



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

LUIS SAW MUNDURUKU

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM: Percepções de Professores da Escola Indígena
Municipal de Ensino Fundamental “Patuazal”, em Jacareacanga-
Pará**

ITAITUBA/PA
2020

LUIS SAW MUNDURUKU

**CONTRIBUIÇÕES DALUDICIDADE PARA O ENSINO-
APRENDIZAGEM: Percepções de Professores da Escola Indígena
Municipal de Ensino Fundamental “Patuazal”, 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.

MUNDURUKU. Luís Saw

CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O ENSINO APRENDIZAGEM: Percepções de Professores da Escola Indígena Municipal de Ensino Fundamental “Patuazal” em Jacareacanga- Pará. . CLPL da FAI, 2017: CLPL da FAI, 2020.

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

ACADÊMICO: LUIS SAW MUNDURUKU

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O ENSINO APRENDIZAGEM:
Percepções de professores da escola indígena municipal de ensino
fundamental “Patuazal” 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 Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

Avaliador 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
à minha família que muito me ajudou para que
eu conquistasse essa vitória.

.AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pela sua supremacia;

Agradeço ao meu pai Luciano Saw e à minha mãe Maria Cristina Mu'o por terem me ajudado a conquistar essa vitória.

À minha esposa Edilaine Kirixi, pela compreensão e apoio.

Às minhas filhas Saw Jawûm e Saw Budig, pelo amor dedicado à mim e suportar minha ausência durante os meus estudos.

À minha orientadora Lucia Maria, pela orientação dispensada e por sua dedicação.

Aos professores da FAI, por me proporcionar conhecimentos; especialmente ao prof. Dr. Francisco Claudio, pelo zelo ao curso e aos acadêmicos.

Enfim, agradeço a todos os que contribuíram direta ou indiretamente para a conclusão do meu curso e realização de um sonho.

“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”.

(LevS. Vygotsky)

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso, intitulado Contribuições da Ludicidade para o Processo de Ensino Aprendizagem, foi desenvolvido na EMEF “Patuazal” em Jacareacanga- Pará, através de uma pesquisa bibliográfica e de campo com a abordagem qualitativa, por meio de questionários para entrevistas com professores da referida escola, em Setembro de 2019. Os objetivos propostos consistiram em Analisar as percepções dos professores sobre a ludicidade na escola para o ensino aprendizagem dos alunos; Verificar as contribuições do lúdico no processo ensino-aprendizagem; Observar as práticas docentes ou metodologias voltadas ao lúdico e identificar os tipos de brincadeiras utilizadas pelo professor em sala de aula. Houve necessidade de questões para direcionar o trabalho, tais como: Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula? Quais as brincadeiras mais utilizadas pelo professor com as turmas dos do ensino fundamental, na escola indígena? A escola tem estrutura suficiente para utilizar o lúdico como metodologia para o ensino aprendizagem. A investigação afirmou que a ludicidade é utilizada em sala de aula, mas é preciso aprofundar mais ainda o lúdico como metodologia para a educação e no ensino e aprendizagem das crianças na escola da aldeia.

PALAVRAS- CHAVE: Ludicidade; Educação; Aprendizagem.

ABSTRACT

This Course Conclusion Paper, entitled Contributions of Playfulness to the Teaching-Learning Process, was developed at EMEF "Patuazal" in Jacareacanga-Pará, through a bibliographic and field research with a qualitative approach, through questionnaires for interviews with teachers from that school, in September 2019. The proposed objectives were to analyze the teachers' perceptions about playfulness at school for teaching students' learning; Check the playful contributions in the teaching-learning process; Observe teaching practices or methodologies aimed at play and identify the types of games used by the teacher in the classroom. There was a need for questions to direct the work, such as: What is the importance of working on playfulness in the classroom? What are the games most used by the teacher with the classes of elementary school, in the indigenous school? The school has enough structure to use playfulness as a methodology for teaching and learning. The investigation stated that playfulness is used in the classroom, but it is necessary to further develop playfulness as a methodology for the education and teaching and learning of children in the village school.

KEYWORDS: Playfulness; Education; Learning.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01	Para você, o que é ludicidade na escola?.....	45
QUADRO 02	você costuma trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula? Comente.....	46
QUADRO 03	Do seu ponto de vista, a ludicidade contribui para o aprendizado da criança? Como?	47
QUADRO04	Quais tipos de brincadeiras você utiliza na escola como metodologia para a aprendizagem?	48
QUADRO 05	Os professores promovem oficinas pedagógicas para diversificar as atividades didáticas pedagógicas? De que forma?	49
QUADRO 06	Na comunidade, quais são os tipos de brinquedos que as crianças usam para suas brincadeiras diárias?	50
QUADRO 07	Fale sobre os benefícios que o lúdico proporciona ao aluno.....	51

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1 ABORDAGEM SOBRE A LUDICIDADE NA ESCOLA	14
1.1 CONCEPÇÕES DO LÚDICO NA ESCOLA	14
1.2 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA	19
1.3 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO	24
2 BENEFÍCIOS DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM ...	30
2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR	30
2.2 A INFLUÊNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR	35
2.3 LUDICIDADE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO PROFESSOR.....	37
3 CONTRIBUIÇÕES DA PARA A APRENDIZAGEM: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA ESCOLA INDÍGENA DE ENSINO FUNDAMENTAL PATUAZAL EM JACAREACANGA- PARÁ.....	43
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA INVESTIGADA	43
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	43
3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS	44
3.4 PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES	44
3.5 PROPOSTAS CONTRIBUINTES	51
CONCLUSÃO	53
REFERÊNCIAS	54
APÊNDICES	57

INTRODUÇÃO

O referido Trabalho de Conclusão de Curso foi desenvolvido na EMEF “Patuazal”, em Jacareacanga-Pará, com o título Contribuições da Ludicidade para o ensino aprendizagem, surgiu a partir da necessidade de analisar a ludicidade como metodologia para a aprendizagem na aldeia indígena, onde professores precisam trabalhar mais esta questão em sala de aula. Para tanto, foi preciso uma pesquisa bibliográfica com teóricos como: Brasil (1998), Fortuna (2001), Kishimoto (1997), Lisboa (1998) e Piaget (1996); e uma investigação de campo, de abordagem qualitativa, com professores da escola, através de questionários individuais, realizada no decorrer do mês de setembro de 2019.

Sobretudo, foram necessárias algumas questões que nortearam o trabalho como: Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula? Quais as brincadeiras mais utilizadas pelo professor com as turmas do ensino fundamental, na escola indígena? A escola tem estrutura suficiente para utilizar o lúdico como metodologia para o ensino aprendizagem

Os objetivos almejados consistem em: Analisar as percepções dos professores sobre a ludicidade na escola para o ensino aprendizagem dos alunos; Verificar as contribuições do lúdico no processo ensino-aprendizagem; Observar as práticas docentes ou metodologias voltadas ao lúdico e identificar os tipos de brincadeiras utilizadas pelo professor em sala de aula.

A estrutura deste consta de três capítulos, onde o primeiro faz uma abordagem sobre a ludicidade na escola; trata das concepções do lúdico na escola; o jogo, o brinquedo e a brincadeira e as contribuições do lúdico para o desenvolvimento.

O segundo capítulo ressalta os benefícios do lúdico no processo de aprendizagem; o lúdico no desenvolvimento cognitivo e motor; a influência do jogo na aprendizagem escolar e a ludicidade e práticas pedagógicas do professor.

O terceiro capítulo apresenta a pesquisa e o resultado, com a descrição da escola, os procedimentos metodológicos, perfis dos entrevistados, o resultado da pesquisa com as discussões e comentários, as propostas contribuintes e a conclusão e toda atividade, onde constatou-se que os professores, apesar de trabalhar com jogos e brinquedos, ainda precisam intensificar essas atividades objetivando o ensino aprendizagem.

Portanto, o professor que adota metodologias lúdicas como brincadeiras e jogos, cria um tipo de ordem, a qual auxilia na aprendizagem dos alunos. A partir da compreensão do lúdico como uma dimensão do ser humano relacionada à liberdade, ao prazer e a gratuidade, defende-se que na escola o intuito do dever de tornar a aula atrativa e motivadora para os alunos.

1 ABORDAGEM SOBRE A LUDICIDADE NA ESCOLA

1.1 CONCEPÇÕES DO LÚDICO NA ESCOLA

Atualmente, o trabalho com crianças é, preferencialmente, da competência de educadores e educadoras, os docentes, que têm de ter formação adequada, específica para fazer um trabalho pedagógico e de qualidade compreendendo o que é a infância e considerando as rotinas, ritmos e interesses da criança.

A palavra lúdico é original do latim *ludus* que significa brincar, o que entende-se ser uma excelente contribuição para que possa-se expressar a concepção do lúdico e de seu uso como instrumento metodológico na formação dos professores, para que mude sua prática nas aulas.

O lúdico é a brincadeira, é o jogo, é a diversão e é sob esse ponto de vista que desenvolve-se, para que o aprendizado se torne mais atrativo e divertido. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Passos (2013, p. 43):

[...] termo “lúdico” é apresentado de modo incisivo: serve de adjetivo correspondente à palavra Jogo. Desse modo, ao compreendermos a remissiva temos a compreensão de jogo definida como: dispêndio de atividade física ou mental que não tem um objetivo imediatamente útil, nem sequer definido, cuja razão de ser, para a consciência daquele que a ele se entrega, é o próprio prazer que aí encontra. (PASSOS, 2013, p. 43)

Assim, 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.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destaca-se que para cada época e sociedade, a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção.

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. Brincar é agradável, é fascinante e traz magia. É um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de

sua cultura regional. Piaget (1975) aborda critérios na compreensão do jogo e das brincadeiras no contexto do pensamento da criança:

1.O jogo encontra sua finalidade em si mesmo; 2- o jogo é considerado uma atividade espontânea; 3- o jogo é uma atividade que dá prazer; 4- ele tem uma relativa falta de organização; 5- o jogo caracteriza-se por um comportamento livre de conflito, uma vez que ignora o conflito; 6- é uma atividade que envolve uma supra motivação ou motivação intensa. (PIAGET, 1975, p. 188)

Os Jogos que permitem exercícios surgem no nascimento e se estendem até o aparecimento da linguagem. É bom ressaltar que os exercícios lúdicos não aparecem apenas nos dois primeiros anos de vida; mas, estão presentes em toda infância; porém, a partir do momento que a criança começa a falar ocorre a diminuição do jogo de exercício, pois a fala já substitui até a mímica, os gestos.

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto. Brincar é um momento de auto expressão e auto realização.

No processo de aprendizagem, as interações sociais são indispensáveis, tanto para o desenvolvimento moral, como para o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos as crianças podem se desenvolverem em aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Por esses motivos, a escola precisa abrir espaço ao lúdico e utilizá-lo como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem e de conhecimentos.

Mediante isto, 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 uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças e educação.

