



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

SANDRO KIRIXI MUNDURUKU

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INDÍGENA: Percepções de
professores da EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em
Jacareacanga- Pará**

**ITAITUBA/ PA
2022**

SANDRO KIRIXI MUNDURUKU

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INDÍGENA: Percepções de
professores da EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em
Jacareacanga- Pará**

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

Orientadora: Lucia Maria da Costa Cruz, Esp.

ITAITUBA/ PA
2022

MUNDURUKU Sandro Kirixi

CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INDÍGENA: Percepções de professores da EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará. : CLPL da FAI, 2022.

61 fls.

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

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

I - Ludicidade. Aprendizagem. Desenvolvimento. II Lucia Maria da Costa Cruz. Faculdade de Itaituba- FAI. Itaituba-BR- Pará/2022

ACADÊMICO: SANDRO KIRIXI MUNDURUKU

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM
NA EDUCAÇÃO INDÍGENA: Percepções de professores da EMEIEF Karo
Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará**

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

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

BANCA EXAMINADORA

Presidente : _____ **Nota:** _____
Prof.^a Lucia Maria da Costa Cruz. Esp.

Avaliador(a) _____ **Nota:** _____
Prof.^a Margaret Ferreira de Aguiar, Esp.

Avaliador(a): _____ **Nota:** _____
Prof.^a Edilane da Silva Melo, Esp.

Resultado: _____ **Média:** _____

Data: 13 de Julho de 2022.

Dedico este trabalho primeiramente a
pela força que emanada fé e à minha
família, que muito me inspirou.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pela sua supremacia;

À minha família pelo apoio incondicional durante os meus estudos;

Aos meus colegas pela ajuda nas horas precisas;

À FAI, pela oportunidade de cursar Pedagogia;

Aos meus professores pela ajuda em repassar conhecimentos;

À minha orientadora Lucia Maria, por ter- me orientado para a produção desse trabalho;

Agradeço aos que me ajudaram para chegar á esta vitória;

Os sinceros agradecimentos.

“Quanto mais lúdico e prazeroso for aprender na infância, mais facilidade e interesse a pessoa terá ao longo da vida para saber cada vez mais”.

(Pedro Calabrez)

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de curso, do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba- FAI, analisa as percepções das contribuições do lúdico como metodologia para a aprendizagem na escola indígena, por meio de uma pesquisa com professores que trabalham na EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará. Foi fundamentado em referências bibliográficas, uma vez que houve um levantamento teórico como (ÁIRES, 1981), (HUIZINGA, 2001), (KISHIMOTO, 1999), (SANTOS, 2000), (VYGOTSKY, 1989), dentre outros, utilizados para o embasamento teórico de todo o trabalho. Também ocorreu uma pesquisa de campo em Novembro de 2021, com abordagem qualitativa, de forma analítica e exploratória dos dados pesquisados. A investigação buscou responder às seguintes questões: Quais as contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos? Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula? Os professores utilizam-se do lúdico, objetivando a aprendizagem? Como? O estudo objetivou especialmente, refletir sobre as percepções de professores da escola indígena, quanto à utilização de ludicidade para a aprendizagem do aluno; Verificar as contribuições do lúdico no processo ensino-aprendizagem; Identificar práticas docentes voltadas ao lúdico e analisar a prática pedagógica docente, quanto o lúdico em sala de aula. Para chegar-se aos resultados do trabalho, os dados foram coletados e analisados, com discursões sobre as respostas, as propostas contribuintes e a conclusão, constatando-se que o lúdico na escola é fundamental, considerando que caracteriza-se em uma estratégia metodológica diferenciada para a uma aprendizagem eficaz .

Palavras- chave: Ludicidade. Metodologia. Aprendizagem.

ABSTRACT

This Course Conclusion Paper, from the Pedagogy course at the Faculty of Itaituba-FAI, analyzes the perceptions of the contributions of play as a methodology for learning in indigenous schools, through a survey of teachers working at EMEIEF Karo Bempõ in Katô Village, in Jacareacanga- Pará. It was based on bibliographical references, since there was a theoretical survey such as (ÁIRES, 1981), (HUIZINGA, 2001), (KISHIMOTO, 1999), (SANTOS, 2000), (VYGOTSKY, 1989), among others, used for the theoretical basis of the entire work. There was also a field research in November 2021, with a qualitative approach, in an analytical and exploratory way of the researched data. The investigation sought to answer the following questions: What are the contributions of play for students' learning? What is the importance of working playfulness in the classroom? Do teachers use play, aiming at learning? Like? The study aimed especially at reflecting on the perceptions of indigenous school teachers regarding the use of playfulness for student learning; Check the contributions of play in the teaching-learning process; Identify teaching practices aimed at playful activities and analyze the teaching pedagogical practice, as well as playfulness in the classroom. To arrive at the results of the work, the data were collected and analyzed, with discussions about the answers, the contributing proposals and the conclusion, noting that the playful in school is fundamental, considering that it is characterized in a differentiated methodological strategy for effective learning.

Keywords: Playfulness. Methodology. Learning.

LISTA DE QUADROS

QUADRO 01	Fale da ludicidade como recurso metodológico em sala de aula	45
QUADRO 02	Você utiliza a ludicidade como metodologia para o ensino-aprendizagem dos alunos? Como?	46
QUADRO 03	Do seu ponto de vista pedagógico, o lúdico possibilita a interação e socialização durante as aulas? Justifique sua resposta.....	47
QUADRO 04	Quais diferenças você percebe nos alunos quando são desenvolvidas atividades lúdicas?	48
QUADRO 05	Quais as contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos?	49
QUADRO 06	Os professores desenvolvem a ludicidade de forma coletiva nesta escola? Como?	50
QUADRO 07	Jogos e brincadeiras devem ser desenvolvidos de qualquer maneira em sala de aula, ou objetivando o ensino aprendizagem? Por quê?	51

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
1 CONTEXTO SOBRE O LÚDICO	14
1.1 A ORIGEM DO LÚDICO	14
1.2 A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO HUMANO	16
1.3 A LUDICIDADE NA ESCOLA	21
1.4 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA	23
2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM ESCOLAR	31
2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR	31
2.2 A INFLUÊNCIA DO JOGO NA APRENDICAGEM DO ALUNO	34
2.3 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E AS ATIVIDADES LÚDICAS	36
2.4 LUDICIDADE E O INTERACIONISMO	39
3 CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INDÍGENA: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EMEIEF KARO BEMPÕ NA ALDEIA KATÔ, EM JACAREACANGA- PARÁ.....	43
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA	43
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	43
3.3 PERFIS DAS ENTREVISTADAS	44
3.4 PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES	44
3.5 PROPOSTAS CONTRIBUINTES	54
CONCLUSÃO	55
REFERÊNCIAS	56
APÊNDICE	57

INTRODUÇÃO

O presente Trabalho de Conclusão de curso, do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba- FAI, faz uma análise das percepções sobre as contribuições do lúdico como metodológica para a aprendizagem na escola indígena, por meio de uma pesquisa com professores que trabalham na EMEIEF Karo Bempõ na Aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará, em maio de 2022.

A pesquisa foi fundamentada basicamente em referências bibliográficas, uma vez que será feito um levantamento teórico como (ÁIRES, 1981), (HUIZINGA, 2001), (KISHIMOTO, 1999), (SANTOS, 2000), (VYGOTSKY, 1989), dentre outros autores, que foram utilizados para o embasamento teórico de todo o trabalho do trabalho. Também ocorreu uma pesquisa de campo em Novembro de 2021, com abordagem qualitativa, de forma analítica e exploratória dos dados pesquisados.

A investigação buscou responder às seguintes questões: Quais as contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos? Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula? Os professores utilizam-se do lúdico, objetivando a aprendizagem? Como?

O estudo objetivou especialmente, refletir sobre as percepções de professores da escola indígena, quanto à utilização de ludicidade para a aprendizagem do aluno; Verificar as contribuições do lúdico no processo ensino-aprendizagem; Identificar práticas docentes voltadas ao lúdico e analisar a prática pedagógica docente, quanto o lúdico em sala de aula.

Para chegar-se aos resultados, os dados foram coletados e analisados, com discursões sobre as respostas, as propostas contribuintes e a conclusão.

Estruturado em três capítulos, o primeiro contextualiza do lúdico e sua origem na história, a ludicidade e o desenvolvimento humano, como também na escola, abordou o jogo, o brinquedo e a brincadeira na vida do aluno especificamente.

O segundo capítulo trata sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem escolar e seu desenvolvimento cognitivo e motor, a influência do jogo na aprendizagem do aluno, as práticas pedagógicas e as atividades lúdicas e a ludicidade como o interacionismo.

O terceiro capítulo, apresenta o resultado do estudo, com a caracterização da escola pesquisada, a metodologia da pesquisa, os perfis dos entrevistados, a

análise e coleta da pesquisa, com comentários, as propostas contribuintes e conclusão, onde constatou-se que a ludicidade pode fazer a diferença como metodologia na escola, com suas diferenças e magias por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras.

A escola deve proporcionar e inovar metodologias a fim de proporcionar um aprendizado eficaz e desenvolvimento integral ao aluno, especificamente da educação indígena. O lúdico é uma estratégia diferenciada que oportuniza o aprendizado com eficácia.

1 CONTEXTO SOBRE O LÚDICO

1.1 A ORIGEM DO LÚDICO

A ludicidade ou lúdico consiste em brincadeira, apresentado pelo jogo, cuja diversão ou ato de brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. Em cada época, conforme o contexto histórico vivido pelos povos e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento com um caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo como ser social.

A palavra “lúdico” se origina do latim “ludus” que significa brincar. Entende-se ser uma excelente contribuição para que possamos expressar nossa concepção do lúdico e de seu uso como instrumento metodológico na formação dos professores para que mude sua prática pedagógica nas aulas.

De acordo com Manson (2002), tanto gregos quanto latinos elaboraram as primeiras reflexões acerca do lugar em que o brinquedo ocupava na vida da criança. As brincadeiras são passadas historicamente. Mesmo nas comunidades primitivas ou na sociedade atual, o brincar propicia ao educando uma construção simbólica do mundo. Sendo assim, proponho neste trabalho a historicidade dos brinquedos, brincadeiras e jogos.

Conforme enfatiza Vigotski (2003), o homem é sócio histórico, ou seja, se estabelece através das relações e contradições do meio. 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. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção.

Assim, os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças. Platão, já em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida os meninos e meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas através dos jogos e brincadeiras, principalmente com brinquedos criativos.

Mediante a situação, mesmo nas comunidades primitivas ou na sociedade atual, o brincar propicia ao educando uma construção simbólica do mundo. Sendo assim, há uma grande importância histórica dos brinquedos, brincadeiras e jogos. Pois de acordo com Vigotski (2003), o homem é sócio histórico, ou seja, se estabelece através das relações e contradições do meio. Para discorrer sobre a ludicidade, é importante destacar o conceito de infância.

Como afirma Áries (1986), como a infância sofre transformações em decorrência dos elementos sociais, culturais, políticos e econômicos, não se tem um conceito universal. Sendo assim, o olhar para criança depende do momento histórico da sociedade.

. Por isso, nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças, educação. Umas diferentes das outras e também com sua forma de desenvolvimento da ludicidade entre seus pares; todavia essa herança torna nosso país ainda mais rico do ponto de vista cultural e educacional do indivíduo.

