



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO TOCANTINS/CAMETÁ  
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ANDERSON LEÃO BRITO

**A IMPORTÂNCIA METODOLOGICA DO JOGO E DA BRINCADEIRA NO 3º ANO  
NA E.M.E.F. JOÃO PANTOJA GONÇALVES**

CAMETÁ-PARÁ  
2019

2

ANDERSON LEÃO BRITO

**A IMPORTÂNCIA METODOLOGICA DO JOGO E DA BRINCADEIRA NO 3º ANO  
NA E.M.E.F. JOÃO PANTOJA GONÇALVES**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à  
Universidade Federal do Pará, Campus  
Universitário do Tocantins/Cametá, como  
requisito para obtenção do grau de licenciados  
em Pedagogia.

**Orientador Prof.:** Marcos Luis Pereira  
Fonseca.

CAMETÁ-PARÁ  
2019

ANDERSON LEÃO BRITO

**A IMPORTÂNCIA METODOLOGICA DO JOGO E DA BRINCADEIRA  
NO 3º ANO NA E.M.E.F JOÃO PANTOJA GONÇALVES**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado a Universidade Federal do  
Pará, Campus Universitário do  
Tocantins/Cametá, Faculdade de  
Educação, como requisito necessário à  
obtenção do grau de Licenciado em  
Pedagogia.

**Aprovado em:** 06 de Setembro de 2019.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof. Marcos Luis Pereira Fonseca  
Orientador - UFPA

---

Prof. Msc. José Orlando Miranda Junior  
Avaliador - UFPA

---

Profª. Esp. Silvia de Lima Batista  
Avaliadora – UFPA

CAMETÁ/PARÁ  
2019

ANDERSON LEÃO BRITO

**A IMPORTÂNCIA METODOLOGICA DO JOGO E DA BRINCADEIRA NO 3º ANO  
NA E.M.E.F. JOÃO PANTOJA GONÇALVES**

**COMISSÃO EXAMINADORA**

**Prof. Marcos Luis Pereira Fonseca - UFPA - Cametá  
Orientador – Presidente**

**Prof. Msc. José Orlando Miranda Junior – UFPA - Cametá  
Membro – Examinador**

**Prof.<sup>a</sup> Esp. Silvia de Lima Batista – UFPA/Cametá  
Membro – Examinador**

## DEDICATÓRIA

Dedico esta pesquisa à minha mãe Benedita Dias Leão e a meu pai Manoel De Melo Brito que sempre acreditaram que eu chegaria até aqui, me deram todo apoio que precisei em todos os momentos da minha vida desde de que nasci.

A minha esposa Rosenilda que enfrentou, durante esses períodos em que precisei ficar longe, nos desafios dos trabalhos e que me apoiou sempre para que eu não desistisse.

Ao meu filho Arleson que é o motivo de todo o meu esforço para chegar até aqui.

A todos os meus colegas e que ao longo do curso enfrentaram muitos desafios para concluirmos mais uma etapa em nossas vidas. Em especial aos meus colegas de estudo Lizandra do Socorro Carvalho, Jonilson Wanzeler Pompeu, Adriana Veloso, Nelcilene alfaia e Maria do Livramento, pela amizade, pelo companheirismo e por tudo que vivemos no decorrer do curso de pedagogia.

“Não há saberes mais ou saberes menos, há saberes diferentes”.

Paulo Freire

7

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus por estar sempre junto a mim desde o início nesta longa caminhada na realização deste curso. E por ter proporcionado este momento em minha vida.

Aos meus pais, pela base educacional que me proporcionaram e pela dedicação com que demonstraram para comigo.

Ao orientador, Prof. Marcos Luis Pereira Fonseca, pela competência e respeito com que conduziu este processo, do alvorecer da ideia até a sua síntese.

A todos os professores que fizeram parte desse processo de formação pelo qual teve o imenso prazer de participar.

Aos meus amigos, pelo incentivo e apoio que me deram ao longo do curso. E a toda a equipe que integra o campus Cameté.

8

## **RESUMO**

O presente trabalho vem abordar as considerações a respeito do lúdico na educação: buscando discutir como os professores da EMEF JOÃO PANTOJA GONÇALVES trabalham metodologicamente o jogo e as brincadeiras na turma de 3º ano do ensino fundamental, para facilitar no processo formativo da criança, tendo em vista que o lúdico é uma ferramenta indispensável na construção de conhecimento. Para procurar responder a este questionamento, a pesquisa conta com o seguinte objetivo: analisar como são utilizados os jogos e as