Um das diferenças das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional, principalmente quando utiliza-se as brincadeiras para aprender, criar, descobrir e satisfazer-se com o que vivencia.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças, exigem todos, que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976, 160)

De acordo com Piaget (1976), a relação com as pessoas, a socialização, a troca afetiva e as experiências e sensações, se revelam nas brincadeiras efetuadas quando criança, trazendo conhecimentos e o prazer neste convívio.

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

O jogo é um universo crítico e criativo, gera valores e estimula a interação. E assim tem-se mais uma evidência de que o lúdico, o jogo ou a brincadeira são de grande valia como estratégia pedagógica. O lúdico é uma das principais vias de aprendizagem e comunicação da criança com o mundo.

Portanto, é necessário que os jogos estejam presentes no processo de evolução dessa criança, e dentro do espaço escolar, devem ser vistos como auxiliares no processo de ensino-aprendizagem e de busca pelo desconhecido. “Piaget afirma que, pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes” (ALMEIDA, 1998, p. 51)

É interessante saber que a criança usa as interações sociais como formas de acesso a informações. Dessa forma, pode-se dizer que a brincadeira e o jogo são importantes instrumentos de interação. Na visão sócio- histórica de Vygotsky (1989), a brincadeira é uma atividade específica da infância, em que a esta recria a realidade usando sistemas simbólicos.

Como afirma Vygotsky (1989, p.109), “[...] 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”. É preciso salientar que Vygotsky usa o termo “brinquedo” se referindo ao ato de brincar, mais especialmente ao jogo de papéis ou à brincadeira

de “faz-de-conta” que são característicos nas crianças, que já aprenderam a falar, e que estão aptos a se envolver numa situação imaginária. Só a criança pensa assim, em sua formação de pensamento.

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 ressalta-se é justamente que são atividades importantes, trazidas como herança dos antepassados e que devem ser preservadas, valorizadas e utilizadas para o ensino dos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles.

O jogo pelo jogo dentro da sala de aula, sem objetivo definido, não é válido, pois não possibilita a construção, a associação, a organização de conhecimentos necessários para o estudante trabalhar e relacionar com os conteúdos de sua vivência. Por isso, Santos (2011) diz que:

[...] o jogo não tem valor educativo em si mesmo, e sim o seu uso. [...] Ele poderá contribuir no sentido de permitir um relaxamento necessário a outros esforços intelectuais, tornar lúdicos exercícios didáticos tais como ler e escrever e, ainda, ser suporte para a compreensão da personalidade da criança e para atividades físicas, incluindo também a educação para o corpo. (SANTOS, 2011, p. 48)

Desta forma, os índios sempre se fizeram valer e apoiar de seus costumes para ensinar seus filhos a caçar, pescar, brincar, dançar; uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Seus filhos constroem seus próprios brinquedos com materiais extraídos da natureza; caçam e pescam com o olhar diferente dos adultos e seus objetivos são sempre o de brincar e se divertir, unindo o que gostam de fazer, sem que de fato o façam para sua real necessidade de sobrevivência.

Os negros também trouxeram seus costumes, semelhante aos dos índios, sendo necessária, desde criança, a construção de seus próprios brinquedos, saber pescar, nadar, caçar. Cultura, educação e tradição desenvolvidas de forma criativa, lúdica, e que ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência.

Os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil não tinham seus contatos com a ludicidade como atos para a sobrevivência, o tinham como ato de lazer e para seu enriquecimento intelectual. Seus costumes, trazidos de Portugal, eram totalmente diferentes dos existentes no Brasil dos índios e dos trazidos pelos negros, em suas bagagens, nos navios negreiros da África até ao Brasil.

Toda criança por natureza gosta de se movimentar, brincar, manusear objetos, ou seja, é curiosa, observadora. Cabe ao professor usar isto a seu favor, pois, “[...] o próprio exercitar do ser criança, que exercer o direito a ser irrequieto, curioso, questionador, alegre, matreiro”. (PEREIRA, 2005, p. 84). Conhecer os alunos é fundamental, principalmente, para propor atividades diferenciadas para ensinar-lhes de outra maneira.

A ludicidade faz parte do universo infantil; através do lúdico a criança aprende de maneira prazerosa, desenvolvendo aspectos fundamentais para sua formação humana, psíquica, emocional, cognitiva, social e física. Esse entendimento sobre o lúdico deve permear a formação docente uma vez que suas funções são tão positivas para o trabalho escolar.

A atividade lúdica não é apenas uma forma de entretenimento para gastar energia; mas sim, um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. A criança precisa de espaço e tempo para se desenvolver através do lúdico e do brincar. A Declaração dos Direitos da Criança, em seu Princípio 7º afirma: “A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientados para os mesmos objetivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se por promover o gozo destes direitos”. (DECLARAÇÃO DOS DIREITOS DA CRIANÇA, 1.959, s/p)

O ato de brincar enriquece a criança, trazendo autoconfiança, auto realização, expressão, desenvolve a linguagem, o pensamento, a concentração e a atenção. Desenvolve a motricidade, a satisfação, a motivação trazida pela brincadeira. No lúdico as crianças colocam todas suas potencialidades; e quando incentivadas através dos brinquedos, evoluem grandemente em conhecimentos. De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil (BRASIL, 1998).

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, atuais, didáticos, sociais, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica. (BRASIL, 1998, v1. P.28)

As atividades lúdicas ativam as funções psico- neurológicas e as operações mentais; e por serem uma atividade física e mental, absorvem o indivíduo de forma intensa e total. Além disso, desenvolvem as potencialidades de uma maneira simples e espontânea e, sobretudo proporciona o prazer; pois criam um clima de

entusiasmo e bem estar. Isso torna as atividades mais interessantes, o que consequentemente ocasiona um esforço maior para alcançar objetivos. Os jogos e as brincadeiras devem fazer parte de qualquer época da vida do ser humano.

Assim, seja criança, adolescente e até mesmo adulto. O brincar não pertence somente à época da infância. Independente do tipo de vida que se leve, todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver e conhecer as magias que a vida tem.

A escola, no desenvolvimento de suas ações, não deve dividir as brincadeiras, em lados opostos, como de um lado o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo. As escolas precisam reconhecer o lúdico, na sua totalidade e importância, enquanto fator de desenvolvimento. A atividade lúdica não deve se restringir somente à educação infantil. Daí a importância de ver os jogos e as brincadeiras como uma ferramenta importante que pode e deve ser utilizada em todas as séries do ensino fundamental; como também no ensino médio.

1.2 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA

Na realidade, o brincar tem etapas de desenvolvimento. A criança começa a brincar sozinha, manipulando objetos, depois procura companheiros para as brincadeiras, mas cada um com seu próprio brinquedo. Partindo desta condição, desenvolverá o conceito de grupo e descobrirá que é bom e muitas vezes é ruim brincar com os outros, que requer lidar com as frustrações e os prazeres, com as perdas, com as cobranças das regras e normas; crescendo assim, emocionalmente. Através da brincadeira a criança começa a interagir com a sociedade onde aprende a seguir regras de brincadeiras, fazer amizades.

A brincadeira cria o espírito de ajuda dentro de uma equipe, o valor da competição sadia para ser o melhor na brincadeira, estimula a criança a disputar para ser o melhor e aceitar quando não for. De acordo com Kishimoto, (2009, p. 13) “o jogo é algo difícil de definir, pois cada pessoa pode entendê-lo de diversas maneiras”. Pois existem jogos de adultos, de crianças, políticos, de adivinhação, de contar histórias, de construir, de brincar e diversas modalidades.

A brincadeira de uma maneira geral e totalmente benéfica quando moderada e com limites. Quando uma criança está brincando ela passa por vários momentos

emocionais; ela sorri quando vence, chora ou fica triste ou até mesmo bravo quando perde, mas assim ela aprende o valor da disputa e fica estimulada para uma próxima brincadeira tentar ser a melhor; é através da brincadeira que as crianças aprendem muitos valores da vida, por ser essencial na vida de uma criança.

Desta forma, Kishimoto (2001) afirma que:

A brincadeira desempenha um papel de grande importância para o desenvolvimento infantil, pois brincando a criança se comporta de maneira mais avançada do que nas suas atividades da vida real, essa é uma forma de observarmos como o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal. (Por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios de ação, pela exploração, ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção do saber-fazer). (KISHIMOTO, 2001, p. 146).

Mediante esta condição, a brincadeira infantil assume uma colocação privilegiada para que assim seja analisada no processo de formação do sujeito; quebrando aquela visão antiga de que ela é uma atividade apenas de lazer para criança. A infância é o período das brincadeiras e a partir delas, a criança alcança em parte seus interesses, necessidades e desejos particulares.

Conhecer o contexto cultural da criança é observá-la diariamente nos jogos e nas brincadeiras, os quais possibilitam o aprendizado e a expansão da criatividade e imaginação, bem como fortalecem a sociabilidade e estimulam a liberdade de se expressar, de enfatizar seu espírito crítico e conseqüentemente o amadurecimento do sujeito.

O professor deve ter todo cuidado ao direcionar sua prática com base numa proposta lúdica, pois ao fazer isso, “ao inserir o Lúdico na rotina escolar, o professor assume o papel de organizador e condutor da aprendizagem ao invés de apenas comunicador de conhecimentos”. (CRUZ, 2009, p. 5). O professor tem a responsabilidade de planejar e organizar bem as atividades e os conteúdos para que o aluno se sinta parte e participe ativamente.

A ludicidade é uma forma diferenciada de ensinar, de buscar-se como estratégias de ensino, os jogos e as brincadeiras. Como afirma Santos (2011),

[...] tem o caráter de jogo, brinquedo, brincadeira e divertimento. Brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, à espontaneidade de uma atividade não estruturada; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar, jogo é compreendido como brincadeira que envolve regras e, divertimento como um entretenimento ou distração. (SANTOS, 2011, p. 24).

Assim, o brincar envolve emoções, afetos, inteligências e movimentos. Brincar deixa a criança mais flexível, e busca alternativas de ações para situações cotidianas. “[...] A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança, compreendendo suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral”. (RODRIGUES, 2000, p. 46).

Mediante a situação, conhecendo-se da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

Apesar de sempre encontrar-se a palavra jogo e lúdicos juntos, no meio escolar são mais do que apenas um divertimento por meio do jogo, é um aprendizado construído com o agir e interagir na relação do objeto com o ser. “O brinquedo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento e ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação”. (ALMEIDA, 1998, p.37)

Diante disto, como característica principal da ludicidade, há os benefícios para a infância e suas vivências para o amadurecimento e a construção do ego a partir de experiências como desafios, conflitos, alegrias, satisfações, frustrações, anseios, conquistas, relacionamentos entre pessoas, de aguçar a criatividade, utilizar diversos recursos, acertar e errar, sem cobranças; , mas sim com a certeza de que vale muito a pena utilizar-se deste recurso para o desenvolvimento do sujeito.