Na sociedade primitiva, aproximadamente até o século VI, as crianças aprendiam por meio da imitação nas atividades cotidianas. A educação das crianças era importante, pois transmitiam a experiência adquirida por gerações passadas, sendo que a aprendizagem acontecia a partir do contato com a prática. Por exemplo: para aprender a nadar a criança nadava e para utilizar o arco, caçava. Almeida (2003) retrata que nesse contexto, a cultura era educativa, caracterizada pelos jogos, que representava a sobrevivência. Sendo assim, o ato de brincar oferecia a inserção dos papéis sociais, possibilitando o aprendizado das regras na vida diária. Aguiar (2006) aborda que,

[...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganha destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23)

A partir dessa cultura, a criança tem contato com mitos dos ancestrais e se diferencia do adulto apenas no tamanho e na produção, pois era considerada um membro da coletividade. Toda herança cultural e educacional deve ser utilizada para o aprendizado universal de nossos alunos, haja vista que lidamos com várias

etnias, raças e povos e, portanto, devemos resgatar e desenvolver o que de mais importante houver de cada uma para o ensino dos alunos nos dias atuais.

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

1.2 A LUDICIDADE E O DESENVOLVIMENTO HUMANO

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

Assim, a exploração do lúdico em sala de aula possibilita ao educando a construção do conhecimento a partir da sua participação plena, pois é através das brincadeiras que as crianças se expressam, começam a conhecer o mundo, dando vida a seus pensamentos e opiniões. As brincadeiras não devem ser vistas apenas como um momento de diversão, mas como uma metodologia para que as crianças aprendam em sala de aula.

[...] O Lúdico é um recurso indispensável para qualquer fase da educação escolar, assim é preciso considerar todas as atividades que contribuem para o desenvolvimento do educando e fazer dessa ferramenta pedagógica um elo de ligação entre ensino e aprendizagem. Os divertimentos lúdicos, para muitos filósofos, psicólogos e educadores é o berço obrigatório das atividades intelectuais e do desenvolvimento das funções superiores, por isso é indispensável à prática educativa. (CASTILHO E TÔNUS, 2008, p. 02)

Percebe- se também que, com base nos argumentos expostos acima que a experiência educativa com significados importantes para o processo de escolarização, pode ocorrer por meio da ludicidade, em toda fase da vida humana, por ser o homem um ser psicológico e dotado de inteligência

A curiosidade que move cada indivíduo para participar da brincadeira é, em certo sentido, a mesma que os move quando quer algo interessante em suas vidas. O desejo da descoberta do novo, de algo que antes não era de seu domínio. O ensino na escola deve estar relacionado com essa busca incessante do novo, de forma alegre, feliz, descontraída, divertida e inovada.

Assim, Ferreira (2002) apud Silva (2019) ressalta que o lúdico pode ser tanto brincadeira que provoca divertimento por meio de alguma atividade quanto jogo, ação de jogar, disputar, onde se facilita a aprendizagem, ou seja, não podemos afirmar que o lúdico é jogo e nem brincadeira, mas sim uma junção dos dois que provoca a ação de divertimento e prazer.

Todos os povos, mesmo com suas especificidades, como os indígenas, sempre se fizeram valer 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 sem que de fato o façam para sua real necessidade de sobrevivência, mas também, sem perceber, ensinando sua cultura.

Na realidade, a ideia de que o ensino é direito de todos já não era defendida por alguns pensadores do século XVIII, que se propuseram a fazer uma educação diferenciada de acordo com as classes sociais, a que chamaram de primária e secundária. A política adotada pelas escolas de certa forma discriminava as crianças muito pequenas, as quais eram consideradas incapazes e fracas, principalmente aquelas pertencentes às classes baixas, justificando a entrada para a escola de forma tardia. Para o autor, com o desenvolvimento acelerado do capitalismo, o uso da mão-de-obra infantil aumentou muito essas desigualdades, além de que os valores dados às crianças são os mais diversos e variam de acordo com a época e a classe social se cada.(ARIÈS, 1978).

Neste contexto, o ECA (1990) que estabelece as diretrizes no campo das políticas públicas de atendimento à criança e adolescentes, buscando assim, discriminar a infância e juventude pobre, para que todos sejam reconhecidos como sujeitos de direitos. Desse modo, a concepção da infância e dos estudantes em idade escolar está associada às formas de intervenção social, inseridas em práticas de regulação e controle da segregação de classes sociais, pois os estágios da

infância propriamente dita se deram primeiramente nas classes sociais favorecidas economicamente, enquanto as crianças advindas de famílias pobres ficavam a mercê da própria sorte, fato este que perdura até aos dias atuais.

Naturalmente, observando o quadro em que vivem atualmente milhares de crianças e adolescentes no Brasil e no mundo, é possível constatar que ainda se conhece muito pouco sobre o verdadeiro significado da infância e suas peculiaridades. Porém, apesar dos problemas enfrentados, o quadro degradante da infância já mudou de forma significativa, principalmente no que diz respeito à formulação e implementação de políticas públicas com cunho social, e isso pode ser resultado de estudos em longo prazo sobre a infância.

A princípio, em uma leitura preliminar, as políticas públicas e concepção de infância parecem estar dispersas, mas enfatizamos que a obra de Ariès (1978), contribuiu para que pudéssemos buscar no passado, explicações para as ações do presente, ou seja, conhecer a infância e suas necessidades foi o melhor caminho para que se pudesse hoje desenvolver trabalhos em prol das crianças, principalmente das mais necessitadas. Foi a partir das ideias desse autor, que a criança veio a ocupar um espaço antes pouco perceptível, desde então, desencadeou-se investimentos de cunho social para que crianças e adolescentes ocupassem de fato o seu lugar na sociedade.

Dessa forma, pressupõe-se que na educação, o lúdico permeia caminhos que envolvem a atividade pedagógica e a prática docente. O brincar, o jogar permite a criança compreender o mundo real e simular situações não reais, estimulando-os a enfrentar os desafios que surgirão no decorrer da vida.

Ao inserir o lúdico em sua prática pedagógica, o educador necessita de buscar, analisar, identificar os resultados significativos no processo ensino-aprendizagem, pois em seu cotidiano o mesmo depara com situações diversas com alunos que precisa rever e buscar novas alternativas para obter o resultado positivo que tanto almeja e que fascina.

Neste contexto, Kishimoto (2010) diz que a temática vai além, ao ressaltar o conceito de brincar na educação escolar. Segundo a autora os eixos norteadores das práticas pedagógicas devem ser as interações e a brincadeira, indicando que não se pode pensar no brincar sem as interações e socializações. Pois a ludicidade, proporciona,

[...] Interação com a professora — O brincar interativo com a professora é essencial para o conhecimento do mundo social e para dar maior riqueza, complexidade e qualidade às brincadeiras. Especialmente para bebês, são essenciais ações lúdicas que envolvam turnos de falar ou gesticular, esconder e achar objetos. **Interação com as crianças** — O brincar com outras crianças garante a produção, conservação e recriação do repertório lúdico infantil. Essa modalidade de cultura é conhecida como cultura infantil ou cultura lúdica. **Interação com os brinquedos e materiais** — É essencial para o conhecimento do mundo dos objetos. A diversidade de formas, texturas, cores, tamanhos, espessuras, cheiros e outras especificidades do objeto são importantes para a criança compreender esse mundo. **Interação entre criança e ambiente** — A organização do ambiente pode facilitar ou dificultar a realização das brincadeiras e das interações entre as crianças e adultos. O ambiente físico reflete as concepções que a instituição assume para educar a criança. **Interações (relações) entre a Instituição, a família e a criança** — A relação entre a instituição e a família possibilita o conhecimento e a inclusão, no projeto pedagógico, da cultura popular e dos brinquedos e brincadeiras que a criança conhece. (KISHIMOTO, 2021, p. 03)

Neste sentido, seguindo a mesma linha de pensamento, pode-se conceber que o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. A ludicidade então permite à criança aprender, interagir e socializar com outras crianças, ouvindo, respeitando e discordando quando necessário, exercendo ou sendo liderados e também compartilhando sua alegria de brincar.

A ludicidade numa perspectiva da busca de resultados eficazes no processo ensino aprendizagem, deve contemplar a escola como um todo. O educador ao desenvolver atividades lúdicas pode apresentar diversos conteúdos como por exemplo conteúdos que tratem dos valores éticos e morais, colaboração, participação, cooperação, trabalho em equipe, entre outros. Para isso, a formação continuada dos professores é fundamental. A formação desse professor tem que estar voltada para aproximar as crianças a uma realidade a qual está inserida. O “brincar” facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural.

Diante disso, Luckesi (2005) afirma que, remetendo-se à dimensão da ludicidade no comportamento e desenvolvimento humano, tanto na esfera pessoal quanto social, enfatiza que em uma atividade lúdica, estamos plenos, inteiros nesse momento. Enquanto estamos participando de uma atividade verdadeiramente lúdica, não há lugar para outra coisa além dessa atividade. Não se tem divisão, se está inteiro, pleno, flexível, alegre, saudável. Poderá ocorrer, de se estar em meio a uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estar dividido com outra coisa, mas aí, com

certeza, não vai estar verdadeiramente participando dessa atividade, então a atividade não será plena a, e por isso, não será lúdica.

Na realidade, as atividades lúdicas desenvolvem a capacidade afetiva, motora, cognitiva e a socialização. Com os jogos e brincadeiras, estudantes e docentes têm a oportunidade de se relacionar com os outros proporcionando o autoconhecimento, dando a si próprias o prazer das descobertas que as fascina mudando assim as suas estruturas sociais e mentais.

Por isso, é de grande importância a valorização das atividades lúdicas no ambiente escolar, engajando-as nas práticas educacionais e nos planejamentos, dando relevância significativa na construção do saber, existindo transparência e parceria neste processo de ensino aprendizagem. Conforme os pressupostos das (Diretrizes Curriculares da Educação Básica, 1996, p. 29)

[...] A escola precisa acolher diferentes saberes, diferentes manifestações culturais e diferentes óticas, empenhar-se para se constituir, ao mesmo tempo, em um espaço de heterogeneidade e pluralidade, situada na diversidade em movimento, no processo tornado possível por meio de relações intersubjetivas, fundamentada no princípio emancipador. Cabe, nesse sentido, às escolas desempenhar o papel socioeducativo, artístico, cultural, ambiental, fundamentadas no pressuposto do respeito e da valorização das diferenças, entre outras, de condição física, sensorial e sócio emocional, origem, etnia, gênero, classe social, contexto sociocultural, que dão sentido às ações educativas, enriquecendo-as, visando à superação das desigualdades de natureza sociocultural e socioeconômica.[...] (BRASIL, 1996, p. 28)

Assim, compreender o estudante como ser ativo capaz de aprender através dos brinquedos e brincadeira permite ao sistema escolar inovar em suas metodologias, melhorando o resultado escolar e na maioria das vezes o uso das atividades lúdicas na educação, podem auxiliar resolvendo os conflitos cotidianos de indisciplina, reprovação e evasão escolar e insucessos na escola.

Portanto, a ludicidade entende a necessidade das crianças em brincar como forma de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil indicando que a criança aprende brincando, seja em casa ou na escola. Brincadeiras educativas orientadas pelo educador ou aquelas que fazem parte do cotidiano familiar podem sim apoiar o processo educativo. A educação só acontece quando alcança seus objetivos, ela está sujeita a mudanças e com autonomia para buscar alternativas que venham favorecer a aprendizagem dos alunos, a utilização do lúdico se adequa para proporcionar essa mudança.

