, onde inicia-se a comunicação, a linguagem musical e a diferença dos jogos e brincadeiras tradicionais. Assim, a dificuldade dos alunos aprenderem outra língua, torna-se mais fácil.

Desta forma, o brincar sempre se fez presente na vida das crianças. Através dele, elas viajam do mundo real para um mundo imaginário onde tudo pode acontecer. Objetos criam vida, ao mesmo tempo em que desaparecem e adquirem

novas formas e sentidos; lugares distantes ficam a ‘um passo’ do alcance e até planetas desconhecidos viram reais. Pode-se construir e desconstruir ‘mundos’ e objetos.

Nas brincadeiras, pode-se ser rainha ou bruxa, herói ou bandido, pequeno ou grande, pois elas nos permitem ir além. Na aldeia as crianças também brincam de acordo com o mundo em que vivem. E inserir novas brincadeiras, faz muito bem a todas elas.

Assim, de acordo com Rau (2007) a concepção do lúdico como um recurso pedagógico direcionado ao desenvolvimento psicomotor surge entre os aspectos relacionados à interação da criança com o meio em que vive, e, nesse sentido, ao conhecer o perfil neurossensório motor da criança, o educador irá perceber como esta o desenvolvimento dos sistemas nervosos, sensorial e motor, não separadamente, mas em sua interligação.

É interessante desenvolver as práticas pedagógicas com ludicidade se faz necessário para que o professor consiga “falar” a linguagem das crianças e motivá-las, despertar seu interesse, pois é por meio dela que consegue mediar o conhecimento de maneira mais eficaz, fazendo com que o aluno se aproprie do que está sendo ensinado.

As atividades lúdicas, portanto, permitem experimentar, sentir, criar e recriar mundos e situações. Através dela pode-se nos libertar da realidade mecânica e ir muito além deste mundo, trocar experiências, viver momentos de alegria e liberdade, enfim, aprender com as situações que podem ser inventadas a partir da criatividade da criança.

Quadro 3- Quais as brincadeiras mais utilizadas pelo professor com as turmas da Educação Infantil e Ensino Fundamental na aldeia? Explique. **Fonte:** Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em Jacareacanga- Pará/2019.

PROFESSORES	RESPOSTAS
P1	As brincadeiras mais utilizadas nas turmas são: cântico tradicional e dança tradicional com o gesto, por exemplo: dança do jacamim e a dança do gavião.
P2	As brincadeiras mais utilizadas pelos professores indígenas com as crianças é o cântico em Munduruku e a dança cultural e cântico religioso.
P3	Professores utilizam a brincadeira por jogos tradicionais e musicais que faz parte do nosso cotidiano e principalmente no dia a dia das crianças na escola, como dança do milho, da mandioca e grilo.
P4	São utilizadas nas turmas as brincadeiras musicais, danças culturais e dramatizações de acordo com o tema.

Ao responderem sobre as brincadeiras mais utilizadas em sala de aula na aldeia, os entrevistados foram enfáticos ao responderem que utilizam cânticos e danças tradicionais e religiosas, musicais como a dança do milho, da mandioca e do grilo e dramatizações.

Assim, afirma-se que as atividades lúdicas são aquelas que fazem parte do universo da criança, como jogos e brincadeiras. São atividades livres, não impostas e realizadas com espontaneidade. Além de educar, elas representam uma forma da criança se expressar; uma maneira física e mental de desenvolver habilidades sociais, emocionais e cognitivos. “[...] o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo” (ROJAS, 2002, p. 6).

Entretanto, a capacidade de uma atividade lúdica prender a atenção e manter a criança focada é infinitamente maior do que qualquer atividade formal, impositiva e sem diversão. Vivenciar a educação lúdica é estar presente e inteiro como docente e viabilizar o mesmo para os seus alunos. É praticar uma educação que integra, ao invés de separar mente de corpo ou sentimento de razão, considerando as diversas possibilidades.

Dessa forma, as manifestações ou práticas lúdicas são além de um recurso formativo uma possibilidade de autodesenvolvimento e autonomia do sujeito. O professor poderá incluir a ludicidade na sua prática docente apenas se o contato for realizado a partir do seu interior. O ensino lúdico precisa ser conduzido por docentes que experimentem a ludicidade; ao caso contrário será apenas um facilitador de atividades lúdicas.