Desta forma, a brincadeira ajuda a criança a desenvolver suas habilidades, compreendendo melhor o mundo em que vive, uma vez que há regras a serem seguidas na sociedade em que vivemos e é mais agradável trabalhar essas regras com as crianças por meio de jogos e brincadeiras, assim aprender se torna mais prazeroso para elas. Uma forma de proporcionar a criança uma aproximação da realidade, propiciando um espaço de aprendizagem, onde ela possa expressar suas fantasias, medos, desejos e agressividades. Por meio de brincadeiras é que a criança estabelece relações entre o mundo e o mundo externo.

A importância do brincar vem ao encontro dos anseios aos quais o ser humano se depara, como o relacionamento social, insegurança, autoafirmação e construção do ego. Como afirma Para Vigotsky (1989),

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade. Percebemos que as atividades lúdicas fazem com que as crianças libertem seus sentimentos, de como vê o mundo e tem a chance de imaginá-lo como gostariam que fosse. Através da brincadeira consegue expressar o que não fazem com palavras. O lúdico propicia um desenvolvimento saudável e harmonioso. Ao brincar, a criança desenvolve habilidades motoras, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, exercita sua criatividade e imaginação, extravasa sentimentos como alegria e tristeza diminuem a agressividade e passividade, apura sua inteligência emocional, promovendo assim o desenvolvimento mental que melhora sua conduta e sua auto-estima. Perante todos os argumentos que foram apresentados, pode-se afirmar que o lúdico tem um grande papel e uma importância para uma melhoria na educação e no andamento das aulas, provocando um aprendizado significativo que ocorre de forma gradativa e acontece de uma maneira natural, tornando-se um grande aliado aos professores na caminhada para bons resultados. (VIGOTSKY, 1989, p. 84)

Compreende-se que atualmente na educação básica é preciso rever que sempre o lúdico dá espaço ao saber sistematizado; e tem-se a certeza de que a ludicidade fica isolada do contexto de sala de aula. O brincar fica para a hora do recreio, onde a criança se movimenta, fala espontaneamente, expõe sua ansiedade e agressividade.

As aulas de educação física, com jogos e diversas brincadeiras ou atividades lúdicas, tão queridas e esperadas pelas crianças, também fazem parte desse momento lúdico na escola. Com o tempo, a própria criança passa a ver essa disciplina como momento de lazer.

Pode-se afirmar que as brincadeiras e jogos, causam fascínio e magia à crianças, que atrelados às formas de transmitir e conceber conhecimentos, o sucesso é garantido, com estratégias de ensino.

As crianças até os três anos de idade, quando jogam, não percebem nessa ação qualquer diferença com o que os adultos consideram um trabalho. Vivem a fase que Piaget chamava de anomia e, dessa forma, não podem compreender regras. Assim adoram ajudar a mãe a varrer a casa ou fazer bolos, não porque exista valor ou utilidade nessas ações, mas porque são essas as atividades interessantes e divertidas. Essa forma de pensar, entretanto, modifica-se, e já a partir dos quatro a cinco anos é que buscam benefícios através do jogo, mesmo que estes sejam o elogio da sua ação. (ANTUNES, p. 30, 2014).

Mediante isto, as situações vivenciadas na escola, são transportadas para as brincadeiras e sentidas como na realidade. Portanto, quando brinca, a criança carrega consigo, angústias, satisfações, frustrações e todo estado emocional, construindo desta maneira, sua personalidade. Tem também seus aspectos intelectuais definitivamente desenvolvidos.

A ludicidade, enquanto metodologia de ensino ultrapassa limites e obstáculos, e na primeira infância, adquire e desenvolve habilidades para conseguir superar dificuldades e ou enfrentar desafios. É o ser humano manifestando sua evolução.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 2001, p.36)

Quando trata-se de aspectos cognitivo, emocional, motor, moral, dentre outros que são trabalhados com as atividades lúdicas, os docentes tendem a destacar as vantagens no desenvolvimento da criança, como favorecer o desenvolvimento humano; desenvolver conhecimentos, entendimentos e habilidades; melhora na resolução de situações-problema e levantamento de hipóteses; oportuniza a prática, a escolha, a imitação, a aquisição de competências e confiança; e enriquece a socialização, as atividades em grupos, a comunicação, favorecendo a aquisição de normas e conceitos.

Para Vigotsky (1989, p.84), “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”

Ademais, a ludicidade permite que criança crie situações imaginárias, que muitas vezes representam situações cotidianas de sua vida. A imitação, o faz-de-conta, permite a reconstrução interna daquilo que é observado externamente. No ato de imitar, a criança cria regras e desenvolve seu aprendizado. No brincar, ela expressa o que não consegue traduzir em palavras.

Assim, brincando a criança também desenvolve processos sociais, como a comunicação e expressão, além de aprender a obedecer a regras, a tomar decisões,

a valorizar a cultura popular, aumentando assim sua independência e sua integração, que irá contribuir para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, exercendo assim sua cidadania com dignidade e competência, como ser humano em evolução.

Muitas propostas pedagógicas para creches e pré-escolas baseiam-se na brincadeira. O jogo infantil tem sido defendido na educação infantil como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. O modo como ele é concebido e apropriado pelos professores infantis, todavia, revela alguns equívocos. (OLIVEIRA, 2008, p.230).

Ao se utilizar os jogos no espaço escolar da educação infantil, deve-se tomar alguns cuidados, o professor não deve apenas aplicar o jogo no dia a dia da sala de aula; mas sim, verificar qual papel o jogo desempenhará no desenvolvimento infantil. O professor deve estar ciente de que a criança não está brincando livremente, mas sim, que há objetivos didáticos. O mediador entre crianças e objetos deve propiciar as situações de aprendizagem, articulando os conhecimentos trazidos pela criança àqueles que se deseja transmitir.

Portanto, o brincar desperta a curiosidade, a utilização da imaginação, as novas possibilidades, as experimentações, as descobertas efetuando um aprender prazeroso e desafiador. Toda esta construção rica em experiência, satisfação e alegria, construída através dos jogos, das brincadeiras e das atividades lúdicas, fará da criança e do adolescente, com certeza, um adulto, coerente, sensível, saudável e feliz.

Mediante a questão, percebe-se que esta convivência depende de uma relação estabelecida, que se baseia no respeito, nas diferenças, na aceitação, nas trocas de experiências, que se constrói no cotidiano e subsidia a socialização e a interação.

1.3 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO

A ludicidade é uma necessidade da criança em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O brincar facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

As atividades lúdicas são a essência da infância, por isso, ao abordar este tema não podemos deixar de nos referir também à criança. Ao retornar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber que a criança nem sempre foi considerada como é hoje.

O lúdico traz para o cotidiano escolar varias emoções como a curiosidade do aluno a respeito do novo, do diferente; e com isso lhe dará prazer em fazer as atividades; pois será dinâmico e a rotina no ambiente escolar será quebrada, desta forma o aluno se torna mais participativo e atuante. E vale lembrar que as atividades lúdicas praticadas no ambiente escolar, não são como brincadeiras qualquer, têm uma intenção um propósito um objetivo a ser alcançado. Para algumas escolas as dificuldades em trabalhar o lúdico sejam talvez a falta de recursos. Como Cunha (2007):

Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que estes recursos funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. Todos os recursos são validos para estimular a brincadeira. Fantasias, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos, quanto maior for a variedade de materiais para subsidiar a criatividade e a vontade de inventar, melhor. O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele representa para ela. (CUNHA, 2007, p. 33).

Assim, escola pode e deve utilizar-se dos jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade como recursos pedagógicos na aplicação de seus conteúdos, para assim promover A atividade lúdica é uma prática social constante de grande valor na formação do indivíduo. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil, e precisam ser valorizados e trabalhados na escola; uma vez que são importantes para o desenvolvimento as crianças, pois é o que elas gostam.

O lúdico no ambiente escolar é um recurso didático que torna mais interessante o espaço (local) e o aprendizado dos estudantes, levando-os a seu desenvolvimento referente ao ensino aprendizagem com aulas mais envolventes e significativas para os estudantes, “por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações, sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão a assimilação e fixação do conhecimento” (CRUZ, 2009, p. 2).

Os jogos geralmente são utilizados separados de conteúdos, muitas vezes é uma forma de chamar a atenção dos educandos dispersos em sala de aula, assim,

entende-se que há uma dissociação do conceito do lúdico. O jogo ou a brincadeira dessa forma perde o sentido de ludicidade e limita-se numa atuação que atinge em partes os objetivos educacionais.

O lúdico como um recurso didático, está além de ser apenas jogos e brincadeiras, de propor divertimento, suas características são bem mais acentuadas como: desenvolver habilidades motoras e intelectuais, fixar conteúdos de forma prazerosa e envolvente, permitindo assim ao educando construir sua aprendizagem.

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 2001, p 28).

O uso do lúdico com objetivo definido, já direcionado para o que se quer atingir, torna-se uma importante estratégia para ensinar, fixar ou mesmo aprender conceitos, conteúdos e experimentar situações, chegando assim, ao verdadeiro sentido do Lúdico. Pode ser através de jogos, brincadeiras, porque tudo isso tem fundamento e faz parte do ato de ensinar, o professor também deve brincar com os seus estudantes. Pereira (2005, p. 77) sustenta que: “[...] a importância de viver o brincar como possibilidade de incorporação do lúdico à prática docente, na medida em que “quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa .

O jogo auxilia no desenvolvimento do caráter linguístico da criança, pois através da brincadeira ela organiza sua linguagem; e como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer na construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

As atividades lúdicas como os jogos e brincadeiras, se usados adequadamente, contribuem significativamente na construção e compreensão do conhecimento, é essencial no desenvolvimento e na aprendizagem da criança, faz-se importante que o professor conheça cada tipo e seu objetivo, para promover um trabalho de qualidade nesse aspecto.

Diante disto, os jogos e brincadeiras na educação infantil envolvem de forma lúdica, ao mesmo tempo em que o aluno absorve conteúdo ou desenvolve seu potencial e

suas habilidades. É uma estratégia cada vez mais utilizada nos dias de hoje. “[...] Se tivessem dado às crianças o tempo suficiente para jogar e brincar, teríamos menos problemas de linguagem mais tarde, porque a linguagem se forma pela necessidade de expressar, de comunicar alguma coisa” (DINELLO, 1984, p.36)

O brincar está relacionado ao prazer. Uma brincadeira criativa ou não deve sempre proporcionar prazer à criança. O brinquedo suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, que não se interessam tanto pelas brincadeiras diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas e a inteligência, aguçada.

Além disso, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos mais necessários ao seu crescimento, como persistência, perseverança, raciocínio, companheirismo, entre outros. Dessa forma, o brincar e o jogar, na Educação Infantil, devem ser visto como uma estratégia utilizada pelo educador e deve privilegiar o ensino dos conteúdos da realidade, tendo o brincar um lugar de destaque no planejamento pedagógico.