Enfim, para contemplar essas dimensões significa no nosso entendimento inserir a ludicidade nas práticas pedagógicas, ou seja, as atividades lúdicas podem perpassar todos os aspectos da organização escolar, desde o planejamento do trabalho pedagógico, da gestão administrativa, a organização do tempo e do espaço físico, a disposição e utilização dos equipamentos e mobiliário da instituição, ou seja, todos os conjuntos das atividades que se realizam no espaço escolar, em seus diferentes espaços podem contemplar a ludicidade.

1.3 A LUDICIDADE NA ESCOLA

Considera-se que a aprendizagem significativa foi utilizada para o aprendizado dos povos passados, dentro das suas reais necessidades e buscando alcançar os objetivos da sociedade moderna. Por isso, deve-se buscar formas interessantes com práticas já existentes, com o objetivo de contribuir para a melhoria do ensino no ambiente escolar.

Diante disso, os modelos de ensino trazem a mesma estrutura específica desde os primórdios até os dias atuais. Mudanças sistemáticas aconteceram justamente na forma como se desenvolve esse ensino, mas com a perda das maneiras suaves, alegres, felizes, objetivas, que uma criança mereça aprender. Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças.

Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através também de brincadeiras, aos seus filhos. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem, e a inquietação torna-se justamente como será nos dias atuais esse instrumento, já ratificado de ensino.

Neste Manson (2002) afirma que a maioria dos brinquedos que conhecemos, hoje tiveram sua origem na Grécia Antiga, e eram vistos como facilitadores de movimentos, pois propiciavam a aprendizagem. Existiam várias possibilidades de brincadeiras e brinquedos nesse período, como jogos de ossinhos, arcos, bonecas, cavalos, dentre outros. O jogo dito de pentelitha, que consistia, originalmente, em lançar ao ar cinco pedrinhas, apanhando a maior possível nas costas da mão, atravessou os séculos e era certamente praticada com ossinhos.

O autor ainda enfatiza que “..também jogava- se aos dados com o astrágalo do carneiro atribuindo-se um determinado valor a cada uma das suas quatro faces, mas também se encontraram dados de ouro e de prata” (MANSON, 2002, p. 26). Tais jogos eram considerados importantes nos anos iniciais da criança.

É importante ressaltar que os filósofos da época davam muita importância ao corpo, pois segundo (AGUIAR, 2006, p. 27) “[...] o jogo físico, de caráter reparatório dos militares, possuía um grande valor pedagógico, direcionado para o ensino-aprendizagem”. Vigotski, (2003) afirma que,

[...]esse significado biológico do jogo, como escola e preparação para a atividade posterior, foi confirmado integralmente através do estudo do jogo humano”. Nesse sentido, entendemos a importância do brincar, pois para a criança, seu jogo corresponde a sua idade, seus interesses, possuindo um sentido importante por propiciar tanto hábitos, quanto habilidades importantes. Quando o educador coloca as crianças em situações que são renovadas constantemente “o jogo as obriga a diversificar de forma ilimitada a coordenação social de seus movimentos e lhes ensina flexibilidade, plasticidade e aptidão criativa como nenhum outro âmbito da educação. (VIGOTSKI, 2003, p. 106)

Na realidade, o jogo é conhecido popularmente como um instrumento apenas para a criança passar o tempo. Porém, segundo Vigotski (2003), a partir da observação, pode-se constatar de que o jogo está presente historicamente nas diversas culturas, representando uma peculiaridade que é natural do homem. Além disso, até os animais brincam, dessa forma, o jogo pode ter um sentido biológico.

O jogo com regras oferece ao educando a socialização, a expressão do prazer, a forma natural de trabalho, além de ser uma preparação para a vida. Quando o aluno chega à escola ele traz experiências de casa, traz o conhecimento de jogos, de brincadeiras, pois já viveu sete anos produtivos e criativos. Aprendeu a falar, andar, brincar. Isso não é aproveitado pelo sistema escolar. O professor parece que pede: ‘esqueça tudo que você fez e aprenda números e coisas mais intelectualizadas’. (D’AMBRÓSIO apud HUBNER et al., 1993).

O professor deve escolher uma metodologia de trabalho que permita a exploração do potencial da atividade lúdica no desenvolvimento das habilidades. Se o material não for potencialmente significativo, os alunos, mesmo com grande disposição para incorporar o conteúdo proposto, à sua estrutura cognitiva, terão aprendizagem mecanizada, sem significado efetivo para seu conhecimento. Ausubel define que: As tarefas de aprendizagem por memorização, como é óbvio, não se

levam a cabo num vácuo cognitivo. Pode relacionar-se com a estrutura cognitiva, mas apenas de uma forma arbitrária e literal que não resulta na aquisição de novos significados. (AUSUBEL, 2000).

Ao propor, por exemplo, uma atividade lúdica para seus alunos, o professor deve efetivamente ter conhecimento dos objetivos a serem alcançados, bem como verificar a adequação metodológica que deseja utilizar à faixa etária com que trabalha, podendo, se isso não ocorrer, o jogo tornar-se uma brincadeira sem objetivos e que os alunos memorizem seus procedimentos sem que haja uma aprendizagem significativa.

Portanto, o ensino deve iniciar-se sempre a partir do que o aluno já traz de conhecimento consigo. O professor ao propor o ensino com o uso do lúdico como instrumento metodológico deve partir do pressuposto de que o aluno já traz consigo diversas formas de brincar que devem ser exploradas para o uso desse instrumento metodológico.

1.4 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA.

A palavra “jogo” vem do latim “incus” que significa diversão ou brincadeira. As definições mais encontradas para conceituar jogo são: divertimento, distração ou passatempo, desta forma, ele pode ser tanto individual, como coletivo e não está inteiramente ligado somente para as crianças, sendo que conseguimos visualizar adultos jogando futebol, vôlei, basquete, entre outros.

Toda criança desde seu nascimento passa por um intenso processo de desenvolvimento, seja ele físico ou mental. Durante este desenvolvimento a criança demonstra suas emoções, habilidades, dúvidas, dificuldades, facilidades, pensamentos, entre outros, e é principalmente através do brincar que a mesma expressa esses sentimentos, ou seja, ela se comunica com o mundo ao seu redor. “Brincar não significa apenas recrear, é muito mais, pois é uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo.” (NALLIN, 2005, p. 10)

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras são utilizados principalmente pela educação infantil e nos últimos anos a concepção de jogo, brinquedo e brincadeira sofreram várias mudanças, no passado as brincadeiras eram mais voltadas para socialização e para estreitar os laços coletivos.

É nesta época que os pais participavam mais ativamente da vida de seus filhos, seja em suas brincadeiras, festas ou no próprio lazer delas, mas esta participação ao longo do tempo foi sofrendo grandes perdas, pois o trabalho ou a vida profissional dos adultos ganhou uma propensão maior no dia a dia do ser humano o que modificou a sua participação e envolvimento nos jogos e nas brincadeiras dos seus filhos.

Assim, o jogo, o brinquedo e as brincadeiras fazem parte do universo infantil, e através deles é possível à criança se desenvolver, conhecer e interagir com o mundo ao seu redor. Desde os primeiros anos de vida o ser humano é apresentado a esse mundo de imaginação e interação, o que faz com que crie-se e recree-se atitudes e comportamentos vivenciados no dia a dia de cada sujeito.

[...]As brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança[...] (PIAGET, 1976 apud DAMASCENO et al, s/d).

Neste sentido, percebe-se que além de diversões, não só os jogos infantis, mas também os meios de comunicação como a televisão, os celulares e a internet ganharam uma propensão muito grande na vida da criança, dentro do ambiente familiar, fazendo com que desde pequenos fossem interagindo e usando essa tecnologia como a principal fonte de lazer.

Com a inclusão da tecnologia, os jogos infantis, os brinquedos e as brincadeiras comuns do tempo dos nossos pais ou ainda de nossos avós, como a amarelinha, o pega-pega, entre outros, foram deixados de lado, trocados por vídeo game, brinquedos eletrônicos, jogos em computadores, celulares, entre tantos outros que fazem parte atualmente das brincadeiras e do dia a dia das crianças. Como afirma Chaves (2014, p. 5) observa-se que,

[...] cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets, televisores e brinquedos eletrônicos. (CHAVES, 2014, p. 5)

Mas está evidente um fator que contribuiu para isto acontecer e é certamente a ausência dos pais, onde os mesmos estão focados no trabalho, no

crescimento pessoal e profissional para que assim possam oferecer melhores condições de vida para a sua família.

Esse comportamento visto pela sociedade em geral como sendo algo normal e necessário, pois atualmente as condições de vida são mais caras e as necessidades de uma criança hoje não são as mesmas do que há anos atrás. Bueno (2021) afirma que,

O brincar faz parte da infância de qualquer criança, é frequentemente lembrada pelos adultos, compreendido como um período de grande aprendizado, interação, descontração, imaginação e descoberta, o que com certeza influencia nas atitudes e comportamentos ao longo da vida. “Brincar não significa perda de tempo como também não é uma forma de preenchimento de tempo, mas uma maneira de se colocar a criança de frente com o objeto, muito embora nem sempre a brincadeira envolva um objeto.” (BUENO, 2010, p. 21).

No ambiente escolar, o professor tem um papel fundamental, para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo de que seus alunos possam ter um aprendizado significativo, sem que as atividades percam as suas essências, mas que resultem no objetivo esperado e no desenvolvimento focado.

Neste contexto, considera-se que os jogos estão presentes nas vidas, não só da criança, mas também dos adultos, e isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa e, portanto, deve ser levado em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino. Qualquer atividade lúdica provoca estímulos nas pessoas, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, propiciando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas.

Por isso, Kishimoto (1995) alerta que se quisermos aproveitar o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não constrangimento.

O ato de brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor. Desde os primeiros meses de vida o ser humano é estimulado a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio.

Desde os primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a interação e a descoberta com o mundo exterior. É através das brincadeiras que as crianças realizam suas primeiras escolhas e

aprofundam temas e assuntos vivenciados pelos adultos, os quais no decorrer do tempo às mesmas necessitam compreender. Dessa forma,

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1989, p. 130)

Atualmente, existe uma grande variedade de jogos, brinquedos, brincadeiras e matérias pedagógicas que podem ser usados pelos profissionais que atuam na educação infantil e na educação como um todo. Alguns deles são mais usados pelos profissionais de educação física, principalmente no que refere-se a jogos e brincadeiras que exigem maior locomoção, equilíbrio, agilidade e raciocínio. Existem brincadeiras ligadas à música, utilizadas por crianças de todas as idades e para as mais diversas funções, além de apresentações artísticas e encenações. BUENO (2010, p. 24) “o jogo para a criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação.”

Por sua vez, os brinquedos, devem ser usados de acordo com a faixa etária da criança. Os bebês podem interagir e serem estimulados através da música, da contagem de histórias, entre outros, já as crianças a partir dos primeiros anos de vida, com o uso de jogos coletivos e/ou individuais que os coloque em contato com os colegas ou pessoas de forma geral e com as regras existentes do jogo ou da brincadeira, adquirindo assim conhecimento e compreensão sobre as mesmas.