brincadeiras como instrumento de desenvolvimento e sua contribuição no trabalho do professor. O processo metodológico na presente pesquisa teve três momentos. A primeira etapa, realizamos um levantamento da literatura, para compreender as pesquisas existentes na área a respeito do tema proposto, a segunda etapa, estabelece uma abordagem literária na qual se estudou o lúdico e suas implicações no desenvolvimento da criança, buscando compreender as contribuições do lúdico para a obtenção de informações pertinentes ao tema abordado na pesquisa e por fim na terceira fase os resultados da pesquisa de campo. A organização do texto se define em dois capítulos, assim discriminado: Ludicidade e Educação e o segundo O Lúdico na Educação Infantil, nestes capítulos um dos maiores questionamentos era a compreensão do objeto de pesquisa e sua utilização como prática pedagógica, usando a oralidade do professor para justificar esta importância em sala de aula. O texto está subsidiado a partir dos estudos de: Almeida (1978) Vygotsky (1998), Piaget (1983), Kishimoto (2011), Chateau (1979), Silva (2014) Neves (2009) entre outras citados no corpo do texto. Esta pesquisa revelou que os profissionais compreendem a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem e que os mesmos a utilizam em seu trabalho, portanto, o trabalho se torna relevante por considerar o lúdico uma ferramenta de grande ajuda nas mãos dos professores no que tange a melhorar o processo de ensino aprendizagem, deste modo a ludicidade torna-se um instrumento indispensável para tornar o processo de ensino aprendizagem um ato prazeroso e instigante.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico, Ensino aprendizagem, Educação infantil, Jogos.

9

### **ABSTRACT**

The present work addresses the considerations about the playful in education: seeking to discuss how the teachers of EMEF JOÃO PANTOJA GONÇALVES methodologically work the game and games in the 3rd grade class, to facilitate the formative process of the child, having considering that the ludic is an irreplaceable tool in the construction of knowledge. In order to answer this question, the research has the following objective: to analyze how games and games are used as a development tool and their contribution to the teacher's work. The methodological process in the present research had three moments. The first stage, we conducted a literature survey, to understand the existing research in the area on the proposed theme, the second stage, establishes a literary approach in which the playful and its implications on child development were studied, seeking to understand the contributions of

the child. ludic to obtain information pertinent to the theme addressed in the research and finally in the third phase the results of the field research. The organization of the text is defined in two chapters, broken down as follows: Ludicity and Education and the second The Playful in Early Childhood, in these chapters one of the biggest questions was the understanding of the research object and its use as a pedagogical practice, using the teacher's orality. to justify this importance in the classroom. The text is subsidized from the studies of: Almeida (1978) Vygotsky (1998), Piaget (1983), Kishimoto (2011), Chateau (1979), Silva (2014) Neves (2009) and others cited in the body of the text. This research revealed that professionals understand the importance of playfulness in facilitating the teaching-learning process and that they use it in their work, therefore, the work becomes relevant because it considers playfulness as a tool of great help in the hands of teachers. With a view to improving the teaching-learning process, playfulness thus becomes an indispensable instrument for making the teaching-learning process a pleasurable and thought provoking act.

**KEYWORDS:** Playful, Teaching learning, Early childhood education, Games.

10

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>JUSTIFICATIVA</b> .....	13
<b>PROBLEMA</b> .....	14
<b>OBJETIVO GERAL</b> .....	16
<b>OBJETIVO ESPECIFICO</b> .....	16
<b>METODOLOGIA</b> .....	16
<b>CAPÍTULO I</b> .....	19
<b>LUDICIDADE E EDUCAÇÃO</b> .....	19
1.1. ABORDAGEM HISTÓRICA E METODOLÓGICA DA LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL .....	21
1.2. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	25
1.3. CONTEXTO DE JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....	29
<b>CAPÍTULO II</b> .....	39
<b>O LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	39
2.1. A IMPORTÂNCIA DA LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL .....	41
2.2. HISTÓRICO DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL JOÃO PANTOJA GONSALVES .....	54

2.3. O RELATO DOS SUJEITOS ENTREVISTADOS .....	56
2.4. JOGOS MATEMÁTICOS, UMA ALTERNATIVA PARA A APRENDIZAGEM PARA ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	60
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>68</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>70</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>73</b>

## INTRODUÇÃO

A presente pesquisa surgiu a partir da inquietação de se observar principalmente durante o período de estágios supervisionado no ensino fundamental realizados no curso de pedagogia, em como os professores da EMEF JOÃO PANTOJA GONÇALVES trabalham metodologicamente o jogo e as brincadeiras na turma de 3º ano do ensino fundamental, para facilitar o entendimento dos alunos, tendo em vista que o lúdico é uma ferramenta indispensável

na construção de conhecimento.

Para o andamento desta pesquisa realizou – se um estudo sobre a ludicidade como proposta de ensino aprendizagem nas aulas do 3º ano do ensino fundamental, pois trabalhar o lúdico é de fundamental importância tendo as práticas lúdicas como instrumentos fixos de estudo e prática, pois além de recuperar valores culturais expande a capacidade de criação e articulação com uma proposta que valoriza a educação em todos seus aspectos.

Sabe-se que diversos pesquisadores debatem sobre a importância do trabalho com o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental e evidenciam que este proporciona aos alunos o poder de ir além da “observação e da descrição dos fenômenos, habilidades básicas comumente almejadas e trabalhadas pelos professores” (CARVALHO et al, 2007, p.21).