Na Educação Infantil, percebe-se que o lúdico está muito mais presente e atua diretamente no desenvolvimento dos bebês. O brincar auxilia no desenvolvimento da fala, motor, cognitivo, emocional e social da criança. Kishimoto (2001) assegura que o jogo está presente em todas as etapas da vida como jogos de criança, de adultos, de poder, políticos, jogos de cartas dos idosos. O jogo esteve presente em todas as épocas e povos, permeando a vida social constantemente e ainda precisa está na escola, quer o professor permita ou não. E de acordo com Kishimoto (2001, p. 54)

[...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização. (KISHIMOTO, 2001, p. 54)

Desta forma, existe uma grande diferença entre atividades lúdicas livres e com vínculos pedagógicos. Não basta o professor trazer jogos para a sala de aula, sabe-se que o brincar é produtivo, favorece muito no desenvolvimento da criança; mas precisa-se deixar claro que o lúdico pode ser levado para a sala de aula com

objetivo pedagógico ou didático; porém definido para determinada disciplina; a fim de auxiliar na dinâmica da aula e na compreensão do conteúdo pelo aluno.

Cabe a escola e aos profissionais que nela atuam, repensar suas práticas e valorizar o jogo, como forma de evitar a monotonia das aulas, desinteresse e indisciplina. É preciso recuperar o sentido da escola, como um lugar de alegria, prazer intelectual e satisfação.

As brincadeiras e jogos educativos contribuem tanto para a inserção de novos conteúdos de aprendizagem sócio emocional, como para reforçar o que já foi aprendido e acomodar tais conhecimentos. Por meio do brincar, as crianças elaboram seu mundo e o organizam, treinam novas habilidades, comunicam-se, expõem seus sentimentos e pensamentos e exploram o mundo a sua volta de forma segura.

Neste sentido, o papel dos adultos é essencial para garantir um ambiente seguro de modo que a criança desenvolva suas potencialidades de forma livre e criativa enquanto brinca e fica fascinada em uma atividade prazerosa e lhe dá a sensação de magia e descoberta.

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para criança, constituindo-se em uma peça importantíssima a sua formação seu papel transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que, por meio dessas atividades, a criança constrói o seu próprio mundo. (SANTOS, 1995, p.4)

A influência do ato de brincar no desenvolvimento da criança é indispensável para a formação do caráter e da personalidade da pessoa; além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais e uma série de aspectos que ajudam a moldar sua vida, como crianças e como adultos. Brincando, a criança pode acionar seus pensamentos para resolução de problemas que lhe são importante e significativo, e o modo como ela brinca revela o seu mundo interior, proporcionando-lhe que aprenda fazendo, realizando, dessa forma, uma aprendizagem significativa.

É indispensável que a criança sinta-se atraída pelo brinquedo e sujeita à exploração que ele oferece, permitindo tempo para observar e motivar-se. Deve explorar livremente tudo o que o lúdico lhe proporciona; não cabendo interromper o pensamento ou atrapalhar a simbolização que está fazendo.

Deve-se nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor a forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, e não por simples imitação. A participação do adulto é para ouvir, motivá-la a falar, pensar e inventar.

Brincando, esta desenvolve seu senso de companheirismo, jogando com amigos, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando compreender e obedecer regras; e conseguir uma participação satisfatória, na certeza de poder está inserida nas brincadeiras e assim, tirar proveitos delas. O brincar é saudável e mágico.

Assim, o desenvolvimento da criança é resultado da interação de uma aprendizagem, natural e, ao mesmo tempo estimulada, que ocorre por meio da experiência adquirida no ambiente e com capacidade própria da criança, em que cada uma tem seu ritmo próprio e capacidade individuais.

2 BENEFÍCIOS DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR

Perceber e pensar na importância da brincadeira para o desenvolvimento cognitivo da criança na infância é uma reflexão construtiva no âmbito social e educacional, pois ultimamente as crianças não brincam tanto como antigamente. Atualmente, a criança não tem tido tempo para aproveitar sua fase infantil tanto em casa como na escola, porque muitos adultos não têm certo conhecimento sobre o papel do brincar, que não é apenas um passatempo.

O lúdico é importante para o desenvolvimento da criança. A criança desenvolve-se pela experiência que institui desde pequena. Essa experiência da realidade é essencial para que se tenha uma visão maior do mundo em que vive e alcance uma relação satisfatória na infância, adquirindo novas descobertas. A brincadeira proporciona à criança desenvolver sua cognição, como: a memória, o raciocínio, a criatividade, pois ela aprende brincando.

Centra-se no pressuposto de que os processos de desenvolvimento da criança são independentes do aprendizado. O aprendizado é considerado um processo puramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento. Ele simplesmente se utilizaria dos avanços do desenvolvimento ao invés de fornecer um impulso para modificar seu curso. (VYGOTSKY, 2003, p.103).

Portanto, o processo de desenvolvimento acontece de modo biológico, com o amadurecimento da criança, em paralelo a aprendizagem gerada pela relação e a influência do mundo externo. Desde os primeiros meses de vida, as crianças estabelecem relações de aprendizado e desenvolvimento que ocorrem por se relacionarem com outros indivíduos.

Ao fazer isso, a criança vai se estabelecendo enquanto sujeito dotado de conhecimento. Vygotsky utiliza um conceito considerado por ele como novo e de grande importância, chamado de “zona de desenvolvimento proximal”. O jogo não é apenas entretenimento, é um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual; brincando a criança se sente pertencente a um grupo. O brincar envolve emoções, afetos, inteligências e movimentos. Brincar deixa a criança mais flexível, e busca alternativas de ações para situações cotidianas. De acordo com o autor:

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “broto” ou “flores” do desenvolvimento, ao invés de “frutos” do desenvolvimento. O nível de desenvolvimento real caracteriza o desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o desenvolvimento mental prospectivamente (VYGOTSKY, 2003, p. 113).

Assim, partindo desse ponto de vista, a zona de desenvolvimento proximal para Vygotsky (2003) representa as funções que estão em desenvolvimento inicial e que irão amadurecer. Essas estão entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento possível. De acordo com o autor, o primeiro nível indica o desenvolvimento das funções mentais da criança e é resultado de ciclos completos e o segundo é relacionado à solução de problemas, realizado pelas crianças sob orientação de outros indivíduos.

Desse modo, o conhecimento da zona de desenvolvimento proximal é importante, pois se forem identificadas as funções que estão ainda em desenvolvimento é possível prever o que poderá acontecer com a criança em seus próximos anos de vida, desde que não sejam alteradas as condições de desenvolvimento em que ela se encontra, podendo reconhecer também problemas de desenvolvimento mental e educacional.

Desse ponto de vista, aprendizado não é desenvolvimento; entretanto, o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer. Assim, o aprendizado é um aspecto necessário e universal do processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas (VYGOTSKY, 2003, p. 118).

Portanto, a ideia dessa teoria é que o desenvolvimento não acontece com o processo de aprendizado. Ocorre de forma mais lenta e nunca no mesmo grau e é o aprendizado quem resulta o desenvolvimento. Mesmo que os dois estejam sempre interligados, eles acabam não estando no mesmo nível.

A partir desse acontecimento é possível destacar que a zona de desenvolvimento proximal é aquela incompleta, que está em processo de desenvolvimento e que pode ser identificada, mas não plenamente.

Desse modo, essa teoria desassocia desenvolvimento e aprendizagem, naturalizando o processo de desenvolvimento, que ocorre através das experiências vivenciadas pela criança associadas a conhecimentos prévios e sem a interferência do aprendizado escolar.

Assim, Piaget (1982) explica que o indivíduo desde o nascimento constrói o seu conhecimento. Mostrou que as pessoas têm uma capacidade de aprender a todo o momento, desde os primeiros minutos de vida. Os primeiros anos de uma criança podem ser determinantes para um bom ou mau desenvolvimento cognitivo e social, refletindo no adulto que, no futuro, irá se tornar.

Segundo Piaget (1982), sua teoria acerca do desenvolvimento da criança divide-se, basicamente, em quatro estágios, que ele próprio chama de fases de transição: o sensório motor (0 – 2 anos), o pré-operatório (2 - 7 anos), o das operações concretas (7 – 12 anos) e o estágio das operações formais (a partir dos 11 ou 12 anos). No estágio sensório motor (0-2 anos), a atividade da criança é sensorial e motora, em que a criança não representa mentalmente os objetos, mas sua ação é direta sobre eles.

Essa é a fase em que a criança não fica parada, ela mexe em tudo, explora e é muito curiosa. A inteligência é prática e exige ação. Sobretudo, até os gestos aparentemente mais simples — como levar um brinquedo à boca ou esticar os braços para tentar alcançar um móvel — são etapas importantes na aquisição de habilidades motoras pela criança. Assim, qualquer brinquedo que ajude a estimular tais movimentos estará contribuindo para a lapidação da habilidade motora.

O desenvolvimento motor passa pela percepção de tempo, de espaço e também do próprio corpo. Atividades, como correr, pular corda, jogar bola (mesmo só engatinhando atrás dela), carregar e equilibrar objetos são ótimos estimulantes nesse sentido.

O lúdico é essencial para a criança na fase pré-escolar, pois ela tem a necessidade de brincar. A criança na pré-escola tem idade de quatro e cinco anos e, neste período, o professor precisa aproveitar este momento para ensinar através da ludicidade, pois nesta idade, a aprendizagem se torna mais fácil.

Brincar é uma atividade livre e espontânea, é um meio de superação onde a criança está conectada com a realidade; a brincadeira é importante tanto para o crescimento quanto para o desenvolvimento e seu bem-estar, esse é um processo fundamental para manter sua identidade e é preciso oferecer um ambiente que seja

favorável, para que a criança brinque interativamente e desenvolva suas competências sociais.

Quanto mais a criança brincar na sua infância, mais possibilidades ela terá na sua vida adulta. Por isso o brincar significa compreender o ato de pensar e de aprender a pensar, dando sentido de estar junto no mundo. “A dificuldade pedagógica está justamente em aceitar que brincar é aprender, e que aprender é brincar” (DRUMMOND, 2003, p. 99).

Sendo assim, pode-se observar que o conhecimento não se constrói como cópia da realidade, mas sim como fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais. Conforme Cunha, (2007, p. 177), “quando a criança brinca e compete, ela cria experiência que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente”.

Neste sentido, a autora ressalta que as diferentes habilidades psicomotoras podem ser integradas através de jogos e brincadeiras, isto estimulará o processo de desenvolvimento da criança e tornará mais adequado o seu aprendizado. Desse modo, o lúdico proporciona à criança um melhor desempenho e um melhor desenvolvimento no ensino-aprendizado.

A escola pode contribuir para o resgate do lúdico na infância. Deve haver nela um trabalho educacional que possibilite o aprendizado e o desenvolvimento social infantil explorando, por exemplo, cantigas, jogos e brincadeiras com movimento para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais agradável e eficiente.

É importante notar que, para Piaget, era preciso que um aspecto cognitivo estivesse completamente desenvolvido para que a criança passasse à próxima fase. Sua teoria, portanto, pressupõe uma espécie de escalada evolutiva fixa e irreversível. Piaget (1982) diz que no estágio pré-operatório (2-7anos) surge, na criança, a capacidade de substituir um objeto ou acontecimento por uma representação.