No entanto, o brincar em alguns momentos pode ser confundido com um passatempo e concluído como uma falta de seriedade pelos profissionais que deles usam para interagir e passar conhecimento para seus alunos. Mas é necessário que os profissionais da educação, segundo Bueno (2010, p. 21) “[...] tenham em mente que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto.” Ou seja, é através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, aprender, entre outros. Desta forma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são

extremamente importantes para o desenvolvimento da criança e a sua compreensão sobre o mundo que a cerca e as pessoas que interagem.

É através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança se desenvolve, pois é estimulada a ter curiosidade, autoconfiança e autonomia, além de instigar a linguagem, a concentração e atenção. As crianças, durante os jogos ou das brincadeiras, são expostas a pensar, refletir, analisar, experimentar, criar, dominar a angústia e ansiedade, além de conhecer o próprio corpo, de aceitar os seus e respeitar os limites dos outros.

O jogo para as crianças tem uma importância muito grande, pois é através dele que a mesma pode aprender sobre diversos aspectos que se tornam importantes para o desenvolvimento do ser humano. De acordo com Kishimoto (1995) apud Bueno (2010) o jogo, o brinquedo e as brincadeiras acabam sendo termos que se misturam e por alguns momentos se confundem. “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar e o que os cerca.”

A criança começa brincando dentro do ambiente familiar com seus familiares estimulados pelos mesmos e com o passar do tempo também com seus amigos e colegas dentro do ambiente escolar, estimulados principalmente por seus professores. Ao ser inserido no ambiente escolar, o aluno poderá passar por muitas dificuldades e/ou facilidades para se adaptar a este novo ambiente, dependendo certamente de suas características pessoais e estímulos recebidos por familiares.

A escola pode ser ou não um ambiente desconhecido para a criança, pois caso a mesma já tenha irmãos que frequentem este lugar esta adaptação poderá ser mais fácil, pois a mesma já visualizou e/ou frequentou o ambiente.

É uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos. São exemplos de jogos: o jogo de cartas, botão, dominó, tabuleiro, futebol, voleibol, basquete, mímica, entre outros. (BUENO, 2010, p. 25)

A ludicidade por meio dos jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem e respeitarem acima de tudo, regras preestabelecidas. Elas aprendem a esperar a sua vez e também a ganhar e perder. E com isso, incentivam a auto

avaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo assim sua autoestima e sua aprendizagem.

É por meio dos jogos, que pode-se criar uma série de situações que envolvam equilíbrio e outros desafios corporais para crianças com uso de objetos, de obstáculos e alvos. Combinados entre si, os jogos podem garantir situações significativas de aprendizagem, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e social do aluno. Em grupo, os jogos também podem contribuir para desenvolver a solidariedade, a cooperação e a interação.

Brincadeira e jogos têm diversas origens e culturas que são transmitidas pelos diferentes jogos e formas de jogar. Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democracia, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 1993, P. 15)

O brinquedo tem uma história muito antiga sendo impossível delimitar data e ano para a sua fundação, mas sabe-se que desde antigamente os homens já utilizavam objetos que serviam para a brincadeira. O pião, o balanço e a bola são brinquedos muito antigos e fáceis de serem produzidos, a bola pode ser feita de papel ou até mesmo de meias.

Assim, Lira (2009), Caetano (2004, p. 18) diz que “a história do brinquedo é vasta e multiforme, estando sempre associada à criança, contrapondo com o adulto onde prevalece a lógica do trabalho. Podemos considerar o brinquedo como um importante transmissor de crenças, valores e atitudes [...]”. Antigamente, o brinquedo era entendido como uma preparação para a vida, ou seja, os pais ensinavam e preparavam seus filhos homens para as dificuldades da vida, eles aprendiam a caçar, montar, atirar, pescar, entre outros. Já as meninas ficavam aos cuidados das mães, onde aprendiam a cuidar da casa e dos irmãos menores. Sendo estas, atividades e afazeres que ainda acontecem nos dias atuais.

Naquela época, os esportes eram mais voltados à disputa e as brincadeiras eram de corridas, caçadas, entre outros. Com o passar dos anos e sofrendo a influência de outros países, os brinquedos foram sendo transformados e melhorados, surgiram assim os jogos de mesa e de montar, como o lego, brinquedo este que encanta e cativa todas as crianças, estimulando a criatividade com o seu

uso. Mas é claro que ainda alguns brinquedos antigos ainda são encontrados e vistos entre as crianças, como por exemplo as pipas e as petecas.

Neste sentido, Lira (2009) afirma que foi a partir do século XIX e XX que surgiram as primeiras pesquisas em torno do brinquedo e a sua importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Sendo que, aos poucos foram surgindo autores discutindo e elencando a sua importância perante o crescimento e o estímulo para com as crianças. Os brinquedos podem ser divididos em três grandes grupos, sendo estes, os brinquedos artesanais, os brinquedos industrializados e por fim, os brinquedos pedagógicos.

A magia do brinquedo chama a atenção de qualquer criança independentemente da sua idade, seja por ele ser pequeno ou grande, colorido ou não, mas por todo o simbolismo que o mesmo tem durante a infância de qualquer ser humano. Todos gostam de brincar. É natural uma criança ou adulto a fascinação por um brinquedo, jogo ou brincadeira, na escola ou em qualquer outro ambiente. O brinquedo “[...] é sempre suporte de brincadeira, e a brincadeira nada mais é do que ação que a criança desenvolve ao realizar as regras do jogo, ou seja, mergulhar na ação lúdica.” (BUENO, 2010, p. 26)

Atualmente percebe-se que os jogos e brincadeiras encontram-se presentes em diferentes tempos e lugares. Desse modo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive e vivencia ao longo do tempo também estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar.

Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um, de cada época e de cada grupo de sujeitos que desenvolvem esse tipo de atividade. E na escola não é diferente, quando trata-se de utilizar a ludicidade como metodologia para a aprendizagem nos anos iniciais, especificamente nas escolas da etnia indígena. Para Kishimoto (1994), explica que,

[...] brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras). (KISHIMOTO, 1994, P. 7)

Na realidade, brinquedos estruturados são aqueles brinquedos oriundos de fabricação industrial, como carrinhos, bonecas, entre outros, já os brinquedos não

estruturados são objetos simples, como os de paus, pedras, papelões entre outros, que usando a criatividade podem ser utilizados ganhando um novo significado e transformando-se em um brinquedo criativo.

Assim, Bueno (2010, p. 25) Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo para sua imaginação e uso em sua magia.

Com certeza, esses brinquedos pedagógicos contribuem muito para o aprendizado da criança, não importa a disciplina ou o enfoque que é dado, mas com certeza eles são fundamentais para a compreensão, o conhecimento e o aprendizado das mesmas. E certamente facilita a atuação dos professores, pois através deles podem facilitar o repasse de conhecimento, conceitos e aprendizagem necessários para seus alunos.

Também há a brincadeira, que vem sendo definida como: “1. Ato ou efeito de brincar; brinco. 2. Divertimento, sobretudo entre crianças; brinquedo, jogo. 3. Passatempo, entretenimento, entretenimento, divertimento: [...]” é através da brincadeira que a criança poderá desenvolver sua própria liberdade em pensar, refletir e representar pela sua imaginação e expressão.

Para Nallin (2005, p. 13) a brincadeira “[...] é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.”

Mas para Bueno (2010, p. 27) “As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo”. Ou seja, é através da brincadeira que a criança irá reproduzir a forma que compreende o mundo em que vive, a forma que convive em grupo, sua autonomia, entre outros.

Portanto, algumas brincadeiras são mais populares, como brincar de casinha, ladrão e polícia, brincar de carrinho, entre outras, elas podem ser tanto coletivas quanto individuais. Durante a brincadeira a criança poderá modificar regras com maior facilidade do que em jogos, inventar novas regras ou modificá-las, incluir novos membros, ou seja, terá mais autonomia durante a brincadeira.

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM ESCOLAR

2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR

Considerando o aspecto educacional à educação infantil, a utilização de brincadeiras é de fundamental importância para contribuir na aprendizagem das crianças, proporcionando para as mesmas um momento de diversão e relaxamento, que para elas, será um momento de prazer, porém, com um resultado imenso para o desenvolvimento cognitivo, que é a aprendizagem significativa, na qual o aluno irá aprender por meios que ele mais se identifica, assim tornando-a de fácil compreensão e concepção.

[...] Jogos de construção: toda criança é criativa, desde que tenha em suas mãos materiais e meios de modificá-los. Seja um material rústico ou acabado, nas mãos de uma criança ele se transforma. É comparado ao que Piaget denomina de jogo simbólico, pois a criança cria, constrói e transforma a partir das representações que sua imaginação atribui ao material e é desse envolvimento que a criança revela os níveis de estruturação mental, seu desenvolvimento cognitivo e afetivo-emocional.[...]. (TONIETTO, 2008, p. 21)

Neste aspecto, ludicidade aqui e em qualquer outro contexto é entendida como atividade humana e caracteriza-se por sua espontaneidade, funcionalidade e satisfação provocada naquele que a prática. Seja através da brincadeira, seja através do jogo, a criança manifesta seu estado de desenvolvimento qual seja, cognitivo, psicomotor, sócio afetivo, bem como seu modo de aprender e se conectar com o mundo.

Ademais, as habilidades de atenção, memória, imitação e imaginação são desenvolvidas à medida que interage com o brinquedo e com o próprio meio. Então se para a criança a atividade (ação) é seu motor propulsor para o desenvolvimento integral, cabe à escola elaborar e proporcionar a essa criança espaços e momentos aconchegantes e desafiadores para que possam por meio da interação construir seu próprio conhecimento. Para Esteban (2002),

[...]a criança representa a partir do seu corpo e essa representação diz muito da criança. “Criando suas personagens, a criança constrói a mascarada em que encena, em que brinca o segredo oculto de ser um outro para se produzir ela mesma nesse fazer significativo”. (ESTEBAN, 2002, p.18),

Assim sendo, quando a criança nasce, ela não sabe brincar; mas é através das interações sociais com adultos, outras crianças, com brinquedos e objetos variados, ela vai entender esse conceito e descobrir as diferentes formas de brincar. Através dessas atividades, ela desenvolve seu raciocínio, a criatividade, a atenção e a imaginação. Independente da classe social, cultura, ou época que essa criança está, o lúdico está associado à sua essência, pois ela vive num mundo de alegrias e encantamento.

Na realidade, quando a criança brinca, ela aflora diversos tipos de emoções, sendo elas a sensação de bem-estar e alegria, ajuda a entender sentimentos negativos como o medo e a insegurança, que faz parte do cotidiano da criança. E, além desses sentimentos, com a brincadeira, ela aprender a lidar com o mundo, tem oportunidade de simular situações e conflitos da sua vida familiar e social e por consequente, tendo essa influência na formação de sua identidade pessoal e autonomia e jeito de ser. Segundo Maluf (2003),

[...] O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (MALUF, 2003, p. 9)

O principal papel da educação infantil é integrar as funções de educar, cuidar e desenvolver um padrão de qualidade. Essa concepção de qualidade é introduzir nos contextos sociais, ambientais e principalmente nas práticas sociais, na qual irá proporcionar elementos relacionados às diversas linguagens e oferecer de forma direta o conhecimento para que seja construída sua própria identidade valorizando sua autonomia, criatividade e descobertas fascinantes.

Nesse caso, conforme a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB 9394/96, a Educação Infantil, “entendida enquanto primeira etapa da Educação Básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”. De valor incontestável, atendendo alunos que possuem características e necessidades específicas, a Educação Infantil deve promover atividades que fazem parte da cultura infantil voltadas para seu público alvo – crianças de 0 a 5 anos. Neste momento ímpar da infância estas atividades devem priorizar vivências e

experiências que se findem em uma significativa aprendizagem de mundo à criança. (BRASIL, 1998).