Entretanto, a realidade nas salas de aula é bem diferente, uma vez que o lúdico (jogos e brincadeiras) é trabalhado de forma precária, e em muitos casos, nem é trabalhado, predominando a ideia de que ocuparia grande parte do tempo dos professores para produzirem tais materiais, ou até mesmo não ter confiança em desenvolver atividades lúdicas, ou seja, persiste o medo de introduzir novas metodologias nas aulas. Nesse entendimento Rosa e Ramos (2008) descrevem que:

Muitos professores ainda preferem desenvolver suas aulas baseados em estratégias que estejam mais ao seu alcance, e que lhes proporcione maior grau de segurança.

Portanto procuram optar pelas tradicionais aulas expositivas e pelo constante uso de livros didáticos, ao invés de utilizarem novos métodos de ensino, mais ousados,

capazes de estimular o diálogo e a interação em sala de aula. (RAMOS; ROSA, 2008, p. 318).

De acordo com os autores, para ter uma educação de qualidade é necessária a utilização de metodologias diferenciadas, que venham a favorecer cada vez mais o processo de ensino e aprendizagem nas escolas. Desta forma, a utilização da ludicidade como instrumento facilitador de aprendizagem, favorecer cada vez mais a educação, sendo esta pública, gratuita e de qualidade e que venha ter relevância no processo educativo de crianças, jovens e adultos.

12

Buscando esses entendimentos, compreendemos o lúdico como ferramenta de ensino nas práticas pedagógicas dos professores, práticas estas que vem através de saberes que visualizamos no dia a dia, isso com o intuito de auxiliar a prática pedagógica dos professores que estão atuando nas escolas. Pois de acordo com Carvalho (1992).

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através dos esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante (CARVALHO 1992, p.14).

Nesta perspectiva a utilização de metodologias diferenciadas nas salas de aula, especificamente nos anos iniciais, motiva o aluno a aprender os conteúdos, sendo assim o aprendizado ocorrerá de maneira dinâmica, interativa e processual.

Portanto, essa proposta surge também pela necessidade de observar a utilização do lúdico nas aulas, tomando os benefícios dessa prática no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do ensino fundamental. Tendo o cuidado de identificar as facilidades e dificuldades para a inclusão dessa prática.

O ensino com a utilização dos jogos e brincadeiras nos anos iniciais, precisa ser mais valorizado e, em muitas vezes, as metodologias utilizadas devem ser repensadas com o intuito de possibilitar uma transformação na própria concepção de ludicidade de muitos professores, rompendo com paradigmas já enraizados no fazer pedagógico desses educadores, oriundo em grande parte, da formação inicial (universitária), uma vez que muitos centros acadêmicos não tem a real preocupação com essa formação, prevalecendo o fator econômico.

E isso é uma coisa que merece uma grande atenção por parte dos próprios discentes em formação levando em conta que é responsabilidade do educador instigar a aprendizagem dos alunos fazendo-se a integração dos conteúdos curriculares propostos com o lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras), tornado para os alunos e para si mesmo, um ensino prazeroso, pois

todos têm o direito de aprender com alegria e prazer, e o resultado será bem melhor. A educação é uma das possibilidades de transformar o ser humano e nesse sentido o indivíduo transforma o mundo. O ensino pode ser visto e executado das mais diversas maneiras e estilos. Dependendo das circunstâncias o ensino pode ser gerido por novas metodologias e práticas que facilite o processo de ensino e aprendizagem do indivíduo. Nesse contexto apresenta-se a ludicidade como uma proposta no processo de ensino e aprendizagem.

13

## **JUSTIFICATIVA**

A pesquisa justificasse pela importância do lúdico na área educacional, pois, o processo de ensino e aprendizagem precisa ser entendido como um elemento facilitador, fazendo uso de metodologias diferenciadas. Por tais motivos buscou-se fazer um estudo aprofundado em como educador emprega metodologicamente o lúdico tendo em vista que esse termo ainda provoca uma série de questionamentos no que tange o processo de ensino. Goés (2008) afirma que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorados, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade, potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo (GOÉS 2008, p.37).

Essa pesquisa tem como relevância para educação de crianças, pois ajudará a entender como as práticas lúdicas vêm sendo trabalhadas no contexto escolar da E.M.E.F João Pantoja Gonçalves, na localidade Rio Cardoso, município de Limoeiro do Ajuru e destacar as contribuições e as dificuldades enfrentadas pelos educadores para desenvolver essa prática lúdica com os alunos.

Assim, a presente pesquisa objetiva proporcionar novas discussões e debates acerca da importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem da criança e servir de suporte ou embasamento teórico para outros acadêmicos que futuramente estejam interessados em desenvolver algum trabalho a respeito do tema em estudo.

Consequentemente a mesma terá grande relevância social por se tratar de estudos que de tal maneira vem contribuir com a formação e educação de crianças e professores possibilitando uma inter-relação do tema pesquisado com a metodologia trabalhada pelo professor.