Neste estágio: a criança é egocêntrica, centrada em si mesma, e não consegue se colocar, abstratamente, no lugar do outro, não aceita a ideia do acaso e tudo deve ter uma explicação (é a fase dos "porquês"), desenvolve a linguagem, a imitação. Surge nesta fase a descoberta do símbolo e a aprendizagem da fala.

Dessa forma, esse estágio é conhecido como o estágio da Inteligência Simbólica. Nas operações concretas (7-12 anos), a criança já possui uma

organização mental integrada. A criança já adquire noções de tempo, espaço, tendo capacidade de raciocinar de forma mais coerente e de solucionar problemas concretos. Nas operações formais (a partir dos 11 ou 12 anos), a representação permite a abstração total, adquirindo capacidade de criticar e discutir sobre valores morais, sociais e construindo seus próprios conceitos e ideias.

Os brinquedos, em sua maior parte, providenciam os estímulos sensoriais dos quais a criança precisa para formar mais sinapses e aprender. Eles são, para seu filho, instrumentos de aprendizagem, tanto quanto um livro o é para um adulto.

À medida que a criança cresce, os brinquedos fornecem oportunidades de aprendizado adequadas ao seu nível de compreensão. Por meio do tato, da capacidade analítica, auditiva e visual, seu filho se desenvolverá enquanto brinca, lapidando funções cerebrais que mais tarde utilizará para interagir com outros seres humanos, tomar decisões e resolver através do dia a dia.

A criança na educação infantil pré-escolar está no estágio pré-operatório, em que nesse período, realiza a transição entre a inteligência sensório motora e a inteligência representativa. Essa transformação é gradativa e sucessiva.

A inteligência não aparece, de modo algum, num dado momento do desenvolvimento mental, como um mecanismo completamente montado e radicalmente diferente dos que o precederam. Apresenta, pelo contrário, uma continuidade admirável com os processos adquiridos ou mesmo inatos respeitantes à associação habitual e ao reflexo, processos sobre os quais ela se baseia, ao mesmo tempo em que os utiliza (PIAGET, 1986, p.23).

Portanto, a fase pré-escolar é um momento de aprendizado e desenvolvimento, pois a criança constrói conceitos a partir das experiências visuais concretas, representando situações já vividas ou futuras. A cada avanço de maturidade, é uma descoberta para ela, possuindo uma percepção como um todo sem discriminar detalhes.

A infância tem grande importância para a criança, para que, na vida adulta, o indivíduo possua as capacidades básicas intelectuais e de raciocínio, já que é neste período que as competências e qualidades da personalidade se desenvolvem e flui o aprendizado.

Então, pode-se afirmar que a brincadeira faz parte da própria natureza e que a criança é levada a construir o seu próprio percurso e definir a sua própria identidade. Ela possibilita que a criança aprenda de forma divertida e abrangente por

meio do lúdico, construindo assim seus conhecimentos e adquirindo autonomia. É no ato de brincar que ela desenvolve sua identidade, atenção e memória, compreende o outro, enfim, é brincando que se descobre como pessoa socialmente incluída e capaz de conviver com o diferente, respeitando o espaço do outro.

2.2 A INFLUÊNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

A influência do lúdico fascina a criança, que é um ser integral e complexo, com suas singularidades de observar o mundo, que fornece perspectivas que devem ser entendidas dentro do seu estágio de vida.

Um dos processos de desenvolvimento cognitivo da criança é a brincadeira, que tem suma importância na infância, além de ser um instrumento de aprendizado, pois enquanto brinca, ela tem uma visão maior de mundo. Brincar é viver criativamente no mundo e ter prazer em viver.

Machado (1994) relata que a criança, quando brinca, explora tudo que está em sua volta e tem um sentimento de liberdade. A criança que brinca livremente no seu nível e na sua maneira está expressando sentimentos, ideias, fantasias, relacionando o real e o imaginário. Brincar é também raciocinar, descobrir, persistir, aprender a perder e saber que haverá novas oportunidades para ganhar. Quando brinca, a criança aprende os conceitos de bem e mal em suas vivências.

Conforme Negrine (1998), as atividades prazerosas atuam no organismo causando sensação de liberdade e espontaneidade. Conclui-se que, devido à atuação das atividades prazerosas no organismo, as atividades lúdicas facilitariam a aprendizagem por sua própria aceção, pois os mecanismos para os processos de descoberta são intensificados.

Diante destas condições, a atuação das atividades prazerosas no organismo, as atividades lúdicas facilitariam a aprendizagem por sua própria aceção, pois os mecanismos para os processos de descoberta são intensificados tornando-se mais complexos conforme a faixa etária do aluno.

A criança que não brinca, não adquire essa capacidade de aprender a resolver conflitos. Passar por essas experiências é significativo para o seu desenvolvimento. Nas palavras de Kishimoto (2001, p.67), “Toda experiência resgatada através das brincadeiras contribuirá para o crescimento da criança, no seu modo de ver e atuar no mundo”.

O lúdico é um importante instrumento de trabalho no qual o mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades para a elaboração do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Essas atividades, quando bem exploradas, oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoal, social e cognitivo.

A utilização do brinquedo consegue criar na criança desejos que serão saciados por ele, fazendo com que aconteça, então, seu desenvolvimento real, criando seu estilo e sua personalidade. Enfim, o que é uma brincadeira de papéis pra ela hoje, no futuro se tornará uma maneira de lidar com as situações, fazendo com que ela descubra, através das brincadeiras, formas de agir perante a sociedade.

[...] Um brinquedo que interessa a um bebê deixa de interessar a uma criança mais velha. Dessa forma, a maturação dessas necessidades é de suma importância para entendermos o brinquedo da criança como atividade singular. As crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. [...] Como a criança pequena não tem a capacidade de esperar, cria um mundo ilusório, onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. (KISHIMOTO, 2005, p.60).

Diante isso, o ato de brincar influencia diretamente na construção do pensamento infantil por ser um ato intencional e consciente. De início ele é uma ação imaginária de origem proximal a uma situação real, por estar voltado a uma lembrança de algo que aconteceu. Isso fica claro na imitação da ação de sua mãe, feita por uma menina, ao brincar de boneca.

O brinquedo, portanto, sempre terá algum propósito, pois esse é quem decide o jogo e dá o verdadeiro significado para a atividade. É através do brinquedo que a criança torna-se livre pra determinar suas ações. Mas esse sentimento de liberdade é aparente e ilusório, já que a maioria dos brinquedos possuem regras que as crianças devem obedecer no ato de brincar.

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais, passivas técnicas para as relações reflexivas criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço sem perder o caráter de prazer e de satisfação individual e modificador da sociedade.

A experiência normalmente ocorre ao se propor às crianças total liberdade

em suas ações práticas, priorizando o brincar como elemento fundamental para a relação afetiva, interativa, apresentando-lhes atividades relacionadas às atitudes de brincar, entre elas os jogos que proporcionam raciocínio lógico e aprendizado.

Além disso, o ato de brincar é encarado de formas diferentes de acordo com cada faixa etária. Até os três anos de idade a criança vivencia a brincadeira como algo real, por não possuir a maturidade suficiente para separar o real do imaginário. Para ela, o significado do brinquedo estará relacionado à sua percepção, ou seja, ela o define da forma que o vê. Ao ponto que ela vai interagindo em seu âmbito, ela começa a construir relações e a separar essas duas situações, proporcionando um novo significado ao brinquedo, pelo qual suas ações passam a ser regidas por ideias e não mais por objetos. Isso consiste na criatividade para os seus atos.

2.3 LUDICIDADE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO PROFESSOR.

O brincar é o momento mais significativo para a criança que contribui totalmente para a aprendizagem. Não há como separar esta relação, pois é brincando que a criança aprende e estabelece a sua cognição. Determina uma realidade imediata atribuindo significado. A brincadeira na educação infantil pré-escolar tem sua grande importância. A introdução de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica pode desenvolver diferentes atividades que contribuem para o desenvolvimento do aluno, mesmo no jardim da infância.

Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em seu Art. 16 estabelece que o direito à liberdade das crianças e dos adolescentes compreende aos aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se. Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais; II - opinião e expressão; III - crença e culto religioso; IV - brincar, praticar esportes e divertir-se; V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação; VI - participar da vida política, na forma da lei; VII - buscar refúgio, auxílio e orientação (BRASIL, 1990).

Desta forma, o ato do brincar pode ser uma importante estratégia para o ensino-aprendizagem da criança. Para que ocorra esta aprendizagem, depende da postura do professor na escola em criar formas do aluno utilizar a criatividade, a sua autonomia, a sua imaginação.

Faz-se necessário ressaltar que brincadeiras e jogos que contribuem para o desenvolvimento da autoestima da criança pode ser o início para se trabalhar ludicidade e também investigar como a criança vivencia atividades lúdicas na sala de aula, no seu contexto familiar, além de analisar se a criança consegue aprender um conhecimento mais rápido através das atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos diferenciados.

O papel do educador será fundamental para que ele possa intervir quando for conveniente e incentivar a criança em sua atividade com o brincar. Ensinar não é apenas passar informações, mas mostrar o melhor caminho para alcançar a aprendizagem do aluno. Nesta perspectiva, o RCNEI relata que,

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil, o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL, 1998, p.30).

Sobretudo, cabe ao educador, criar um ambiente que motive a criança a brincar em grupo e não só a reproduzir conteúdos para os alunos nas aulas. É preciso motivação para que a criança aprenda e se divirta; que torne momentos lúdicos em magia e fascinação. Deve-se ainda oferecer um espaço estruturado para brincar, permitindo um enriquecimento das competências imaginativas e criativas.

Todavia, é importante que a brincadeira faça parte do plano de aula da escola. Que o lúdico esteja como um dos objetos metodológicos de aprendizagem. Santos (2002) afirma que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e principalmente na infância e deve ser vivenciada não apenas como diversão ou lazer; e para inúmeras aprendizagens de crianças na pré-escola. Ela adquire informações, habilidades, valores, atitudes, e outras habilidades através do seu contato com o meio-ambiente, com os colegas de turma e com o seu contexto em que vive.

É a partir da compreensão do lúdico como uma dimensão do ser humano relacionada à liberdade, ao prazer e a gratuidade, defende-se que na escola o intuito da deve ser tornar a aula atrativa e motivadora para os alunos. Como menciona

Vygotsky (1988) de que por meio de estímulos lúdicos a criança aprende a se organizar, sociabilizar, respeitar regras e a tomar decisões. É o professor que adota metodologias lúdicas na escola muitas vezes encontra resistência.

O lúdico poderia ser trabalhado sem perder o foco principal que é a aprendizagem. Entende-se, assim como Almeida (1995) que educar ludicamente é um ato planejado e oportuniza um desenvolvimento humano com qualidade, mas deve ser realizada a partir da criatividade, da liberdade e do pensamento crítico, possibilitando a sociabilidade, a interação com outras crianças e grupos sociais .