Neste caso, ao brincar, a criança adentra para uma experiência riquíssima. Sozinha, com a mãe ou colegas é na brincadeira que os primeiros traços da formação de sua personalidade serão criados. A relação emocional existente entre a criança, o outro e o brinquedo será a base para seus contatos sociais futuro. Com relação à importância do ato de brincar para o desenvolvimento psíquico da criança, Bettelheim (1984) ressalta que,

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (BETTELHEIM, 1984, p. 105)

Diante deste contexto, pensamentos, emoções e sentimentos são manifestados à medida que a criança se movimenta, por isso, há necessidade das salas de aula de Educação Infantil estar adequadas com espaços e rotinas pedagogicamente preparados para atender a estas crianças. Por esse motivo as propostas de se trabalhar o lúdico no espaço escolar, seja através das brincadeiras de faz de conta e/ou das fantasias, seja por meio dos jogos e brinquedos, independente do meio utilizado, o fim será um só, uma criança saudável, feliz e plenamente desenvolvida consciente do seu lugar social dentro da sociedade.

Ao mencionar Wallon (1966), o autor atribui ao termo infantil sinônimo de lúdico, de brincadeira. Toda atividade da criança é lúdica, pois prática por si mesma antes de poder integrar-se em um plano de ação mais abrangente que a sobreponha e a transforme. Assim, ele defende que o jogo possui uma natureza livre, definindo como atividade voluntária da criança.

No entanto, ao classificar os jogos infantis, os mesmos apresentam-se em quatro grupos distintos, que são jogos funcionais, pois explora o corpo através dos sentidos; jogos de ficção onde entra a fase do faz de conta, da imaginação; jogos de aquisição a partir do momento que compreende, conhece e imita tudo a sua volta e jogos de fabricação, proposta formada pelas habilidades de criar, combinar, ajustar e transformar, de acordo com suas necessidades criativas e dinamismos.

2.2 A INFLUÊNCIA DO JOGO NA APRENDIZAGEM DO ALUNO

Atualmente, considera-se a ludicidade como maneira eficaz de introduzir os alunos nas diversas atividades, pois o brincar é algo inerente na criança, é a sua forma de conhecer o mundo. Por meio das descobertas e criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a sua realidade.

Desta forma, apesar do ato brincar ser um momento de prazer e alegria para as crianças, ele não deve ser considerado apenas como um passatempo, devendo-se analisar o lúdico, como atividade fundamental que deve estar presente no dia a dia das crianças, já que as mesmas encaram o brincar como um trabalho, pois a partir dele, elas podem descobrir no que se destacam, descobrem seus limites, e desenvolvem novas habilidades, que até então não tinham conhecimento.

Quando as crianças brincam de faz de conta, representando um professor, ou um médico, podemos observar a seriedade delas para representarem bem aquele papel, bem parecido com adultos quando estão executando tarefas que requerem um pouco mais de atenção. Conforme Vygotsky (1994),

Brincar é coisa séria, também, por que na brincadeira não há trapaça, há sinceridade e engajamento voluntário e doação. Brincando nos reequilibramos, reciclamos nossas emoções e nossa necessidade de conhecer e reinventar. E tudo isso desenvolvendo atenção, concentração e muitas habilidades. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de possibilidades. No espaço criado pelo brincar nessa aparente fantasia, acontece a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares. (VYGOTSKY, 2003, p.67)

Contudo, os jogos têm papel fundamental no desenvolvimento das crianças e, como tal, possui um significado, um sentido, no processo de organização, planejamento, expressão de sentimentos e construção de atividades. O jogo é uma tática de fundamental importância para o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança. Por meio dele, é possível refletir sobre a realidade, a cultura local e, também, questionar regras e papéis que cada integrante irá exercer em sua atual condição.

Entretanto, as brincadeiras transformam as crianças para se desenvolverem através de sua capacidade de brincar. É relevante dar as crianças a oportunidade de participar ou criar suas próprias atividades lúdicas, podendo assim acionar seus pensamentos sobre problemas que lhes são importantes e

significativos. Estimular a vontade própria da criança, deixando-a livre para escolher seu papel e seus companheiros de atividades é importante para trabalhar-se a autonomia e sua forma de pensar mais complexa.

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO, 2006, p. 19)

É na Educação Infantil que deve-se propulsionar situações de cuidado, aprendizagens, jogos e brincadeiras, aquelas que são seguidas e advindas principalmente de situações pedagógicas intencionais e aprendizagens coordenadas por adultos. É de suma importância ressaltar que essas aprendizagens, de natureza diversa, se darão maneira integrada no processo do desenvolvimento infantil, desde que se saiba escolher o brinquedo adequado e deixando opções para que a criança tenha liberdade pegar o que mais ela se identifica.

Precisa-se desenvolver atividades na Educação Infantil que favoreça o processo de ensino e aprendizagem, e desenvolvimento ao mesmo tempo e ainda supere as expectativas da criança não é nada fácil.

Para o professor alcançar seus objetivos propostos em planejamento devem ser claros e concisos em suas atitudes em sala de aula. Devem estar cientes que são peças fundamentais no processo de aprendizagem das crianças e entender que quando se diz que as crianças aprendem brincando não é uma mera frase para justificar o brincar, mas em sentido literal para dar suporte a aprendizagem significativa e recheada de valores e virtudes. Como expõe Kishimoto (2010),

A função lúdica na educação: o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. o brincar e jogar é dotado de natureza livre típica de uns processos educativos. como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. essa é a especificidade do brinquedo educativo. (KISHIMOTO, 2010, p. 37)

Portanto, é por meio de brincadeiras que podemos observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças e, particularmente, analisando suas capacidades de uso de linguagens, das suas capacidades sociais e

emocionais. O brincar vai além da diversão, nele está atrelada uma série de competências e habilidades que a criança poderá descobrir, através do lúdico, muitos professores de educação infantil ensinam seus alunos, pois aprender brincando, além de ser divertido, o objetivo do aprender é atingido.

Deste modo, é importante que as creches e pré-escolas priorizem em sua rotina um momento para as brincadeiras livres, disponibilizem matérias do cotidiano dos adultos em forma de brinquedos como utensílios de cozinha, bonecas, carrinhos, objetos da medicina bem como de diversas outras profissões para que as crianças em contato com estes materiais possam interpretar cenas do seu próprio dia-a-dia. Incentivar a capacidade criadora das crianças é importante.

Para Vygotsky (1998), a brincadeira é considerada como um espaço de aprendizagem, onde a criança ultrapassa o comportamento cotidiano habitual de sua idade, onde ela age como se fosse maior do que é, representando simbolicamente o que mais tarde realizará.

Sobre a mesma questão, Kishimoto, (2003), ressalta que é importante registrar que o conteúdo do imaginário provém de experiências anteriores adquiridas pelas crianças, em diferentes contextos. No brincar, corpo e mente se unem com intuito de experimentar atividades que são necessárias ao desenvolvimento cognitivo e afetivo, sem que as crianças se deem conta de tal funcionamento desse mecanismo. Pois, o lúdico é mais complexo a partir das experiências já vividas.

2.3 PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E AS ATIVIDADES LÚDICAS

É preciso compreender que, muito além de passar tempo ou entretenimento, o brincar é um fenômeno cultural que independe de espaço e tempo, estrutura familiar ou quaisquer outras concepções dos adultos, pois ele faz parte da natureza da criança. Através do brincar a criança se expressa, constrói, imagina e realiza um mundo exterior, porém de acordo com seu interior.

Diante disso, o professor é peça chave para introduzir a ludicidade no cotidiano dos alunos, pois é função dele planejar e executar atividades em sala de aula, que envolvam a ludicidade, porém, que haja um contexto, e não só usar brincadeiras para preencher o tempo de aula. Visando sempre ter como base qual a brincadeira necessária para cada criança, levando-se em conta a faixa etária das mesmas. Como diz Antunes (2000),

[...] jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupa em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 2000, p. 37)

Neste caso, o educador não terá dificuldades de passar o conteúdo programático do ensino infantil se associar o lúdico, ao cotidiano das crianças, utilizando-se de seus relatos de experiências que na maioria das vezes são trazidos de casa para a escola numa tentativa de se comunicar com o próximo sem está distante de sua própria realidade, do seu contexto. Uma sala aconchegante, colorida, que transmita vivacidade para as crianças viva com certeza dará mais suporte ao aprendizado.

É preciso criar estratégias para conquistar a atenção das crianças em sala de aula é uma tarefa cada vez mais difícil, pois vive-se num mundo rodeado de aparelhos tecnológicos e a massa midiática, influenciando dia após dia nossas crianças, com isso os professores precisam fazer uma reflexão sobre sua prática em sala de aula.

Neste aspecto, a ludicidade é essencial para que as crianças se divirtam e que diante da diversão proporcionada pela brincadeira, possam adquirir conhecimento. Estudiosos já comprovaram que para a aprendizagem ser de fato significativa, o professor também tem que estabelecer relações significativas.

Todavia, desde algum tempo, já é considerado como ponto chave e estratégico mais bem trabalhado pelos profissionais da área da educação no que concede a estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Essa forma de atividade utilizada pelos educadores se dá por conta do excelente desenvolvimento nas capacidades da criança, sendo elas a atenção, a memorização, a percepção a sensação e todos os aspectos básicos no que diz respeito à aprendizagem da criança e seu desenvolvimento integral. Dohme (2003) enfatiza que,

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2003, p.113)

A brincadeira é uma das melhores formas para que uma criança possa se sentir bem, pois se ela brinca, ela se diverte, e se ela aprende brincando, com certeza isso trará para ela uma vontade maior de aprender, de descobrir, de vivenciar a educação de outras formas futuramente, mas tendo o lúdico uma grande importância no pontapé inicial na vida do aprender daquela criança.

Faz-se necessário que o professor esteja atento e tenha a consciência que toda atividade lúdica que for abordada pelo mesmo, terá um objetivo didático como forma de questionamento e que para isso, a criança não vai brincar totalmente livre, ela vai estar ligada ao descobrimento do seu conhecimento através da ludicidade. Isso acontece principalmente nos jogos de regras aonde, a criança tem que seguir o que se pede na formação do jogo.

No entanto, é necessário que o professor forme um conjunto, com a família, para que juntos possam trabalhar no desenvolvimento da criança nas demais formas de ludicidade, para que a mesma tenha uma evolução satisfatória não para os que a acompanham, mas para que ela mesma possa ter uma evolução que traga bons frutos no seu futuro.

Dessa maneira, o professor consciente torna-se mediador entre as necessidades da criança e a construção do seu conhecimento. Segundo Kishimoto (1994), “[...] o educador tem que estar atento para auxiliar a criança, ensiná-la a utilizar o brinquedo.” É aquele que estimula a criatividade e proporciona espaços seguros e acolhedores que motivem a criança quanto à segurança e confiança na utilização correta de seus brinquedos para que estes atendam as suas necessidades básicas. O professor que se utiliza do lúdico em sua prática pedagógica não apenas favorece para a aprendizagem significativa como também promove aulas que dão prazer e satisfação às crianças.