Assim, as práticas pedagógicas podem ser reavaliadas pelos educadores e

demonstram um caráter didático pedagógico em que enfatizamos saberes e práticas e a considerar o lúdico no processo de desenvolvimento integral do sujeito e na construção de seus conhecimentos, uma vez que as devidas mudanças sejam caracterizadas pela aproximação do educador e do educando onde o verdadeiro propósito seja a ação educativa na formação do aprendizado da criança.

Consequentemente esses estudos servirão como subsídio em minha formação acadêmica e pessoal possibilitando uma melhor compreensão do que é o lúdico, e suas

14

contribuições no processo de ensino e aprendizagem assim como estará me auxiliando enquanto profissional da educação.

Na atualidade o ensino é tido como de difícil compreensão por uma parcela significativa de alunos, este ensino é visto como técnico e descontextualizado, talvez por conta dos métodos utilizados pelos professores, que muitas vezes devido à grande demanda de trabalho, dificilmente desenvolvem atividades atrativas, ao passo que há um prejuízo das práticas que estimule os alunos e favoreçam maior aprendizagem. Neste pensar, práticas estas causam um determinado bloqueio na construção do conhecimento do que tangem as habilidades das diversas ciências voltadas a educação

As atividades lúdicas podem contribuir com o ensino, sendo utilizada como um instrumento importante para a construção de conhecimentos, proporcionando um desenvolvimento cognitivo, de afetividade e também social, onde o aluno seja capaz de estabelecer relações mais desenvolvidas, possuindo autonomia e se tornando mais sociável e a figura do professor tem papel fundamental na construção desta mentalidade.

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica do ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade denotando-se puramente em jogo (CARVALHO 1992, p.28).

As atividades lúdicas desenvolvidas na turma do 3º ano do ensino fundamental, objetivam facilitar a apropriação de novos saberes que são de extrema importância para a aprendizagem e desenvolvimentos dos alunos.

Essas atividades despertam a criatividade e socialização, o que transforma o simples do ato de aprender, fazendo com que os alunos demonstrem mais interesse, já que conseguem compreender os conteúdos abordados através das atividades lúdicas. Com isso, é possível entender que essas atividades em sala auxiliam o aluno no processo de ensino e aprendizagem.

## **PROBLEMA:**

Considerando as várias formas de ensino utilizadas pelos educadores e as diversas práticas pedagógicas empregadas no processo de ensino e aprendizagem, a presente pesquisa tem como base o seguinte problema: Qual a importância de se utilizar jogos e brincadeiras no processo formativo das crianças?

Dessa forma buscaremos compreender como essa prática quando incorporada passa a auxiliar no processo de ensino e no desenvolvimento integral da criança. Através das seguintes

15

questões; qual a importância dada aos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem das crianças? Como essa modalidade de ensino estimula o desenvolvimento integral da criança? Como o educador trabalha metodologicamente o lúdico? Qual a contribuição para educadores e alunos na realização das práticas lúdicas?

Assim, entendemos que a ludicidade é de extrema importância, para estarmos analisando esses e outros questionamentos. Pois acreditamos que estes questionamentos são de suma importância a serem analisados, buscando uma maior compreensão da temática, para desenvolver metodologias que venham a auxiliar o professor em sala de aula. Em contrapartida precisamos encontrar mecanismos para auxiliar a prática docente dos professores, e porque não utilizar nas aulas a ludicidade. Para Almeida (1990).

[...] o mundo do brinquedo é o mundo composto, que representa o apego, a imitação e não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver [...]. O brinquedo, portanto, conota sempre uma concepção política, pois a sociedade oferece para a criança, hoje, aquilo que ela deseja amanhã (ALMEIDA 1990, p. 26).

As atividades lúdicas podem contribuir com o ensino sendo utilizada como um instrumento importante para a construção de conhecimentos, proporcionando um desenvolvimento cognitivo, de afetividade e também social, onde o aluno seja capaz de estabelecer relações mais desenvolvidas, possuindo autonomia e se tornando mais sociável.

As atividades lúdicas desenvolvidas em sala objetivam facilitar a apropriação de novos saberes que são de extrema importância para a aprendizagem e desenvolvimentos dos alunos. Essas atividades despertam a criatividade e socialização, o que transforma a imagem simples do ato de aprender fazendo com que os alunos demonstrem mais interesse, já que conseguem compreender os conteúdos abordados através das atividades lúdicas. Com isso, é possível

entender que essas atividades em sala auxiliam o aluno no processo de ensino e aprendizagem.

Trabalhar ludicidade através dos jogos, brinquedos e brincadeiras contribui para um processo de aprendizagem facilitando o desenvolvimento psicomotor do aluno. Porém para atingir os objetivos que ultrapassem as práticas lúdicas, é necessário um comprometimento conjunto de toda equipe que compõe a Instituição JOÃO PANTOJA GONSALVES, explorando novas possibilidades a fim de produzir um ensino significativo de qualidade para a vida de seus alunos.

16

### **OBJETIVO GERAL**

Analisar a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 3º ano na E.M.E.F João Pantoja Gonçalves.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Compreender o lúdico como forma de facilitar o desenvolvimento integral da criança proporcionando um aprendizado prazeroso.