A ludicidade consiste em metodologias através de jogos e brincadeiras, a fim de facilitar o aprendizado, com uma expectativa inovadora na educação, priorizando o aprendizado do aluno e uma nova forma de chegar-se ao aprendizado eficaz e significativo.

Portanto, para executar atividades lúdicas não confere nem ao professor nem à sua proposta de ensino o status de lúdico. Nem tampouco cria o contexto lúdico para que os alunos tenham a experiência das vivências lúdicas. Faz-se necessário viver de verdade como se fosse criança, que a brincadeira fascina e emociona. É que o lúdico causa magia e fascínio, transportando o sujeito a uma

nova realidade. A próxima pergunta, trata da estrutura escolar para a metodologia lúdica na aldeia.

Quadro 4-A escola está estruturada para desenvolver o lúdico como metodologia na escola da aldeia? Fale sobre. **Fonte:** Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em Jacareacanga-Pará/2019.

PROFESSORES	RESPOSTAS
P1	A estrutura da escola muito pouco, mas dar para realizar o lúdico com os alunos, não só dentro da sala mas em outros ambientes da escola.
P2	As escolas das aldeias não são estruturadas adequadamente. As crianças iniciam na sala de aula a partir de 04 anos, os professores indígenas desenvolvem seus trabalhos lúdicos no espaço da aldeia ou no campo de futebol.
P3	Realizar atividades com os alunos para desenvolver os vários tipos de percepção a forma lúdico, no entanto nem sempre há espaços apropriados, material adequado para que se haja uma educação lúdica efetiva.
P4	A sala da escola não foi suficiente para fazer a ludicidade com a turma, o espaço da sala é inapropriado para tal atividade.

Quanto à estrutura da escola para o desenvolvimento de metodologias lúdicas, os entrevistados afirmaram que é muito pouca, para trabalhar a ludicidade com os alunos; assim, estende-se a outros espaços da aldeia e até em campo de futebol. Não há realmente espaço apropriado para tais atividades.

Assim, é necessário que para trabalhar o lúdico na escola, faz-se necessário um espaço apropriado; pois a ludicidade é a linguagem da criança, brincar é a maneira pela qual ela se expressa. Sem a ludicidade a escola pode ser considerada pelas crianças como um lugar desmotivador, por não corresponder às suas formas de expressão.

Também para os professores, trabalhar com a ludicidade, as crianças aprendem sem mesmo perceber, de maneira prazerosa, interessante e principalmente motivadora, o que leva o aluno a cultivar a vontade de buscar e aprender cada vez mais.

De acordo com Kishimoto (2006, p. 56) “é uma forma de a criança entrar em contato com o mundo”, pois é através dela que a criança tem contato e interage com outras crianças, onde ainda as fazem envolver com um faz de conta em construção.

Ademais, a ludicidade na prática pedagógica faz-se necessária, pois é por meio dela que o aluno pode compreender de forma mais fácil o que se quer ser ensinado, muitas vezes ainda, aprende sem perceber que está aprendendo, a

motivação e o interesse em aprender não vem dos conteúdos, mas da forma que eles são mediados no processo de ensino e aprendizagem.

Assim, como é preciso um espaço adequado, a formação do educador é fundamental para o desenvolvimento de seus alunos. Mesmo assim, sabe-se que nem em todas as escolas há um espaço para atividades diferenciadas. Certamente, o conhecimento oferece ao professor novas formas de vivenciar e refletir as ações que fazem parte da sua rotina, além de nortear o caminho para lidar com as necessidades singulares de cada educando. Esse acesso facilita o lúdico na educação infantil, tornando-se parte essencial do aprendizado e à interação.

Sabe-se que, muitas vezes, as atividades lúdicas são utilizadas apenas para preencher o tempo livre, quando deveriam fazer parte do currículo e ser usada como suporte no ensino. Especialmente no período pré-escolar, a brincadeira é indispensável para a vivência na escola.

O lúdico na educação infantil é a base para o crescimento e a oportunidade de entrar em contato com novos saberes. Por isso, esse tema deve ser muito explorado nos cursos de formação de professores.

Constata-se também, que apesar dos benefícios do trabalho com a ludicidade, ações deveriam ser colocadas em prática pelas escolas para que haja valorização da ludicidade nas atividades didático-pedagógicas, tais como o recreio dirigido; apoio da direção; apoio da comunidade escolar, principalmente dos pais; salas menos numerosas, mais recursos físicos e financeiros, além de disponibilizarem mais jogos, músicas e movimentos às crianças em espaços adequados.