De acordo com os alunos para que o lúdico esteja presente nas aulas, podem ser utilizados recursos diferenciados, como música, jogos e passeios. Estes serviriam tanto para motivação durante as aulas como para melhoria da fixação do conteúdo. Segundo o Huizinga (1980), os educadores precisam se colocar como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos através da brincadeira e do jogo, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa, e sejam aceitos com fascinação.

Toda criança tem o direito de brincar. Esse direito se apresenta como um dos direitos da cidadania, como o direito à cultura, à arte, ao esporte e ao lazer, mas muitas crianças encontram-se desprovidas desse direito e privadas da própria infância, pelas tecnologias. Elas não brincam tanto como antes, com os brinquedos que criavam que inventavam e que compartilhavam com alegria. O Referencial Curricular da Educação Infantil especifica vários aspectos, dentre eles, o do brincar:

A qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania, respeitando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, devem estar embasadas nos seguintes princípios: O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc.; O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; O acesso das crianças aos bens sócio culturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação, ao pensamento, à ética e à ciência. A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade. (BRASIL, 1998, p.23).

O ato do brincar pode ser uma importante estratégia para o ensino-aprendizagem da criança. Para que ocorram os ensinamentos, depende da postura do professor na escola em criar formas do aluno utilizar a criatividade, a sua

autonomia, a sua imaginação. O papel do educador será fundamental para que ele possa intervir quando for conveniente e incentivar a criança em sua atividade com o brincar, com as brincadeiras e principalmente em sala de aula.

Ensinar não é apenas passar informações, mas mostrar o melhor caminho para alcançar a aprendizagem do aluno. Nesta perspectiva, o RCNEI relata que o professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano.

Assim, somente o professor, de acordo com Oliveira (2010), devem privilegiar a organização de contexto de atividades lúdicas que levem a criança ao desenvolvimento da inteligência e da capacidade de criar expectativas, esperanças, fatos, artefatos, princípios e conceitos. O ressalta, ainda, que a atividade lúdica abre caminhos para a criança se relacionar com diferentes parceiros e com eles comunicar-se por meio do brincar.

É que desta forma, abre caminhos para a autonomia e a criatividade, dando-lhe diversas possibilidades de ações no meio em que está inserida. Através de leituras de outras obras que também auxiliam na articulação desta pesquisa, é que se pretende confirmar que o lúdico favorece o desenvolvimento e a aprendizagem do aluno, e que ensinar através do lúdico é ver como o brincar pode ser diferenciado, ou seja, brincar é uma forma agradável de a criança aprender brincando.

As atividades lúdicas exercem um papel importante na aprendizagem dos alunos, pois podem desenvolver várias habilidades, dentre elas, as motoras, físicas, intelectuais e cognitivas. Percebe-se que estes carecem de aulas que tenham o lúdico como pano de fundo, de metodologias atrativas e motivadoras da aprendizagem. Os próprios alunos aceitam jogos e brincadeiras; mas é correto que deve partir do professor a tentativa da mudança, visto que é ele o mediador entre o estudante e o aprendizado de uma forma mais prazerosa.

Na instituição de educação infantil, o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas. (BRASIL, 1998, p.30). Cabe ao educador criar um ambiente que

motive a criança a brincar em grupo e não só a reproduzir conteúdos para os alunos nas aulas. É preciso motivação para que a criança aprenda. Deve-se ainda oferecer um espaço estruturado para brincar, permitindo um enriquecimento das competências imaginativas e criativas.

A ação do professor de educação infantil, como mediador das relações entre as crianças e os diversos universos sociais nos quais elas interagem, possibilita a criação de condições para que elas possam, gradativamente, desenvolver capacidades ligadas à tomada de decisões, à construção de regras, à cooperação, à solidariedade, ao diálogo, ao respeito a si mesmas e ao outro, assim como desenvolver sentimentos de justiça e ações de cuidado para consigo e para com os outros (BRASIL, 1998, p.43).

É importante que a brincadeira faça parte do plano de aula da escola. Santos (2002) diz que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e principalmente na infância e deve ser vivenciada não apenas como diversão ou lazer. O educador deve interferir positivamente neste momento para que a criança possa perceber que a brincadeira é legal e interessante.

Como ressalta Marcellino (1997, p. 65):(...) o jogo tem vários objetivos dentre eles por desenvolver habilidades sensório-motoras e a assimilação do conteúdo em sala de aula, o professor deve, inclusive aproveitar a realidade que cerca o aluno para facilitar sua aprendizagem no dia a dia. Com a integração do lúdico em sala de aula, as crianças têm mais liberdade para expressar seu aprendizado, as brincadeiras tornam-se um meio fundamental para o ensino de conteúdos práticos, dando à criança uma realidade viva e prazerosa em suas relações com o ambiente da sala de aula, através dos professores.

Portanto, a ludicidade traz à sala de aula uma nova metodologia na condução do processo de ensino-aprendizagem por parte do professor, que interage positivamente com o alunado, o que garante maior apreensão do conteúdo a ser ministrado de forma diferente mágica aos olhos dos alunos.

A ludicidade, causa prazer e “no mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta a sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa” (SANTOS, 2004, p.56). Desta forma, a criança vivencia a seu modo o mundo dos adultos, levando-o para o seu cotidiano e transformando no faz de conta. Sendo assim, pode-se observar que o conhecimento não se constrói como cópia da realidade, mas sim como fruto de um intenso trabalho de criação, significação e

ressignificação. Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais.

Portanto, quando o professor trabalha o lúdico, tem a certeza que é tudo quanto diverte e entretém o ser humano. Qualquer atividade pode tornar-se lúdica, uma vez que a atitude de quem a exerce esteja caracterizada pelo prazer, espontaneidade e liberdade. Quando se estuda em forma de jogos, é muito mais proveitoso e aceito. Pois são atividades que atua, tanto em torno do grupo como das necessidades individuais; brincar é educar, pois permite criar e satisfazer o espírito do ser humano e oferece grandes possibilidades culturais.

Diante disto, orientar através do lúdico é promover prazer por atividades recreativas através das quais o ser humano pode desenvolver-se em seu máximo; lidar com crianças, adolescentes ou adultos, estimulando-os a um contínuo aperfeiçoamento. Com isto, busca-se a verdadeira finalidade da educação, que é de desenvolver e fortificar o corpo sob o ponto de vista estático e dinâmico, contribuir para o aperfeiçoamento total da criança, começando pelo ensino infantil e se estendendo por toda a educação escolar, especialmente.

3 COTRIBUIÇÕES DA PARA A APRENDIZAGEM: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA ESCOLA INDÍGENA DE ENSINO FUNDAMENTAL PATUAZAL EM JACAREACANGA- PARÁ

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA INVESTIGADA

A escola indígena de ensino fundamental, localizada na aldeia Patuazal no município de Jacareacanga- Pará, foi fundada no ano de 1996, com ensino infantil, alfabetização e fundamental, já que havia necessidade de uma escola na comunidade.

Atualmente, estudam alunos e trabalham quatro professores na escola, todos indígenas que atende a todas as turmas formadas e todos os currículos propostas. a mesma atende à propostas educacionais e á LDB 9394/96.

A proposta é levar o conhecimento aos indígenas que vivem em aldeias e que não são citadinos, vivendo longe dos centros urbanos, onde faz- se necessário a aquisição de uma segunda língua; preservando sua cultura e seus conhecimentos.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos para a produção deste trabalho, consistiu através pesquisa bibliográfica com teóricos como (BRASIL, 1998), (FORTUNA, 2001), (KISHIMOTO, 1997), (LISBOA, 1998) e (PIAGET, 1996); e pesquisa de campo com a abordagem qualitativa em Setembro de 2019 e visou analisar as percepções dos professores em relação ao uso da ludicidade em sala de aula na Escola Indígena de Ensino Fundamental Patuazal em Jacareacanga – Pará. Pois, este tipo de pesquisa, de acordo com Minayo e Sanches (1993, p. 244):

A abordagem qualitativa realiza uma aproximação fundamental e de intimida de entre sujeito e objeto, uma vez que ambos são da mesma natureza: ela s e volve com empatia aos motivos, às intenções, aos projetos dos atores, a p artir dos quais as ações, as estruturas e as relações tornam- se significativas. (MINAYO E SANCHE, 1993, p. 244):

Neste sentido, a escolha da abordagem qualitativa, consiste em buscar respostas de questões da realidade, explorando os conhecimentos, significados, história, cultura, valores, experiências diversas e atitudes para compreender a educação nas áreas longe das regiões urbanas, e principalmente nas aldeias.

Tem como objetivos, Analisar as percepções dos professores sobre a ludicidade na escola para o ensino aprendizagem dos alunos; Verificar as contribuições do lúdico no processo ensino-aprendizagem; Observar as práticas docentes ou metodologias voltadas ao lúdico e identificar os tipos de brincadeiras utilizadas pelo professor em sala de aula.

A investigação tem como questões norteadoras: Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula? Quais as brincadeiras mais utilizadas pelo professor com as turmas do ensino fundamental, na escola indígena? A escola tem estrutura suficiente para utilizar o lúdico como metodologia para o ensino aprendizagem?

O presente estudo teve como sujeitos a serem pesquisados professores da referida escola “Patuazal” em Jacareacanga- Pará. Os dados foram e coletados por meio de questionários aplicados para entrevistas, e analisados, com a discussão sobre as respostas, com as propostas contribuintes, e a conclusão de toda a investigação.

3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS

Foram entrevistados para a produção do trabalho, dois professores do sexo masculino, com vinte e dois e trinta anos respectivamente. Os mesmos são graduandos e trabalham há dois anos e doze anos, respectivamente. Não prestaram serviços em outras instituições.

3.4 PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES

Durante o desenvolvimento da pesquisa na EMEF “Patuazal”, em Jacareacanga –Pará, percebeu-se que há a necessidade da ludicidade na escola investigada, do uso dos recursos naturais que existe na aldeia, e principalmente orientação para os professores que lidam com os alunos diariamente em sala de aula.

No processo de aprendizagem, as interações sociais são indispensáveis, através dos jogos, brincadeiras, uso de brinquedos diferentes, tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos as crianças podem se desenvolverem aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais.

Por esses motivos, a escola precisa abrir espaço ao lúdico e utilizá-lo como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem. A primeira questão investiga se os professores sabem o que é a Ludicidade.

Quadro: 1-Para você, o que é ludicidade na escola? **Fonte:** Professores da EMIEF “Patuazal” em Jacareacanga – Pará/2019.

PROFESSOR	RESPOSTA
P1	A ludicidade é uma forma de ensinar as crianças através dos jogos educacionais ou projetos, que envolvem a aprendizagem das crianças mais eficientes.
P2	A ludicidade é uma forma de trabalhar os jogos e brincadeiras na escola, com o objetivo de ensinar as crianças, já que as outras metodologias muitas das vezes são insuficientes para a aprendizagem. Na aldeia, é necessário que se desenvolva essas metodologias, com aulas mais interessantes.