Como o educador trabalha o lúdico em sala de aula.

Observar os limites e sucessos vivenciados pelos educadores e educandos para a realização das práticas lúdicas.

### **METODOLOGIA**

O texto está organizado em dois capítulos, apresentado em três momentos. A presente pesquisa é de cunho qualitativo, que tem como objetivo interpretar o fenômeno estudado – o lúdico no processo de ensino aprendizagem no 3ºano da EMEF JOÃO PANTOJA GONSALVES no RIO CARDOSO LIMOEIRO DO AJURU, e compreender a importância do tema, tendo como base a literatura sobre o assunto.

Segundo Kardorff e Steinke (2000 *apud* GUNTHER, 2006), a pesquisa qualitativa confere em quatro bases teóricas, sendo elas, 1) a realidade social é construída e atribuída de sentidos; 2) frisa o caráter processual e reflexivo; 3) o objetivo torna-se relevante pelo significado subjetivo e, por fim, 4) o ponto de partida da pesquisa qualitativa consiste no processo comunicativo da realidade social e na construção de outras realidades. Deste modo, a pesquisa de cunho qualitativo compreende em descobrir e construir teorias, sendo este seu objeto e além de conferir em um ato subjetivo de construção (GÜNTHER, 2006).

Sobre a pesquisa qualitativa Lakatos e Marconi (2010) diz:

A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem. (LAKATOS E MARCONI 2010, p. 107)

A presente pesquisa apresenta-se em três momentos: na primeira etapa da pesquisa foi utilizada a Pesquisa Bibliográfica que consiste em uma “pesquisa que abrange toda bibliografia já tornado pública em relação ao tema de estudo” (LAKATOS; MARCONI, 2010, p. 166). Em

17

vista disso, a pesquisa bibliográfica nos favorece referências teóricas para que possamos tentar apresentar, explicar, compreender e analisar o que está sendo proposto na pesquisa.

A pesquisa bibliográfica, “[...] abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema estudado, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, materiais cartográficos, etc. [...] e sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto [...]”. Em suma, todo trabalho científico, toda pesquisa, deve ter o apoio e o embasamento na pesquisa bibliográfica, para que não se desperdice tempo com um problema que já foi solucionado e possa chegar a conclusões inovadoras (LAKATOS; MARCONI, 2010, p. 183)

Desta forma, compreende-se melhor que a pesquisa bibliográfica, vem a ser considerada como uma fonte bem favorável de coleta de dados, pois através dela conseguimos compreender que, através de uma pesquisa em fontes confiáveis que abordam o tema de pesquisa e das contribuições culturais ou científicas realizadas no passado sobre um determinado assunto, tema ou problema que possa ser estudado (CERVO; BERVIAN, 2002; LAKATOS; MARCONI, 2010).

A segunda etapa, estabelece uma abordagem literária na qual se estudou o lúdico e suas implicações no desenvolvimento da criança, buscando compreender as contribuições do lúdico para a obtenção de informações pertinentes ao tema abordado na pesquisa

Na terceira parte, foi realizada a pesquisa de campo na EMEF JOÃO PANTOJA GONSALVES, com intuito de aproximar-se o máximo da realidade.

A coleta de dados foi feita através de entrevista semiestruturada que é um método em que o pesquisador com suas metas previamente definidas sai em busca do objetivo, neste caso o lúdico no 3º ano. A entrevista foi realizada através de um diálogo informal e estruturado por um questionário previamente planejado, com a intenção de adquirir os dados necessários e

essenciais para o andamento da pesquisa.

Nesse sentido, realizou-se uma investigação sob forma de entrevista semiestruturada, sendo realizada com a professora da referida turma e coordenadora da escola, funcionando a entrevista como um eficaz instrumento na obtenção de informações almejadas.

Segundo Ludke e André (1986), a entrevista configura-se como um dos instrumentos de coleta de dados mais utilizados e eficazes, por apresentar vantagens, com relação a outros métodos utilizados, conforme descrevem a seguir.

[...] mais do que outros instrumentos de pesquisa, que em geral estabelecem uma relação hierárquica entre o pesquisador e o pesquisado, como na observação unidirecional, por exemplo, ou na aplicação de questionários ou de técnicas projetivas, na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde. (LUDKE E ANDRÉ, 1986, p.33).

18

Ainda sobre o método da entrevista, as autoras apresentam algumas vantagens, com relação a outros instrumentos que são utilizados em pesquisas, como a captação imediata de informações desejadas, pode ser realizada com qualquer tipo de informante, permite tratar dos mais variados assuntos, permite reajustes ou adaptações (LUDKE E ANDRÉ, 1986).

O presente trabalho é apresentado em dois capítulos. No primeiro capítulo buscamos apresentar algumas reflexões sobre a ludicidade e educação, Abordagem Histórica e Metodológica da Ludicidade no Contexto Educacional, com intuito de mostrar o que tem se visto sobre a ludicidade, além de conceitos de autores tais como: Almeida, Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Chateau, Silva entre outras citados no corpo do texto que reforçam a discussão sobre o que se compreende e o que realmente define por lúdico.