Na realidade, é através do brincar que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesmo e ao outro. Quando o educador ao trabalhar com jogos rítmicos está favorecendo o desenvolvimento da autonomia e contribuindo para a construção das múltiplas inteligências. As brincadeiras cantadas e as cantigas de roda são as atividades rítmicas que mais os professores se utilizam na educação infantil, pois conduzem ao desenvolvimento social, afetivo, motor e cognitivo.

Certamente, os jogos, brinquedos e brincadeiras possuem relevante influência na aquisição de conhecimentos e no processo de desenvolvimento

psicomotor, cognitivo, afetivo e social da criança. Que o professor de educação infantil perceba que neste momento ele está com um ser em formação, que ao mesmo tempo este mesmo ser é capaz de lidar com conflitos, dificuldades e problemas e que sozinho ou intermediando soluciona seus maiores medos e anseios através da ludicidade que lhe é nata e por isso, sua vida pode mudar por essas estratégias.

2.4 A LUDICIDADE E O INTERACIONISMO.

Acredita-se que a interação com o outro tem grande contribuição no processo de construção do ser humano, a socialização é ter a possibilidade de fato de construir-se junto com o outro. O desenvolvimento das crianças através da interação e relações sociais é algo que tem sido enfatizado em muitas literaturas, tendo como o adulto o ser mais capaz de interpretar e complementar tais ações das crianças e ajudá-las nesse processo. Porém, tendo também seu potencial, o parceiro de idade da criança em seu desenvolvimento, tende a crescer. Almeida relata que (2009),

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (ALMEIDA, 2009, p. 5)

Neste aspecto, um dos grandes proveitos que o lúdico traz é o auxílio no processo de socialização do indivíduo. Porém, exige uma predisposição interna do educador de tomar novas atitudes, saindo desse modelo de padrão já instituído, para trabalhar com a ludicidade em sua didática.

Para tanto, o brincar, como já foi visto acima, também exerce grande influência nas relações sociais do indivíduo. Toda criança precisa brincar, independentemente de suas condições físicas ou mentais, sendo o brincar essencial em sua vida, pois “[...] o brincar alegre e motiva as crianças, juntando-as e dando-lhes oportunidades de ficar felizes, trocar experiências, ajudarem-se mutuamente [...]” (BRASIL, 2006, p.9) E não muito diferente para Piaget (1973), o ser humano é influenciado pelas

relações sociais que desenvolve durante sua vida. É a partir dessas relações que são desenvolvidos os comportamentos sociais.

Para o autor, o homem “não é social da mesma maneira aos seis meses, ou aos vinte anos de idade, e, por conseguinte, sua individualidade pode não ser da mesma qualidade, nesses dois diferentes níveis” (Piaget, 1973, p. 424). Logo, conforme observa o autor, o processo de socialização é desenvolvido em diversos estágios das fases do indivíduo, e a expressão homem social revela a condição de ser humano de ser que vive em sociedade.

Portanto, interação não é apenas fazer parte de um grupo social. Esse fenômeno, de fato, se torna algo além disso, é estabelecer um contato social e criar relações as quais resultem em determinados comportamentos sociais, é através dela que os seres humanos desenvolvem a sua comunicação.

Diante disso, pais e professores possuem papel fundamental tanto na escolha dos brinquedos, quanto na preparação dos espaços que as brincadeiras serão executadas e dos contextos a serem explorados, dos quais se deve propiciar a criança um ambiente agradável e enriquecedor que explore a imaginação e a curiosidade, e que proporcione a interação social entre as crianças e seus amigos, e até mesmo com seus familiares.

Neste aspecto, o adulto pode e deve participar do brincar juntamente com a criança, não só para estreitar seus laços, mas também para aumentar seu interesse e motivação. Comum adulto participando da brincadeira, a criança tem um apoio a mais nas brincadeiras, despertando para descobertas e achando soluções juntamente com as crianças para possíveis inquietações que venham surgir no meio da brincadeira, e assim, podendo enriquecer e deixar o brincar mais prazeroso.

O brincar cumpre um papel igualmente importante na socialização da criança, permitindo-lhe aprender a compartilhar, a colaborar, a comunicar e a se relacionar, desenvolvendo a noção de respeito por si mesmo e pelo outro, também como sua autoimagem e autoestima. De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, entende-se que,

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (BRASIL, 1996, p.27)

Nesta condição, torna-se fundamental que todos os envolvidos no processo de aprendizagem da criança, sejam os pais, responsáveis e professores que tenham a consciência de que a atividade lúdica na educação infantil é de muita importância para o desenvolvimento da criança. Quando o ensino tem por base a ludicidade, isto traz para a criança inúmeras contribuições para sua vida pessoal, como a expressão de suas emoções, a maneira como interage com seus amigos, seu desempenho físico motor, seu nível linguístico, seu nível de desenvolvimento, e sua formação moral.

Para Lukesi (2000), a ludicidade exige uma entrega total do ser humano, seja ela no brincar, jogar ou em qualquer ação de movimento em que precise agir ludicamente. Para ele, mesmo se estivermos de corpo presente em uma determinada atividade, porém com a mente em outro lugar, ou não se concentrando na experiência presente, com certeza não estará vivenciando o lúdico no momento, portanto não será lúdico, pois não há plenitude por parte do sujeito que a realiza.

Por isso, acredita-se ser a ludicidade um fenômeno com dimensões diversas, que faz parte tanto historicamente, culturalmente e socialmente da existência do indivíduo. Onde ela se faz presente desde as mais simples até as mais complexas atividades, tornando-se uma parte inerente do ser humano, e utilizado como recurso pedagógico em várias áreas de estudo oportunizando a aprendizagem do indivíduo, como o brincar e o jogar.

Além disso, alunos ao serem estimulados por meio das atividades lúdicas socializam não apenas entre eles, como também com as outras crianças sem deficiência, compreende-se que ocorre uma relação social mais ampla neste espaço educacional. Zapparoli (2014) vem contribuir com sua fala ao declarar que

No brincar, a criança interage com o meio e, muitas vezes com o outro. Neste sentido, aprende como ser e agir no mundo. Aprende sobre as coisas, sobre as regras, aprende a cooperar, a compartilhar experiências, interesses e necessidades (ZAPPAROLI, 2014, p. 22)

Conforme a autora, o brincar contribui no desenvolvimento social da criança, quando a mesma é levada a interagir de forma atuante com o espaço e as pessoas a sua volta, nestas atividades. O lúdico está presente em muitas atividades próprias da criança. É uma das formas pelas quais o ser humano interage com o mundo, com as pessoas e coisas e, ao mesmo tempo, constroem conhecimento.

Portanto, desde muito cedo o jogo e o brincadeira se fazem presente na vida da criança, e quando bem trabalhado e incentivado pode ser agradável, motivador e enriquecer a aprendizagem de muitas habilidades. Por isso, todas as crianças precisam de atividades lúdicas, independentemente de suas condições intelectuais, físicas ou sociais para um desenvolvimento eficaz e saudável.

3 CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INDÍGENA: PERCEPÇÕES DE PROFESSORES DA EMEIEF KARO BEMPÔ NA ALDEIA KATÔ, EM JACAREACANGA- PARÁ

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.

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

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

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

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

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A metodologia desta pesquisa, que abordou as contribuições do lúdico como metodológica para a aprendizagem na escola indígena, foi fundamentada basicamente em referências bibliográficas, uma vez que ocorreu um levantamento teórico como (ÁIRES, 1981), (HUIZINGA, 2001), (KISHIMOTO, 1999), (SANTOS, 2000), (VYGOTSKY, 1989), dentre outros autores pesquisados no decorrer do trabalho para a fundamentação teórica. Também ocorreu uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa, de forma analítica e exploratória, das respostas dos entrevistados.

A investigação teve as seguintes questões norteadoras que consistiram em: Quais as contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos? Qual a importância de se trabalhar a ludicidade em sala de aula? Os professores utilizam-se do lúdico, objetivando a aprendizagem? Como?.

De acordo com os objetivos que essa pesquisa pretendeu alcançar, incluiu-se refletir sobre as percepções de professores da escola indígena, quanto à utilização de ludicidade para a aprendizagem do aluno; Verificar as contribuições do lúdico no processo ensino-aprendizagem; Identificar práticas docentes voltadas ao lúdico e analisar a prática pedagógica docente, quanto o lúdico em sala de aula.

Para tanto, precisou-se chegar aos resultados almejados, com entrevistas por meio de questionários elaborados individualmente, para quatro professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará, em Maio de 2022. À seguir, os dados foram coletados e analisados, com discursões analíticas sobre as respostas, as propostas contribuintes e a conclusão de todo o estudo.

3.3 PERFIS DOS ENTREVISTADOS

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

3.4 PERCEPÇÕES DOS PROFESSORES

A escola é o espaço de aprendizagem e desenvolvimento da criança, um ambiente propício a relações sociais e descobertas, onde a comunicação é a principal ferramenta para essas ações. Além disso, é um ambiente para inovar sempre, trazendo novidades aos alunos, no início da vida escolar, para seu sucesso durante todo o seu percurso educacional.

Diante dessa questão, compreende-se que 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 das crianças, em todos os aspectos.

Conforme este trabalho exigiu, ocorreu uma pesquisa com professores da escola acima mencionada, sobre as contribuições da ludicidade na Educação Infantil. Iniciou-se assim, com a questão do lúdico como recurso metodológico na sala de aula.

Quadro 1- Fale da ludicidade como recurso metodológico em sala de aula. **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Realizo através de brincadeiras que as crianças gostam e aprendem .
P2	Através da brincadeira, jogos em matemáticas com números, dominó, pula-pula na corda, cânticos e danças tradicionais e ornamentação de trabalhos de artes e artefato infantis indígenas.
P3	A ludicidade é um recurso muito importante para ser utilizado na sala de aula, pois através dela, as crianças conseguem desenvolver suas habilidades. É uma forma de aprendizado em sala de aula, onde se consegue conhecer várias formas de ensino, para se chegar à aprendizagem.
P4	Com a ludicidade a criança consegue desenvolver a linguagem e o pensamento, isso ajuda a criança e incentiva para facilitar sua aprendizagem utilizando esses métodos de uma melhor forma para construir um mundo melhor.

Ao abordar sobre a ludicidade como recurso metodológico em sala de aula na escola indígena, os professores entrevistados afirmaram que a ludicidade é uma nova forma para a criança chegar ao aprendizado, pois jogos e brincadeiras na matemática, com danças e tradições indígenas em sala de aula, é possível a criança chegar ao aprendizado. Enfatizaram também que a ludicidade ajuda a criança desenvolver a linguagem, facilitar a aprendizagem para construir um mundo bem melhor.

As atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento intelectual, físico, emocional e moral da criança; possibilitam a interação social, colocando a criança em contato com outros diferentes, fazendo com que ela se sinta dentro de um grupo, compartilhe ideias, vivencie experiências, mostre o que ocorre com ela, e desenvolva sua linguagem; elas envolvem emoções, afetividade, companheirismo, percepção e argumentação e a visão de tudo à sua volta.

A criança é um ser dinâmico, segundo Piaget (1975), que a todo momento, interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas. 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 desenvolver-se 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, visando uma aprendizagem eficaz. Prosseguindo, a perguntou-se se utilizam-se da ludicidade em sala de aula.

Quadro 2- Você utiliza a ludicidade como metodologia para o ensino-aprendizagem dos alunos? Como? **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Sim, dialogando entre eles, em rodas de conversas e também atividades individuais, coletivas, trabalhos em classe, aulas em passeio, trabalhos de casa e socialização na sala de aula.
P2	Sim, é a melhor forma de chamar a atenção dos alunos.
P3	O lúdico é bastante trabalhado para se desenvolver na sala de aula, onde as crianças apresentam dificuldades para aprender.
P4	Utilizo brincadeiras em atividades para o aprendizado dos alunos, pois isso se busca na escola e na ludicidade a gente encontra uma forma diferente de alcançar os objetivos.