De acordo com os entrevistados, a ludicidades consistem em trabalhar os jogos e brincadeiras e até projetos para que ocorra a aprendizagem dos alunos. Ainda mencionam que na aldeia é preciso essa metodologia para aprimorar as aulas e tornar mais fascinantes.

A atividade lúdica é uma aliada importante no desenvolvimento da criança, que trabalha as brincadeiras e os jogos na escola, de acordo com a faixa etária, disciplina e o ambiente. Favorece a interação social, a formação da linguagem, facilita o processo de ensino aprendizagem.

Assim, a experiência lúdica se alimenta continuamente de elementos que vêm da cultura geral. Essa influência se dá de várias formas e começa com o ambiente e as condições materiais. O que dizem e o que fazem os adultos a respeito dessa atividade, bem como o espaço, o tempo e os materiais colocados à disposição das crianças (na cidade, nas moradias e nas escolas), são aspectos que vão ter papel fundamental para o desenvolvimento da experiência lúdica. Na aldeia precisa- se aprofundar mais neste aspecto.

Dessa forma, o modo de comunicação própria da brincadeira pressupõe um aprendizado com consequências sobre outros aprendizados, pois permite abrir possibilidades de distinção entre diferentes tipos de comunicação, como reais, realistas, fantasiosas.

Toda criança deve brincar, pois é através da brincadeira que a criança atribui sentido ao seu mundo, se apropria de conhecimentos que a ajudarão a agir sobre o meio em que ela se encontra. Em alguns momentos ela vai reproduzir, em suas

brincadeiras, situações que presenciou em seu meio. Principalmente onde tem crianças de sua idade.

Desta forma, perceber e utilizar o lúdico nas atividades diárias da sala de aula, servindo como metodologia de aula, pode ser um grande aliado na luta contra o desinteresse e fracasso escolar e chegar-se ao aprendizado esperado. Prosseguindo, a questão sobre o costume dos professores trabalharem o lúdico em sala de aula.

Quadro: 2- você costuma trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula? Comente. **Fonte:** Professores da EMIEF “Patuazal” em Jacareacanga – Pará/2019.

PROFESSOR	RESPOSTA
P1	Sim; costumo antes de ministrar aula um cântico; e agradecimento e depois começar trabalhar jogos educacionais os quais ajudam na aprendizagem das crianças.
P2	Sim; é preciso fazer brincadeiras e jogar e ensinando ao mesmo tempo. O lúdico precisa ser desenvolvido com mais intensidade na escola, para que que chame a atenção das crianças. E elas gostam disso e muito.

Ao interrogar o costume de trabalhar com jogos e brincadeiras na escola, os entrevistados responderam que costumam sim, cantar e fazer agradecimentos e depois vêm os jogos educacionais; pois são atividades precisas que ensinam e chamam a atenção das crianças.

Ademais, Antunes (2004 p.31) diz: “(...)no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado”. Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender e, caso insista em uma separação, esta série de organizar o que se busca ensinar, escolhendo brincadeiras adequadas para que melhor se aprenda.

A utilização da brincadeira é uma atividade natural da criança que traz benefício, pois é através do brincar que a criança desperta suas emoções, aprende a lidar com fatos que interligam seu dia a dia, aprende a lidar com o mundo, recriam, repensam, imitam, experimentam os acontecimentos que lhes deram origem. Favorecendo a autoestima, auxiliando no processo de interação com si mesmo e com o outro, desenvolvem a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e o raciocínio.

Deste modo, é brincando que a criança se desenvolve, porque, ela tem toda riqueza do aprender fazendo, naturalmente, sem pressão ou medo de errar, e com prazer pelo poder do conhecimento. O lúdico tem a ver com alegria, brincadeira,

jogo, diversão. São sinônimos de descontração, alegria, sorriso, gargalhadas, prazer e felicidade.

A maioria acredita que é fácil levar o lúdico para dentro de sala. Promover esses momentos ao público alvo que são os alunos, requer dedicação, talento, pesquisa, muito trabalho e, principalmente seriedade e ser um professor envolvido com a educação. E nas escolas indígenas, isso faz a diferença. À seguir, a pergunta sobre a contribuição do lúdico para a aprendizagem da criança.

Quadro3: Do seu ponto de vista, a ludicidade contribui para o aprendizado da criança? Como?
Fonte: Professores da EMIEF “Patuazal” em Jacareacanga – Pará/2019.

PROFESSOR	RESPOSTA
P1	O meu ponto de vista contribui muito sim; por meio do lúdico a criança aprende mais do que escrevendo.
P2	Com certeza, brincar, jogar, cantar, faz bem pras crianças e ao ser humano. Todos gostam disso. E na escola, que deve ser trabalhado mesmo, por que é o que a criança gosta de fazer e ajuda a aprender. O professor deve trabalhar a ludicidade para as aulas mais interessantes.

Os entrevistados afirmaram que a ludicidade contribui para o aprendizado da criança; e que por meio dessas atividades, ocorre o aprendizado mais do que se a criança aprende escrevendo. Pois atividades lúdicas fazem bem ao ser humano e na escola devem ser desenvolvidas, o que as crianças gostam de fazer.

Segundo Vygotsky, “a essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais” (VYGOTSKY, 1991, p. 81). Assim, deve-se objetivar a importância do lúdico dentro da sala de aula com crianças, já que a grande preocupação da maioria dos professores, especialmente no final da Educação Infantil, tem em antecipar a alfabetização da criança, reduzindo seus espaços de brincar.

A criança que brinca pode ser mais feliz, realizada, espontânea, alegre, comunicativa, entre outras características positivas que auxiliam no desenvolvimento infantil, podendo torná-la assim um ser mais humano, cooperativo e sociável. Nesse sentido, consideramos necessário buscar saber qual a importância do brincar na construção do conhecimento na Educação Infantil.

Assim, a atividade lúdica não é somente motivadora, mas provoca uma necessidade de uso da língua muito parecida à que se produz numa situação real de comunicação, os processos mentais e emocionais que estarão em jogo serão os

mesmos que os já praticados e desenvolvidos em sala de aula. E nas escolas indígenas não são diferentes, podendo ser mais fácil a aprendizagem das línguas. Continuando a pesquisa, a pergunta sobre as brincadeiras como metodologias para a aprendizagem.

Quadro4: Quais tipos de brincadeiras você utiliza na escola como metodologia para a aprendizagem?
Fonte: Professores da EMIEF “Patuazal” em Jacareacanga – Pará/2019.

PROFESSOR	RESPOSTA
P1	Eu costumo trabalhar sem ala de aula brincadeiras tais como pescaria do alfabeto, Amarelinha, canção do alfabeto que também ajuda muito na aprendizagem da criança.
P2	Diversas brincadeiras, mas sei que ainda falta muito mais para se chegar ao ensino aprendizagem do aluno; e na escola Patuazal, é preciso sim, pra acontecer a aprendizagem,

Ao serem interrogados sobre os tipos de brincadeiras os professores utilizam em sala de aula para chegar- se à aprendizagem, os professores responderam que trabalham pescaria do alfabeto, Amarelinha, canção do alfabeto e diversas brincadeiras. Ainda têm a consciência que precisam trabalhar mais para a aprendizagem do aluno.

Mediante a pesquisa, percebe- se que todas as brincadeiras são precisas para as crianças, pois estas contribuem para o desenvolvimento destas, e a escola precisa fazer isso com as crianças, tendo metas a atingir no ensino.

O brincar é uma forma de comunicação é por meio das brincadeiras que as crianças desenvolvem atos do seu dia a dia, seja ela com dramatizações que imitam o mundo dos adultos, jogos, o faz de conta, com palavras, ou seja, não importa o tipo da brincadeira, a criança sempre vai está adquirindo habilidades criativas, sociais, intelectuais e físicas. Brincar é mágico e traz alegria. Por isso na escola essa atividade é necessária. Seguindo, a questão sobre oficinas pedagógicas na escola.

Quadro 5: Os professores promovem oficinas pedagógicas para diversificar as atividades didáticas pedagógicas? De que forma? **Fonte:** Professores da EMIEF “Patuazal” em Jacareacanga – Pará/2019.

PROFESSOR	RESPOSTA
P1	Dentro da nossa comunidade, nós, professores indígenas se reúnem juntamente com as comunidades e alunos para realizar oficina pedagógica, onde cada professor dá a sua opinião e de forma que deve ser trabalhada; e assim, é feito a oficina pedagógica.
P2	Sim; promove sim. Unimos ideias e fazemos de acordo com o que a gente dispõe. Pois as oficinas pedagógicas melhoram as metodologias do professor e diversifica para o aluno aprender mais.

De acordo com a pesquisa, os professores indígenas da escola Patuazal elaboram oficinas pedagógicas, reúnem-se dão suas opiniões sobre a forma que deve ser trabalhada, com o que dispõem no momento e desenvolvem através delas, novas didáticas para o aprendizado do aluno.

Faz-se necessário compreender que as atividades lúdicas como jogos auxiliam no desenvolvimento da imaginação, simulação e estratégias, e quando as situações são planejadas por profissionais possuem o objetivo de proporcionar para a criança a construção de novos conhecimentos e/ou novas habilidade.

Sobretudo, “brincar é uma linguagem, é a nossa primeira forma de cultura” (MEYER, 2008, p. 33), ou seja, todos nós brincamos um dia, e sinceramente, deveríamos ter um pouco de criança “dentro” de nós, visto que facilitaria no momento de trabalhar com as crianças, iríamos compreendê-las com mais facilidade. À seguir a questão que trata dos tipos de brinquedos são usadas para as brincadeiras diárias.

É importante perceber que criança quando brinca, entra num mundo de comunicações complexas que vão ser utilizadas no contexto escolar, nas simulações educativas, nos exercícios. Nesse sentido, é extremamente importante distinguir os diferentes tipos de atividade que podem e devem ter seu lugar garantido no contexto escolar.

Portanto, entende-se que a atividade lúdica, sobretudo, na educação infantil não é apenas um passatempo; ela ajuda no desenvolvimento integral das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. A criança tem dentro de si potencial e este emerge nas situações de sua vida, principalmente, nas brincadeiras interativas, são nestes momentos, que o indivíduo apresenta ao mundo seu ritmo e sua harmonia.

A brincadeira nada mais é do que a linguagem da criança. Prosseguindo, a questão sobre os tipos de brinquedos que as crianças utilizam diariamente.

Quadro 6: Na comunidade, quais são os tipos de brinquedos que as crianças usam para suas brincadeiras diárias? **Fonte:** Professores da EMIEF “Patuazal” em Jacareacanga – Pará/2019.

PROFESSOR	RESPOSTA
P1	Em nossa comunidade as crianças usam vários brinquedos tais como barquinho, boneca, carrinho, casinhas; são nas brincadeiras que eles usam esses brinquedos.
P2	Usam o que eles têm e conhecem, como casinhas, bonecas, jogam bola, e outras que as crianças gostam de brincar. E na escola, nós também fazemos outros tipos para ajudar no aprendizado.