Em seguida o capítulo trás o tópico sobre a Ludicidade na Educação Infantil, trazendo algumas definições a respeito do jogo na educação, em seguida um tópico que reflete sobre o Contexto de Jogo, Brinquedo e Brincadeira no processo Ensino Aprendizagem, que vem fazer a relação do lúdico no processo de ensino aprendizagem finalizando o primeiro momento da pesquisa.

O segundo capítulo vem aborda o lúdico na educação infantil, em sequência abordamos a importância do lúdico na educação infantil, fazendo um breve panorama sobre as fases da criança e as implicações atribuídas ao ato lúdico dentro do processo educacional. O mesmo capítulo nos traz uma apresentação da escola lócus, e apresenta os resultados com os relatos dos sujeitos entrevistados finalizando com uma proposta de educação com atividades lúdicas, também foram expostas a conclusão do estudo sobre o tema.

Com isso nosso intuito ao longo desta pesquisa é proporcionar uma melhor compreensão acerca da ludicidade e suas contribuições para educação, como principal ferramenta nas mãos dos professores sendo um instrumento indispensável para torna o processo de ensino aprendizagem um ato prazeroso e instigante.

19

## **CAPITULO I**

Este capítulo, traz considerações a respeito da ludicidade e educação, fazendo abordagem Histórica e metodológica da ludicidade no contexto educacional, enfatizando a origem do lúdico na educação, e os desafios para os que nela atuam, na busca de apropriação de conhecimentos, apresentando as contribuições da ludicidade na educação infantil, finalizando com o contexto de jogo, brinquedos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem, trazendo uma abordagem das teorias acerca da natureza do jogo e das brincadeiras, e sua inclusão no processo educativo através de uma nova concepção de modernidade, promovendo mudanças de paradigmas em relação à criança e sua educação.

### **LUDICIDADE E EDUCAÇÃO**

A educação traz muitos desafios para aos que nela atuam e aos que se lançam em sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu e estudou sob processo de ensino, porém é sempre um tema atual e indispensável, porque tem sempre algo novo a ser debatido, pois seu foco principal, o é ser humano. Então falar sobre educação, é pensar no ser humano e em sua totalidade, nos seus prazeres, suas preferências, seu espaço seus gostos, no seu ambiente, enfim, em suas relações.

O ser humano em todas as fases de sua vida, está sempre descobrindo e aprendendo novas coisas através da interação com seus semelhantes e pelo domínio do meio onde vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir, e apropriar-se de todo conhecimento que lhe é concebido, desde o mais simples, até os mais complexos, é isso que lhe garante a sobrevivência, e a interação na sociedade como ser participativo, crítico e criativo.

Segundo ALMEIDA, (2013)

A esse ato de busca, de troca, de interação, de apropriação de conhecimento é que damos o nome de educação. Esta não existe por se só, é uma ação conjunta entre pessoas que cooperam comunicam-se e comungam do mesmo saber. Por isso educar não é um ato ingênuo, indefinido, imprevisível, mais um ato histórico (tempo), cultural (valores), social (relações), psicológico (inteligente), afetivo, existencial (concreto) e, acima de tudo, político, pois, numa sociedade de classe, nenhuma ação é simplesmente neutra, sem consciência de seus propósitos (ALMEIDA, 2013, P. 11).

Mais para que isso ocorra, o ser humano necessita passar por diferentes fases de sua vida, e a infância é uma delas. A infância é a idade onde serão estruturados, os alicerces da ponte do conhecimento, é a idade, onde a base da vida é formada, é também a idade das brincadeiras, e porque não conciliar, uma das, ou a melhor coisa que a criança gosta de fazer

20

para conduzi-la nesta construção, o brincar. Pois o brincar é um processo natural na vida de todas as pessoas e perpassa por diferentes fazes, nas diferentes etapas da vida de cada sujeito. Como sabemos, os jogos e as brincadeiras sempre fizeram, continua fazendo e continuará tornando o dia a dia das crianças mais divertidos e significativo, pois é através desse ato que a criança alcança o inimaginável, e passa a construir aquilo que lhe é de primordial importância na vida, as relações pessoais. Até mesmo a própria pessoa adulta constrói muitas relações através de brincadeiras, assim podemos perceber que quando nos referimos ao ato lúdico não estamos falando de algo restrito somente para as crianças, pois em algum momento da vida passamos ou passaremos, experiências relacionadas a algumas atividades que envolva o ato lúdico.

Sobre esse entendimento VYGOTSKY (1989), diz que, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

A brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, aprende-se a brincar desde cedo nas relações que os sujeitos estabelecem umas com as outras e com a própria cultura. O processo de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também estabelecidos do processo de apropriação de conhecimentos.