Na escola, a ludicidade como metodologia é utilizada visando a aprendizagem dos alunos. É trabalhada em forma de diálogos, passeios, rodas de conversas, a fim de chamar a atenção dos alunos por meio de uma forma diferente de ensinar.

A sociedade encara o brincar como uma atividade apenas recreativa, que serve para exercitar mais o corpo do que a mente, percebe-se isso em discursos usados por pais e professores, em momentos para repreensão da criança como “pare de brincar, agora é sério!” Mas brincando também se aprende. Essa opinião está ligada a pressupostos da pedagogia tradicional, que excluía o lúdico de qualquer atividade séria.

A ideia de que brincadeira não é produtiva se choca com a variedade de aporte teórico, referente ao lúdico. Nas últimas décadas, o assunto tem se destacado; e vários autores afirmam que o lúdico é uma ferramenta produtiva dentro da sala de aula.

Diante disso, Rego (1995; p.82) aponta a seguir como Vygotsky se refere ao brincar na criança: “[...] a criança brinca, pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso”. No brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário.

Na realidade, no brinquedo é como se ela fosse maior do que se apresenta. São as regras da brincadeira que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade, pois tem que esforçar-se para exibir um comportamento semelhante ao modelo imaginado por ela.

Assim, ao desenvolver um jogo imaginário, a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e

situações para os quais não está preparada na vida real. A atuação, nesse mundo imaginário, cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal formada por conceitos ou processos em desenvolvimento, possibilitando a aprendizagem. Continuando, questionou-se a interação e a socialização por meio da ludicidade.

Quadro 3- Do seu ponto de vista pedagógico, o lúdico possibilita a interação e socialização durante as aulas? Justifique sua resposta. **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Dialogando entre eles, formação de roda de conversas e também e também atividades individuais, coletivas, trabalho em classe, aula de passeio, exercícios para casa.
P2	Trabalhamos o diálogo, o lúdico e as conversas para a interação de todos.
P3	A ludicidade é uma metodologia bastante trabalhada em sala de aula. Pois com ela, trabalha-se a aprendizagem dos alunos de forma mais fácil.
P4	A interação por meio da ludicidade é necessária especialmente para crianças com dificuldades de desenvolvimento intelectual e aprendizagem.

O lúdico, proporciona a interação e socialização das crianças, afirma os entrevistados. Por meio de trabalhos coletivos em classe, em passeios e mesmo com trabalhos para casa, é uma metodologia muito eficaz para a aprendizagem e desenvolvimento intelectual.

É através da brincadeira que a criança começa a interagir com a sociedade onde aprende seguir regras de brincadeiras, fazer amizades, e amar os coleguinhas pela interação social. O lúdico 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. A brincadeira de uma maneira geral é totalmente benéfica quando dosada e moderada e tende a ensinar a criança a ter limites e respeitar o espaço do outro.

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 estimula ela em uma próxima brincadeira tentar ser a melhor, é através da brincadeira que as crianças aprendem muitos valores da vida. A brincadeira é essencial na vida de uma criança.

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 criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. O autor também ressalta que,

[...] 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. (Vygotsky, 1989, p.109)

Contudo, é importante 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 e no mundo fascinante. À seguir, interrogou-se sobre a diferença dos alunos, com atividades lúdicas em sala de aula.

Quadro 4- Quais diferenças você percebe nos alunos quando são desenvolvidas atividades lúdicas?
Fonte- Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Percebe-se o desenvolvimento equilibrado na escola.
P2	O aluno aprende de forma diferente e interessante, com vontade de voltar à escola e isso é um avanço no desenvolvimento dele.
P3	As crianças tiveram um ótimo desenvolvimento, apresentaram melhoras educativas o longo do ano em que foram desenvolvidas atividades lúdicas.
P4	Os alunos, através dos projetos que aplicamos na escola durante o ano, tiveram melhoramentos expressivos durante o ano.

Quanto às diferenças no desenvolvimento das crianças por meio de atividades lúdicas, os entrevistados responderam que ocorre um desenvolvimento equilibrado, o aluno aprende de forma diferenciada e principalmente apresentam melhoramentos no desenvolvimento do aprendizado.

Nesse caso, é perceptível a diferença da criança que tem atividades divertidas, pois sabe-se da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, de forma diferenciada e sempre objetivando o desenvolvimento, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

Compreende-se que jogo não é apenas entretenimento, é um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual e de uma forma mágica e fantástica. É 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 e prazerosas. As brincadeiras e jogos ensinam limites e educam para a criança saber o que lhe cabe fazer. Entretanto,

[...] o lúdico torna-se válido para todas as séries, porque é comum pensar na brincadeira, no jogo e na fantasia, como atividades relacionadas apenas infância. Na realidade, embora predominante neste período, não se restringe somente ao mundo infantil. (Ronca, 1989, p.99).

Com isso o autor mostra que é capaz de utilizar as atividades lúdicas não somente com as crianças, mas também nos níveis mais altos como ensino médio e até nível superior, pois envolve mais o aluno, tornando o processo mais dinâmico. É isso que o lúdico pode proporcionar, um processo dinâmico, onde os alunos interagem, mudam a rotina do dia a dia e tem um aprendizado mais significativo e fascinante.

Mediante isso, 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, 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, despida de qualquer caráter sério e educativo. Continuando a investigação, a questão sobre as contribuições do lúdico para a aprendizagem do aluno,

Quadro 5- Quais as contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos? **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Ocorrem movimentos que mexem com o intelecto, a motivação, aumenta a capacidade de assimilação de conteúdos, ocorre a interação e melhora os saberes. Na verdade, a ludicidade é uma forma especial de ensinar.
P2	Acontece o aprendizado de forma mais eficaz.
P3	Contribui com o aperfeiçoamento dos conhecimentos de forma considerável em que as crianças têm mais interesses nas aulas.
P4	É uma ferramenta pedagógica que vem contribuir pra um aprendizado eficaz e significativo.

Quanto às contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos, os professores responderam que a ludicidade é uma ferramenta que contribui para o intelecto, motivação e capacidade de aprender dos alunos. Também afirmaram que além de ser uma forma especial de ministrar aulas, as crianças têm mais interesses em estudar e é uma ferramenta pedagógica que contribui para um aprendizado significativo e eficaz.

É importante compreender que a ludicidade é um recurso de muita importância para que as crianças continuem em pleno desenvolvimento e garante

resultados eficazes na educação, apesar de exigir extremo planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada, pois tudo requer atenção quando se envolve crianças, ou seja, o professor deve tomar cuidado na hora de escolher os materiais, brincadeiras, jogos se são adequados para aquela turma, faixa etária, entre outros.

Ademais, 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. A Ludicidade é uma das principais vias de aprendizagem e comunicação da criança com o mundo. Portanto, é imprescindível 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 desenvolvimento intelectual.

Como afirma Kishimoto (2001), que o jogo está presente em todas as etapas da vida como jogos de criança, de adultos, jogos de poder, jogos políticos, jogos de cartas dos idosos. O jogo esteve presente em todas as épocas e povos, permeando a vida social constantemente, e atualmente não é diferente.

Neste sentido, os professores precisam estar preparados para desenvolver os conteúdos e estratégias que constam na proposta curricular de forma prazerosa, para fazer o aluno participar e interagir de forma crítica e criativa.

Nesse ponto, vale inserir a questão sobre a liberdade de utilizar atividades lúdicas na escola. Todos os professoras precisam ter a liberdade para utilizar o lúdico em sala de aula, pois facilita a construção do conhecimento e o trabalho pedagógico, que é preciso estar sempre dentro dos conteúdos e objetivos. Prosseguindo o estudo, sobre a ludicidade de forma coletiva na escola.

Quadro 6- Os professores desenvolvem a ludicidade de forma coletiva nesta escola? Como? **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará/2022.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Sim, por meio e jogos internos, letramento prático para o público, apresentações culturais, dentre outros.
P2	Sim, através de jogos internos e outras atividades que atingem a escola por um todo.
P3	Os professores colocam em prática, projetos que abrangem a ludicidade em formas de brincadeiras, jogos, e brinquedos, encontros com diálogos, leituras coletivas, etc.
P4	Por meio de aulas coletivas, planejando jogos e brincadeiras internos, leituras, etc.

Quanto aos professores desenvolver a ludicidade coletiva na escola, os mesmos afirmaram que relem jogos internos, atividades de letramento para o

público, apresentações culturais, projetos que interligam jogos, brincadeiras e brinquedos, encontros com diálogos, dentre outros.

É importante lembrar que o professor precisa estar atento e preparado para lidar com essas situações que podem fluir de atividades coletivas, pois muitas crianças ao entrar em contato com grupos maiores do que estão acostumados em sua vivência familiar, tem dificuldade de aceitar as regras e normas que permeiam o tais grupos.

Faz-se necessário lembrar que o trabalho educacional não fica apenas nas mãos dos professores, uma direção e coordenação atuante e participante favorecem o desempenho de professores e alunos em uma escola. Tardif (2002) afirma que,

[...] o docente não atua sozinho, ele está sempre em interação com outras pessoas. A atividade docente não é exercida sobre um objeto, sobre um fenômeno a ser conhecido ou uma obra a ser produzida. Ela é realizada concretamente numa rede de interações com outras pessoas, num contexto onde o elemento humano é determinante e dominante e onde estão presentes símbolos, valores, sentimentos, atitudes, que são passíveis de interpretação e decisão, interpretação e decisão que possuem, geralmente, um caráter de urgência. [...] (TARDIF, 2006, p.49)

No entanto, ensinar não é apenas ir para a sala de aula e transmitir conhecimentos, prosseguir com os saberes familiares; é propiciar descobertas e produção de conhecimentos, tornando o aprendizado significativo, prático e prazeroso.

Os jogos, brincadeiras e brinquedos, são ferramentas que facilitam a transmissão e concepção de conhecimentos, considerando que tem seus valores metodológicos a serem trabalhados em sala de aula. Porém, os objetivos de ensino são necessários para que a ludicidade transforme-se em estratégia metodológica, contribuindo com a prática docente dos professores.

Portanto, ressalta-se a importância de uma boa formação de professores, para que estes, quando forem inseridos no sistema educacional, possam se utilizar de um leque de ferramentas e metodologias eficientes e que possam atuar de maneira segura. Continuando o estudo, abordou-se sobre jogos e brincadeiras desenvolvidas em sala de aula. Enfim, a ludicidade objetivando a aprendizagem em sala de aula, em questão.

Quadro 7. Jogos e brincadeiras devem ser desenvolvidos de qualquer maneira em sala de aula, ou objetivando o ensino aprendizagem? Por quê? **Fonte-** Professores da EMEIEF Karo Bempõ na aldeia Katô, em Jacareacanga- Pará.

PROFESSOR(A)	RESPOSTAS
P1	Na medida do possível, trabalho os jogos e brincadeiras em práticas corporais, para motivar o desenvolvimento das crianças e um crescimento saudável.
P2	Devem ser trabalhados objetivando também a aprendizagem.
P3	Os jogos e brincadeiras devem ser trabalhados com objetivos e correções, verifica-se as falhas para trabalhar-se por meio do lúdico.
P4	Primeiramente, jogos e brincadeiras têm objetivos para serem desenvolvidos, mas não é de qualquer maneira, sendo necessário sua utilização, especialmente aos alunos com dificuldades de aprendizagem.