A brincadeira é importante para o desenvolvimento social e psicológico, é através dela que a criança pode expressar os seus sentimentos em relação ao mundo social. E o brinquedo ajuda nesta ação que tanto as crianças gostam de fazer, que é brincar.

Os alunos que brincam na escola, podem sempre ser mais felizes, realizadas, espontâneas, alegres, comunicativas, entre outras características positivas que auxiliam no desenvolvimento infantil, podendo torná-la assim um ser mais humano, cooperativo e sociável e com mais capacidade para aprender o que o professor ensina. A seguir a pergunta sobre os benefícios do lúdico para o aluno.

Diante disso, o brinquedo é entendido como objeto de suporte da brincadeira, uma vez que, através da inter-relação da criança como o mesmo é criado um vínculo de afinidade simbólica, “o faz de conta”, sem que haja uma cobrança de regras definidas no seu desenvolvimento quanto ao uso.

Quando a criança brinca muitas coisas sérias acontecem. Quando ela mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. É indispensável que a criança sinta-se atraída pelo brinquedo e cabe-nos mostrar a ela as possibilidades de exploração que ele oferece, permitindo tempo para observar e motivar-se.

A criança deve explorar livremente o brinquedo, mesmo que a exploração não seja a que esperávamos. O brinquedo possibilita a criação de um mundo onde os desejos possam se concretizar através da imaginação.

O brinquedo tem um papel de fundamental importância para o desenvolvimento da criança enquanto um ser em formação física e psicológica. Nessa perspectiva o brinquedo possibilita a criança conhecer e analisar o mundo e construir sua personalidade. Prosseguindo, a pergunta sobre os benefícios do lúdico.

Quadro7-Fale sobre os benefícios que o lúdico proporciona ao aluno. **Fonte:** Professores da EMIEF “Patuazal” em Jacareacanga – Pará/2019.

PROFESSOR	RESPOSTA
P1	O projeto lúdico trouxe muitos benefícios à vida das crianças e cada vez mais as crianças crescem e adquirem vários conhecimentos do mundo ao seu redor.
P2	A ludicidade além de necessária é mais que importante para o professor como metodologia e para o aluno desenvolver seu aprendizado. Por isso, trabalhar com projetos, traz benefícios e faz bem quando é trabalhada na escola.

O projeto lúdico já trouxe muitos benefícios para as crianças, segundo os professores; pois estas crescem e adquirem conhecimentos; pois a ludicidade é necessária e importante como metodologia para o professor desenvolver a aprendizagem dos alunos. Por isso, deve ser trabalhada na escola.

Diante desta situação, Carvalho (1992, p. 28), “(...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador(...)”. O lúdico se torna importante no desenvolvimento do educando, desta forma os jogos e as brincadeiras vão surgindo gradativamente na vida da/o educando/a, assim as regras, o respeito, a socialização e a construção do conhecimento. Então atividades com elementos bem elaborados, proporcionam experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade.

Como se pode perceber, o lúdico é usado para que haja total interação do/a educando/a. Para um ensino-aprendizagem, eficaz é preciso que o aluno construa o seu próprio conhecimento e assimilem os conteúdos. Assim o jogo e a brincadeira, é um excelente recurso, um facilitador da aprendizagem.

Ao se tratar de trabalhar o lúdico na escola, especialmente nas escolas indígenas, é importante compreender a construção do conhecimento na Educação Infantil e todo o ensino básico, uma vez que auxilia no desenvolvimento da imaginação, do raciocínio, da criatividade, da nova forma da criança ver o mundo que lhe rodeia, na construção do sistema de representação, envolvendo a aquisição da leitura e escrita, visando à formação dos aspectos motor, cognitivo, físico e psicológicos das crianças.

3.5 PROPOSTAS CONTRIBUENTES

Como apresentou a pesquisa na EMEF, “Patuazal” em Jacareacanga – Pará, ao serem entrevistados docentes sobre as contribuições da ludicidade para o ensino aprendizagem, também precisou algumas sugestões para os professores, que são:

- 1- Trabalhar mais metodologias diferentes para o ensino aprendizagem dos alunos.
- 2- Utilizar-se de materiais da natureza, para transformar em recursos didáticos-pedagógicos.

3- Promover atividades lúdicas de forma coletiva na escola.

4- Desenvolver projeto de oficina pedagógica para todas as turmas, com inovações didáticas.

Desta forma, essas propostas podem contribuir com os docentes em suas práticas pedagógicas, para chegar aos objetivos traçados pelos professores. Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender através do que elas gostam de fazer que é brincar.

CONCLUSÃO

Este trabalho, realizado na EIEF “Patuazal” em uma aldeia do município de Jacareacanga- Pará, no mês de Setembro de 2019, com uma pesquisa bibliográfica e uma de campo de cunho qualitativo, veio afirmar que os professores asseguram que o lúdico na escola, é uma forma de ensinar o aluno, e que todos eles gostam por que trabalhar com jogos e brincadeiras traz mais motivação.

Os docentes afirmaram que costumam utilizar- se de brincadeiras para dar aulas, mas precisa de mais estratégias lúdicas que objetivem o ensino aprendizagem das crianças. Pois, segundos professores, a ludicidade tem a possibilidades de contribuir para ao desenvolvimento das crianças e principalmente da inteligência dos mesmos. Assim, o brincar pode ser entendido como um dos fatores motivadores e um dos requisitos importantíssimos para a permanência e gosto pela escola e a recreação surgem com o ser humano, portanto, não deve ser esquecido em nenhuma fase da vida, e com certeza tem que ser intensificado e diversificado a cada instante.

Percebeu- se que são vários os tipos de jogos e brincadeiras que eles utilizam objetivando o aprendizado, e ainda promovem oficinas pedagógicas com recursos didáticos- pedagógicos para ajudar nas aulas.

Os entrevistados também dizem que o lúdico traz muitos benefícios para os alunos, crianças e todos que possam se interessar por jogos e brincadeiras. É que o ser humano gosta de diversão sadia e aprendem com elas.

A ludicidade na escola, por meio das brincadeiras pode ser um excelente meio de incentivar e auxiliar a aprendizagem de diferentes áreas atuando assim de forma multidisciplinar, pois a mesma está interligada ao conhecimento adquirido da realidade e a associação de tudo que se busca, além de contribuir para que o ensino-aprendizagem seja realmente transformador, sobretudo nos aspectos de formação do caráter lúdico, social e cultural do aluno.

Assim, brincadeiras e jogos podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante para o auxílio do ensino aprendizagem bem como para que se estruturam os conceitos de interação e cooperação e obediência às normas e regras. Existem formas em que a atividade lúdica pode contribuir para a aprendizagem para o aluno, com formas de despertar na criança autoconfiança, desenvolvimento psicomotor e a afetividade.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Teorias e prática**. Volume 1- Reflexão e fundamentos-1 ed. São Paulo/SP: Edições de Loyola, 2013.
- ANTUNES. Celso. 1937- **Educação Infantil: prioridade imprescindível**- Petrópolis, RJ: ed. Vozes, 2004.
- ANTUNES. Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15.9 ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2014.
- ALMEIDA, P.N. 1998. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª Ed. São Paulo: Loyola. 295p.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, 1990.
- BRASIL**. Referencial curricular nacional para a educação infantil/ **Ministério da educação e do Desporto, Secretaria de Educação fundamental**. ____ Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. **Referenciais curriculares para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992
- CUNHA, Nylse Helena. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. Aquariana, 2007.
- DINELLO, D.R. 1984. **A expressão lúdica na educação da infância**. 2ª Ed. Rio Grande do Sul: APESC. 78 p.
- DRUMMOND, Carlos. **Brincar e aprender: a importância do lúdico para as crianças pequenas**. Pátio: Grupo A Editora, Porto Alegre, 2003.
- FORTUNA, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (Org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2002, p. 01- 12. (Cadernos de Educação Básica).
- CRUZ, Jonierson de A. da. **O lúdico como estratégia didática: investigando uma proposta para o ensino de física**. In: SIMPÓSIO NACIONAL DE ENSINO DE FÍSICA – SNEF, 18., 2009 – Vitória, Es. Anais... Vitória, Es. 2009. p. 1-8.
- KISHIMOTO, T.M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª Ed. São Paulo: Cortez. 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeiras e a Educação**, São Paulo, editora Cortez, 2005.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**.12ª ed. São Paulo: Cortez. 2009.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Pedagogia da Animação**. 2ª ed. Campinas, São Paulo - SP, Editora Papirus, 1997.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. **Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil**. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 2008.

MINAYO, Maria Cecília de S.; SANCHES, Odécio. **Quantitativo-Qualitativo: oposição ou complementaridade?** Cad. Saúde Pública. Rio de Janeiro, v. 9, n. 3, p. 239-262, 1993.

NEGRINE, A. **Terapias corporais: a formação pessoal do adulto**. Porto Alegre: Edita, 1998.

PASSOS, Marcos P. de. **O ato lúdico de conhecer: a pesquisa como processo dialógico de apropriação de dispositivos informacionais e culturais**. 2013. 125 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

PIAGET, J. 1975. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar. 370 p.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. Forense Universitária. Rio de Janeiro, 1982.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência da criança**. Editora Crítica: São Paulo, 1986.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 4ª ed. São Paulo, 2008.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2010.

ONU. **Declaração universal dos direitos da criança**. 1959

PEREIRA, Jane E. **A importância do lúdico na formação de educadores: uma pesquisa na ação do Museu da Educação e do Brinquedo** - MEB. 2005. 248 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade de São Paulo, São Paulo.

SANTOS, Santana Marli Pires dos, **Brinquedoteca: sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

SANTOS, Elza C. **Dimensão lúdica e arquitetura: o exemplo de uma escola de educação infantil na cidade de Uberlândia**. 2011. 363 f. Tese (Doutorado em Ciências da Informação) – Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de São Paulo, São Paulo.

VYGOTSKY, L.S. **Pensamento e Linguagem**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 1991

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HUIZINGA, J., **Homo Ludens**. São Paulo-SP, Perspectiva. 1980.

VYGOTSKI, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo : Martins Fontes, 2. Ed, 1988.

APÊNDICES



**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
PORTARIA/MEC Nº. 2560 DE 15/09/03**

Este questionário faz parte de um Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba- Pará, intitulado “contribuições da ludicidade para o ensino aprendizagem”, na EMIEF “Patuazal” 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 na escola?

2- você costuma trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula? Comente.

3- Do seu ponto de vista, a ludicidade contribui para o aprendizado da criança? Como?

4- Quais tipos de brincadeiras você utiliza na escola como metodologia para a aprendizagem?

5- Os professores promovem oficinas pedagógicas para diversificar as atividades didáticas pedagógicas? De que forma?

6- Na comunidade, quais são os tipos de brinquedos que as crianças usam para suas brincadeiras diárias?

7-Fale sobre os benefícios que o lúdico proporciona ao aluno.

Obrigado!