Quadro 5- Os professores utilizam de jogos e brincadeiras na sala de aula? Comente. **Fonte:** Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em Jacareacanga- Pará/2019.

PROFESSORES	RESPOSTAS
P1	Isso sempre acontece na sala de aula junto com os alunos da turma, pois é uma forma de interagir entre eles.
P2	Sim! Os professores se juntam com a outra turma para que os jogos e as brincadeiras sejam mais divertidos e proveitosos para os alunos.
P3	Os professores indígenas utilizam os jogos educativos e brincadeiras tradicionais dentro da sala e isso ajuda as crianças no seu desenvolvimento educacional.
P4	Apesar de não possuir um espaço adequado os professores sempre fazem brincadeiras, jogos ,musicais e danças culturais com os alunos, buscando desenvolver o seu aprendizado.

Ao serem interrogados sobre jogos e brincadeiras em sala de aula, os professores responderam que utilizam sim, como forma de interação, como também ajuda no desenvolvimento da criança e mesmo sem um espaço adequado para tais atividades, sempre desenvolvem brincadeira, musicais, jogos e danças culturais para o aprendizado eficaz.

O professor é um dos maiores responsáveis pela inovação em suas práticas escolares. Por isso, deve partir do professor o surgimento de novas práticas educativas, diferenciadas e diversificadas, para que haja melhora da qualidade de ensino assim possibilitando um maior aprendizado.

Essas inovações devem ocorrer em todas as disciplinas uma vez que as atividades lúdicas contribuem para a aprendizagem e para o desenvolvimento da personalidade, pois quem joga segue regras, e estas contribuem também para a formação moral e cidadã.

A ludicidade influencia crianças, adolescentes e adultos, pois todos gostam de brincar e ao mesmo tempo aprender. E ela é um meio de motivar o aluno e assim facilitar o seu próprio aprendizado.

A criança deve gostar dos professores, não apenas porque mantém uma boa convivência com ele, mas porque descobre neles verdadeiras fontes de informações. Para atuar nessa escola é preciso ter um bom domínio do conhecimento específico, do contexto, além de gosto e paixão pelas crianças e pela convivência com eles. (ALMEIDA, 1998, P.72). Dentro deste mundo de brinquedos e brincadeiras, ainda pode-se encontrar os jogos que também são representações, momento em que a criança assimila e transforma sua realidade.

Assim, elas brincam na escola, brincam na rua ou em casa e estão sempre aprendendo através das brincadeiras, sejam elas onde for. Como observamos na Creche- Escola, as crianças estão deixando um pouco de lado o lúdico, pois se “preocupam” com outras coisas como alimentação, roupas, em trabalhar para ajudar em casa porque a comunidade é carente e os pais na maioria das vezes só mandam seus filhos à Creche Escola para se alimentarem.

O jogo exige que o jogador crie estratégias envolvendo seus conhecimentos na busca de soluções para sair-se bem. Ao conseguir resolver os problemas, o jogador assimila novos saberes e um sentimento de poder vencer os desafios. Além de objeto representativo, o brinquedo também exerce uma função social, perante a criança. Essa relação entre criança e objeto o inscreve no processo de socialização.

A ludicidade pode ser considerada como fundamental para qualquer ser humano, seja qual for a sua idade. As atividades lúdicas abrem caminho para reflexão e podem ser muito positivas na formação do educador, pois a sua base é trabalhar com o autoconhecimento. Dessa forma, podemos considerar a ludicidade muito valiosa para todas as idades, desde o curso de educação infantil até o ensino superior.

A brincadeira traz felicidade e viver de forma mais leve. Afinal, o lúdico propicia a imaginação, a solução de problemas e possibilita a descoberta de novas possibilidades. Na sala de aula, os ganhos são imensuráveis, o aprendizado fica mais leve e o conhecimento pode ser construído em conjunto, especialmente nas aldeias, com suas culturas e tradições. Enfim, a questão que ressalta os benefícios do lúdico na educação das crianças.

Quadro 6-Do seu ponto de vista quais os benefícios que o lúdico proporciona na educação das crianças? **Fonte:** Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em Jacareacanga- Pará/2019.