Segundo MURCIA (2005), as atividades lúdicas que o ser humano pratica ao longo de sua vida lhe servem como distração, educação, entretenimento, recreação e relaxamento, [...]. A brincadeira envolve toda a vida da criança, é um meio de aprendizagem espontânea e exercita hábitos intelectuais, físicos e sociais. Em outras palavras, à medida que a criança cresce, seu organismo responde de diferentes formas e utiliza distintas atividades lúdicas, ou seja, a brincadeira evolui com o desenvolvimento intelectual, integral, afetivo e físico da criança, e se adapta aos períodos de seu desenvolvimento.

De acordo com NEVES (2009) o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim na infância e adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino porque acima de tudo ela não é lúdica e nem prazerosa.

Desse modo, educar sem fazer uso da ludicidade, é privar a criança de um aprendizado onde ela faça parte do processo construindo e descobrindo aquilo que lhe é interessante.

A criança procura jogo como uma necessidade e não como uma distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz de latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. (KISHIMOTO, 1993, P. 106).

21

Para PIAGET (1986), “o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo”. Nesse sentido, o lúdico é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer, dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para execução de seus objetivos.

Portanto é de primordial importância as brincadeiras e os jogos no processo de ensino aprendizagem, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas pedagógicas, de grande interesse da criança.

## 1.1 ABORDAGEM HISTÓRICA E METODOLÓGICA DA LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCACIONAL

O jogo, brinquedo e as brincadeiras, estão presentes desde os primórdios das sociedades mantendo-se até os dias atuais. É claro, que de acordo com a cultura e costumes apresentado por cada povo em cada época, conforme o contexto histórico vivido, e conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo inerente natural da criança, vivenciado por todos e também utilizado com caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo, porém não com o mesmo grau de importância como dos dias atuais.

Podemos afirmar com base em Mason (2002) que a origem do lúdico teve várias influências como por exemplo a portuguesa. Foram pelos portugueses que muitos jogos e brincadeiras chegaram no Brasil e iniciaram sua inserção nos métodos educativos da época. Se observarmos ao longo da história estes sofreram modificações, receberam alterações, novas formas e passaram a integrar não só o simples ato de entreter ou divertir as crianças. Mais passou a auxiliar no desenvolvimento de atividades escolares entre outros setores da educação.

Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação na antiguidade greco romana, aparecendo como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico e mental. Na idade média o jogo tinha pouca seriedade por associação ao jogo de azar bastante divulgado nessa época (KISHIMOTO, 2011 p.31).

Somente a partir do renascimento que o jogo e as brincadeiras passam a ser vistos como conduta livre, que favorece o desenvolvimento da inteligência e entra como facilitador nos estudos no chamado período de “compulsão lúdica”.

Segundo KISHIMOTO:(2011).

22

Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem de conteúdos escolares. Assim para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatoria vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos (KISHIMOTO 2011, p.32).

Com isso é fato afirmar que as práticas lúdicas contribuem de forma positiva na formação de uma criança que posteriormente não terá dificuldade em se inserir no mundo. O jogo e a brincadeira, quando bem orientado e explorado, ajudam a criança de várias maneiras no seu desenvolvimento integral.

Daí surge a necessidade de aliar essas brincadeiras para promoção da aprendizagem nas crianças. Assim surge o termo “lúdico” conforme (FERREIRA, 2001), se origina do latim *ludus* que significa brincar. O lúdico é considerado como uma brincadeira, jogo, diversão fazendo que o aprendizado se torne mais atrativo, divertido e significativo.

Dessa forma, compreendemos que estas ações são indispensáveis para a saúde física, emocional e intelectual. Por meio dele também, a criança desenvolve a linguagem, raciocínio lógico, motor e cognitivo além de experimentar conhecer o novo.

Para Montaigne, “o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário” (apud KISHIMOTO 2011, p.33).

Sendo assim, estas práticas se trabalhadas corretamente, proporcionam um saber que dificilmente será esquecido pela criança, pois é ela quem o constrói de modo estimulante e prazeroso, e estas ações em contato com outras práticas de ensino lançam a criança em mundo de novas descobertas, preparando-o para ser um alguém capaz de enfrentar desafios e contribuir de maneira significativa na sua construção de mundo.

A brincadeira possui um valor essencial no desenvolvimento infantil. Brincando as crianças interagem, trocam experiências, representam sua cultura. O ato de brincar proporciona à criança a tomada de decisão, expressa sentimentos e angústias, e desenvolve múltiplas linguagens.

A criança através do brincar constrói um pensamento próprio e a linguagem é que são elementos importantes no seu desenvolvimento cognitivo. Vygotsky (1998) analisa que “ao brincar a criança alcança níveis mais complexos no seu desenvolvimento”. Sendo assim os jogos e as brincadeiras são ferramentas eficientes para demonstra sentimento e uma boa fixação de conhecimento, estes ajudam a criança de várias maneiras, desenvolve a capacidade de não só resolver problemas, mas encontrar várias maneiras de resultados, é também uma atividade importante na interação com outros com a participação de todos.