De acordo com os professores estudados, os jogos e brincadeiras devem ser trabalhados, objetivando o ensino e um crescimento intelectual saudável, também por meio de práticas corporais. Favorece correções, verifica-se falhas, trabalha-se a aprendizagem sendo necessária sua utilização.

O papel do lúdico na evolução da criança vai além de tornar as aulas mais dinâmicas e divertidas. Hoje, as crianças têm acesso a muitos recursos tecnológicos, isso torna a rotina de estudos cansativa, ainda mais quando elas já sabem se entreter com o celular. Por isso, a necessidade de objetivar as metas a serem atingidas. Pois o lúdico proporciona aprendizagem e desenvolvimento intelectual e mental.

Através do lúdico o educador poderá, estimular as habilidades, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Para alcançar resultados exige-se do educador e da escola um conhecimento do que o lúdico proporciona.

Apesar dos recursos tecnológicos, serem úteis para auxiliar no desenvolvimento infantil, eles pode atrapalhar seu aprendizado quando a escola usa métodos de ensino convencionais. Então, ao implantar atividades lúdicas na sala de aula, o educador consegue deter a atenção da criança e deixá-la mais atenta no conteúdo.

A educação infantil é a base da formação sócio educacional do ser humano e, por isso, a importância das atividades lúdicas, pois elas têm muito a contribuir na sua evolução intelectual, cognitiva e social. Por meio de jogos, fica mais fácil para a criança entender o mundo que a rodeia, pois a linguagem dos adultos pode ser complexa. Os jogos são capazes de estimular a criança, mesmo sem que ela

perceba, pois ela aprende brincando. Pois, ensinar crianças as primeiras operações matemáticas usando jogos fica mais simples do que usar um quadro negro.

Assim, a ludicidade não está dentro de um currículo para ser seguida, o que deveria acontecer; infelizmente só acontece na perspectiva de alguns educadores se sobrar algum tempo em sala de aula. De acordo com Marcelino (1996),

[...] É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... Como se fora brincadeira de roda [...](MARCELINO, 1996, p.38)

Conforme o exposto, o autor comenta a respeito do lúdico, a escola pode está incluindo o lúdico dentro de um processo de aprendizagem. 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, competência e fascinação.

Neste sentido, os jogos e as brincadeiras devem fazer parte de qualquer época da vida do ser humano; 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.

Assim, comete um grande equívoco a escola que no desenvolvimento de suas ações, divide-as em lados opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo. É que ludicidade deve está em conjunto com conteúdos, tornando-se uma estratégia necessária para a transmissão e concepção de conhecimentos.

Portanto, as escolas precisam reconhecer a ludicidade na sua totalidade e importância, enquanto fator de desenvolvimento. A atividade lúdica não deve se restringir somente à educação infantil. Daí a importância de vê-la, como uma ferramenta importante que pode e deve ser utilizada em todas as fases educacionais do ser humano.

3.5 PROPOSTAS CONTRIBUENTES

Na realidade, a escola que utiliza e valoriza os benefícios que o brincar proporciona, torna-se mais atrativa para o aluno, desenvolve mais o seu interesse na busca do saber, pois consegue promover a construção do conhecimento de uma maneira rica, estimulante e, sobretudo criativa.

A partir da pesquisa elaborada na escola indígena mencionada, percebeu-se que há a necessidade de sugestão de algumas propostas para facilitar o trabalho do docente incluindo a ludicidade em sala de aula da escola indígena:

1. Utilizar-se de jogos, brinquedos e brincadeiras como subsídios lúdicos em sala de aula.
2. Desenvolver aulas prazerosas com ludicidade adequada a cada faixa etária.
3. Trabalhar o lúdico coletivo, como jogos e brincadeiras diversificadas.
4. Promover ao aluno, o prazer em estudar a partir da ludicidade em sala de aula.

Nesse contexto é importante frisar a importância da escola em ter um projeto pedagógico que contemple e incorpore o lúdico como ferramenta em suas atividades, proporcionando apoio, suporte e condições para o desenvolvimento de seu aluno e dando condições ao educador para a elaboração e realização de seu trabalho em sala de aula. Nesse aspecto, o lúdico participa como um aliado, capaz de promover todo esse processo de maneira eficaz, prazerosa e fascinante.

CONCLUSÃO

A partir do questionário aplicado aos professores da escola indígena investigada, sobre a utilização do lúdico na escola, pode-se constatar com os dados obtidos, a partir da visão dos entrevistados, que segundo a maioria, o lúdico é considerado um fator importante dentro da escola para formação do aluno, trazendo bons resultados para o aprendizado.

Todavia, muitos precisam- se sentir seguros para utilizá-lo em sala de aula ou encontram algum tipo de dificuldade, como a falta de incentivo por parte da escola na realização de atividades lúdicas nesse processo.

Constatou- se que utilizam da ludicidades para corrigir falhas no ensino, obter sucessos em seus objetivos e que objetivar por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras, constitui estratégias metodológicas eficazes para o ensino e aprendizagem dos alunos indígenas.

Por meio do estudo, percebeu- se também, que a ludicidade de forma coletiva proporciona desenvolvimento intelectual eficaz e significativo, onde as crianças aprendem a obedecer a regras e ter seus próprios limites, considerando que em jogos e brincadeiras, precisa- se respeitar o espaço do outro. Ademais, foi necessária a sugestão de propostas para contribuírem com as estratégias metodológicas e práticas pedagógicas dos docentes.

Conclui-se assim, que a maioria dos professores obtém certo conhecimento sobre o tema, entretanto, observa-se ainda que seja necessária tanto nas escolas públicas indígenas, escolas não indígenas, particulares, uma maior conscientização no sentido de trabalhar o brincar, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças no ambiente educacional.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: . Acesso em 10 de Setembro de 2021.
- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moraes, 2000.
- AGUIAR, Atividade Lúdica Olive% e Rufi no Prado. **Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil**. 2006. Tese (Doutorado em 5 A nomenclatura utilizada anteriormente era creche. Revista Rascunhos Culturais •Coxim/MS • v.1 • n.2 • p. 225 - 238 •jul./dez.2010 238 Educação).
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2000.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Atividade Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.
- ARIÈS, P. et. al - **A concepção de infância na visão Philippe Ariès e sua relação com as políticas públicas para a infância**. - Disponível em: <https://revista.ufrr.br/examapaku/article/view/1456> acessado em 15 de Setembro de 2021.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2 ed. Rio de Janeiro, RJ: Guanabara, 1986.
- BRASIL. **Estatuto da Criança e Adolescente**. Lei no 8.069, de 13 de julho de 1990.
- BRASIL.. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, LDB**. /1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**. Brasília, 2006.
- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho**. São Paulo: Artmed, 1984.
- BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.
- CAETANO, Ricardo Jorge Bastos. **Jogos, Brinquedos E Brincadeiras Dos Nossos Avôs: Um Estudo do Gênero**. Coimbra, 2004. Disponível em: . Acesso em: 09/12/2014.
- CHAVES, Isabelle Cristine Gutierrez. **Tecnologia e Infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças**. Maringá – PR, 2014.
- CASTILHO, Marlene da Aparecida e TÔNUS, Loraci Hofmann - **O lúdico e sua importância na educação de jovens e adultos**, 2008.
- D'AMBRÓSIO, B. S. **Formação de professores de Matemática para o século XXI: o grande desafio**. In: Pró-Posições. Campinas-SP: Cortez Editora/UNICAMP, v. 4, n. 1 (10), 1993.

DHOME, Vânia. **Atividade lúdica na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

DAMASCENO, Igor Zumba; MILARÉ Tathiane; OLIVEIRA, Luiz Antônio Andrade de. Et al. **O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da lateralidade e estímulo de sentidos**. Disponível em: . Acesso em: 14/10/2021

ESTEBAN, Leviv. **A criança: do organismo ao corpo**. Ano. 3 Col. LEPSI IP/FE-USP.2002. Disponível em . Acesso em: 31 out.. 2021.

FERREIRA, Juliana de Freitas(2002) ; SILVA Juliana Aguirre da (2019) . RESCHKE, Maria Janine Dalpiaz. **A importância do lúdico no processo de aprendizagem**. Disponível em: <https://www2.faccat.br/portal/sites/default/files/A.pdf> Acesso 05 Set 2021.

KISHIMOTO, Tizuco. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). 2001. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 5ª Ed. São Paulo: Cortez.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais**. In: SANTOS, S. M. P., (org.) **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 3ª ed. Petrópolis, Vozes, 1995.

KISHIMOTO, Tizuco. Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. Edição. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 15ª. ed. Petrópolis: Ed. Vozes, 2010.

LIRA, Aliandra Cristina Mesomo. **Brinquedo: História, Cultura**, Ind. LUCKESI, Cipriano Carlos. (2005)- **Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir de experiências internas**. Disponível em www.luckesi.com.br - acessado em:18 de setembro de 2021.

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas - uma abordagem a partir da experiência interna**. Nov. 2005. In: “**Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**”.vol. 2, no. 1, 1998, pág. 09-25; “**Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**”. In: **Educação e Ludicidade, Coletânea Ludopedagogia Ensaios**. FAGED/UFBA, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar, prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ:Vozes,2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

MANSON, Michael. **História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos**. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP : [s.n.], 2005.

PIAGET, J. **Psicologia e epistemologia: por uma teoria do conhecimento**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.

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

REGO, T.C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 3ª Ed. Petrópolis: Vozes.1996

RONCA, P.A.C. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. São Paulo: Edisplan, 1989.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 6ª Ed. Petrópolis: Vozes.2006.

TONIETTO, Marcos Rafael. **Educação infantil: educação física**. Curitiba: Positivo, 2008.

WALLON, H. **Do ato ao pensamento**. Lisboa: Portugal, 1996

VYGOTSKY, L.S. 1991. **Pensamento e Linguagem**. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 1989

VIGOSKI, Liev Seminovichi. **Psicologia Pedagógica**. Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003

APÊNDICES



**CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
PORTARIA/MEC N°. 2560 DE 15/09/03**

Este questionário é parte integrante de um Trabalho de Conclusão de Curso, do curso de Pedagogia da Faculdade de Itaituba- Pará, intitulado: Contribuições da Ludicidade para o Processo de Aprendizagem na Educação Indígena.

QUESTIONÁRIOS PARA OS PROFESSORES

Identificação:

*Sexo: _____ Idade: _____

*Graduação: _____

*Pós- Graduação: _____

*Quantos anos trabalha nesta escola? _____

*Já trabalhou em outra instituição de ensino? _____

1. Fale da ludicidade como recurso metodológico em sala de aula.

2. Você utiliza a ludicidade como metodologia para o ensino-aprendizagem dos alunos? Como?

3. Do seu ponto de vista pedagógico, o lúdico possibilita a interação e socialização durante as aulas? Justifique sua resposta.

4. Quais diferenças você percebe nos alunos quando são desenvolvidas atividades lúdicas?

5. Quais as contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos?

6. Os professores desenvolvem a ludicidade de forma coletiva nesta escola? Como?

7. Jogos e brincadeiras devem ser desenvolvidos de qualquer maneira em sala de aula, ou objetivando o ensino aprendizagem? Por quê?

Obrigado (a)!