PROFESSORES	RESPOSTAS
P1	No meu ponto de vista o lúdico educa as crianças na divisão de brincadeiras. Nas normas de brincadeiras, formas de comportamentos e de convivência, isso o lúdico ensina as crianças.
P2	No meu ponto de vista através da ludicidade as crianças sentem-se a vontade de aprender mais com as novas descobertas.
P3	Proporcionar o conhecimento para os alunos por meio de contar histórias, jogos, brincadeiras tradicionais e cântico para que o aluno assim aprenda ouvir, o ensinamento do lúdico leva os alunos ao conhecimento de maneira mais simples.
P4	O lúdico tem muitos benefícios na educação infantil uma vez que os alunos ficam motivados com a inclusão dessa nova metodologia.

Quanto aos benefícios do lúdico para a aprendizagem das crianças, os entrevistados afirmaram que o lúdico proporciona normas e comportamentos de convivência e o ensino aprendizagem de maneira mais simples.

Considera-se que é através da brincadeira que a criança vai confrontando ideias sobre sua realidade, apropriando-se da cultura, construindo conhecimentos, bem como, tenta resolver problemas que lhe são propostos pelos que lhe rodeiam, com pessoas e realidade. A brincadeira proporciona para a criança um aprendizado de relações com o mundo, baseado em sua realidade.

Aliás, a brincadeira, como afirma Kishimoto (2006, p. 56) “é uma forma de a criança entrar em contato com o mundo”, pois é através dela que a criança tem contato e interage com outras crianças, onde ainda as fazem envolver com um faz de conta em construção.

Sobretudo, o jogo e o brincar proporcionam à criança constituição de conhecimentos, no âmbito da cognição, da linguagem e da sociabilidade. Esses conhecimentos, ao se juntarem com os conhecimentos que a criança já possui do seu dia-dia, proporcionam para ela pensar o mundo e interpretá-lo de formas diferentes. Uma aprendizagem significativa que amplia e afirma o conhecimento sobre o mundo.

A educação passou a ser uma forma de exclusão só tem lugar na sociedade quem estuda; e as brincadeiras passaram a ter tempo e hora determinada nas escolas. A criança não tinha mais tempo de ser criança, pois precisava ‘correr’ para ser um adulto melhor que seu colega. Atualmente, a educação vem passando novamente por transformações, no seu modo de ver a criança e de entender as suas especificidades.

Enfim, as brincadeiras infantis estão voltando a ser vistas como fatores importantes e indispensáveis para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. A ludicidade voltou a ser entendida não apenas como oposição às coisas sérias, mas como fator de experimentação, troca, sentimento, criatividade, invenção momento em que a criança pode viver suas aventuras e aprender com elas, elevando seu potencial intelectual.

3.5 PROPOSTAS DE CONTRIBUIÇÃO

As atividades lúdicas são estratégias capazes de introduzir, trabalhar ou apresentar conteúdos curriculares de forma prazerosa, atrativa, dinâmica e marcante. Desta forma, entendemos que os brinquedos, as brincadeiras e os jogos constituem essa cultura infantil e conferem características próprias à infância, pois representam formas singulares de compreensão e apreensão do mundo pelas crianças.

Desta forma, Fortuna (2000, p. 7) afirma que “a verdadeira contribuição que o jogo dá à Educação é ensiná-la a rimar aprender com prazer”. Que se perceba que o prazer do qual a autora fala é algo profundo, que se traduz no gozo diante de uma

tarefa que exige trabalho e esforço, mas traz a plenitude da conquista. Essa relação, se caracteriza na espontaneidade, no simbolismo e no trânsito entre a realidade externa e interna que, entre outros, são elementos constitutivos do jogo e, conseqüentemente, do lúdico.

Mediante a pesquisa realizada na EMEIF Missão São Francisco em Jacareacanga- Pará, foi necessário algumas propostas para que a ludicidade seja uma forma de metodologia eficaz para p ensino aprendizagem dos alunos indígenas.

- I- Trabalhar a ludicidade também com o coletivo na escola;
- II- Produzir recursos para o lúdico com os alunos;
- III- Fazer com que todos os alunos participem de todas as atividades lúdicas.

Mediante a situação, considera- se os jogos e as brincadeiras como formas que as crianças têm de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São essas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Portanto, a escola não tem o direito de impedir que este processo lúdico e transformador da criança se desenvolva e aconteça, é importante que a escola incentive e possibilite esse processo de ludicidade infantil.

CONCLUSÃO

De acordo com a pesquisa realizada na escola Indígena missão São Francisco, em Jacareacanga- Pará, com quatro docentes que trabalham na instituição, verificou-se os mesmos afirmam que a ludicidade é criatividade em sala de aula, com brincadeiras, jogos e divertimentos e que o aluno aprende brincando.

Quanto à importância de trabalhar o lúdico na escola, e em sala de aula da aldeia indígena, os entrevistados responderam que é importante para o aprendizado do aluno, onde inicia-se a comunicação, a linguagem musical e a diferença dos jogos e brincadeiras tradicionais e facilita o aprendizado, já que há dificuldades dos alunos aprenderem outra língua. E as brincadeiras mais utilizadas em sala de aula na aldeia, são cânticos e danças tradicionais e religiosas, musicais como a dança do milho, da mandioca e do grilo e dramatizações, culturais..

Enfim, também constatou-se que escola não dispõe de uma estrutura adequada para o desenvolvimento das atividades lúdicas, e os professores utilizam-se de outros espaços para este fim. Pois desenvolvem jogos e brincadeiras como forma de interação, para o desenvolvimento da criança e mesmo sem um espaço adequado para tais atividades, sempre desenvolvem atividades diversificadas para o aprendizado eficaz.

Mediante a questão, as atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem dos alunos, pois podem desenvolver várias habilidades, dentre elas, as motoras, físicas, intelectuais e cognitivas. Por isso é necessário 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, objetivando o ensino como estratégia essencial para a concepção e a transmissão de conhecimentos.

Portanto, é interessante que o educador ofereça práticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola. Pois por meio do jogo lúdico e a educação de crianças, é possível possibilitar e favorecer o ensino de conteúdos escolares e recurso para motivação no ensino às necessidades do educando. Melhorando consideravelmente o sentimento de pertencimento com o ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.
- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 2000
- BRASIL. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Ministério da Educação (MEC), DF, Brasília.
- BRASIL. Ministério da Educação - **Secretaria de Educação Fundamental - PCN's: Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. V. 43. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese, 2009.
- FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M; DALLA ZEN, M. I. H. (Org.). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- HOLTZ, M. L. M. **Lições de Pedagogia empresarial**. Sorocaba/São Paulo: DHL, 1998.
- KAMMI, C, DEVRIES, R. **Piaget para a educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991. 101p.
- KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira/Thomson Learnig, 2002.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.
- LIMA, A.F.S. de O. **Pré-escola e alfabetização: uma proposta baseada em P. Freire e J. Piaget**. 3 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Salvador: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaios 02).
- MARINHO, Hermínia Regina Bugeste [et al.]. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2.ed. –Curitiba: Ipbex, 2012.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994.

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

PINTO, Marly Rondan. **Formação e aprendizagem no espaço lúdico: uma abordagem interdisciplinar**. 2. ed. São Paulo: Ate & Ciência, 2003. 128 p.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Ibpex, 2007.

ROJAS, J. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola**. Rio de Janeiro: ANPED, 2002.

SANTOS, S. M. P., **O lúdico na Formação do Educador (org.)**. Petrópolis: Vozes, 1997.

VIGOTSKII, L. S. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução por Maria da Penha Villalobos. 4. ed. São Paulo: Ícone, 1988.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução por José Cipolla Neto, Luis Silveira M. Barreto, Solange C. Afeche. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 168 p.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

APÊNDICES



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

Este questionário faz parte de um Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba- Pará, intitulado “O lúdico na Educação Escolar Indígena Diferenciada: Percepções de Professores da EMEIF “Missão São Francisco”, em Jacareacanga-Pará.

QUESTIONÁRIOS PARA OS PROFESSORES

Identificação:

*Sexo: _____ Idade: _____

*Graduação: _____

*Pós- Graduação: _____

*Quantos anos trabalha nesta escola? _____

* Você trabalha qual ou quais disciplinas ? _____

*Já trabalhou em outra instituição de ensino? _____

1- Para você, o que é ludicidade?

2- Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula da aldeia indígena?

3- Quais as brincadeiras mais utilizadas pelo professor com as turmas da Educação Infantil e Ensino Fundamental na aldeia? Explique.

4- A escola está estruturada para desenvolver o lúdico como metodologia na escola da aldeia? Fale sobre.

5- Os professores utilizam de jogos e brincadeiras na sala de aula? Comente.

6-Do seu ponto de vista quais os benefícios que o lúdico proporciona na educação das crianças?

Obrigado!