23

Em pesquisas bibliográficas, foram encontradas referências ao uso de jogos na educação que levam à Roma e à Grécia antigas, mas, se considerarmos a história mais recente, podemos verificar que é do século passado que surgem contribuições teóricas mais relevantes para o aparecimento de propostas de ensino incorporando o uso de jogos, em que os alunos passam a ser parte ativa na aprendizagem.

A análise de novos elementos incorporados ao ensino não pode deixar de considerar o avanço das discussões a respeito da educação e dos fatores que contribuem para uma melhor aprendizagem. Sendo assim, o lúdico aparece dentro de um amplo cenário que procura apresentar a educação, em bases cada vez mais científicas. Acredito que deve ser neste cenário que devemos trabalhar para não cometermos erros grosseiros como os cometidos na recente história da educação.

O surgimento de novas concepções sobre como se dá o conhecimento, tem possibilitado outras formas de considerar o papel do jogo no ensino. O jogo, na educação passa a ter o caráter de material de ensino quando considerado “provocador” de aprendizagem. O aluno, colocado diante de situações lúdicas, apreende a estrutura lógica da brincadeira.

O jogo é conteúdo assumido com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de criar planos de ação para alcançar determinados objetivos, executar jogadas de acordo com este plano e avaliar sua eficácia nos resultados obtidos, e ainda, permite trabalhar os conteúdos culturais inerentes ao próprio jogo. Almeida (1978), afirma que “os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo”.

Nesse contexto, podemos entender os jogos e as brincadeiras como um jeito mais agradável de ensinar. Pois nesse sentido as crianças podem demonstra suas perspectivas, personalidades, gostos, exercer iniciativas, responsabilidades e trabalhar cooperativamente e

coletivamente com colegas e educadores. Essa nova forma de ver o lúdico está entrelaçada a nova percepção que se tem da infância, onde a criança dotada de valores positivos passa se expressar espontaneamente por meio do lúdico.

Para Brougere (1993), “o jogo e as brincadeiras são uma necessidade biológica, um instinto e, psicologicamente, um ato voluntário” (apud KISHIMOTO 2011, p.35). O brincar permite a criança aprender a lidar com as emoções. Através das brincadeiras, a criança equilibra os conflitos gerados de seu mundo cultural, formando sua subjetividade, sua marca pessoal e sua individualidade. De acordo com Claparède (1956):

24

O jogo infantil desempenha papel importante como o motor do autodesenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É pela brincadeira e imitação que se dá o desenvolvimento natural. (CLAPAREDE Apud KISHIMOTO 2011, p.35)

Dessa forma o brincar representa um campo de possibilidades na educação da criança, tendo também o poder sobre ela de promover tanto a evolução de sua personalidade como a melhoria de cada uma de suas funções psicológicas, cognitivas e éticas. Este é um dos meios da ludicidade que facilita a assimilação de saberes, promovem momentos de interação entre as crianças e faz a aprendizagem ficar prazerosa.

A aproximação do contexto escolar para o cotidiano natural da criança, ou seja, as brincadeiras e diversões da infância facilitam a adesão ao estudo. Desde o nascimento, a criança é cercada de pessoas que as olham e comentam, contam histórias e descrevem o seu futuro, o que provavelmente irá acontecer, a exemplo a sua inserção na escola. Assim, a criança cria expectativas, imagina um mundo fantástico, onde irá aprender coisas novas e extraordinárias, além de fazer amigos.

No entanto, muitas vezes ao se deparar com a realidade escolar e com os métodos de ensino utilizados, acabam por se decepcionar. A inserção do lúdico no ensino torna-se de fundamental importância e é uma ferramenta imprescindível à qual os profissionais devem aderir com o intuito de conseguir uma produtividade por parte desses alunos recém-chegados a esse mundo.

Com essa nova metodologia, tanto o educador como o aluno têm muito a ganhar, pois para a criança o aprendizado tornar-se prazeroso, além do que o aprendizado acontece mais rápido, por quanto se sabe que não apenas as crianças como qualquer indivíduo em qualquer idade possuem uma maior facilidade em aprender aquilo que lhe é mais interessante, o que lhe chama a atenção, o que lhe desperta a curiosidade. Com o aprendizado alcançado o educador

por sua vez se sentirá muito mais realizado com o seu trabalho já que observa por parte do aluno o retorno do seu esforço. Cria-se assim um vínculo entre professor e aluno, onde está procura aquele por possuir algo que lhe é querido.

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, pois no ato de brincar elas recriam ações que lhe promoveram prazer, ou seja, aquilo que foi agradável para ela. Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar, é necessário que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas, sejam elas brincadeiras ou atividades voltadas para o interesse pessoal de cada uma. Para Vygotsky, a aprendizagem está relacionada ao desenvolvimento desde o início da vida humana, sendo “um aspecto necessário e universal do

25

processo de desenvolvimento das funções psicológicas culturalmente organizadas e especificamente humanas” (Vygotsky, 1984, p.101).

O desenvolvimento do ser humano é em parte definido pelos processos individuais, que fazem parte da vida humana, mas a aprendizagem que possibilita o despertar dos aspectos do desenvolvimento, ocorre quando o indivíduo entra em contato com um determinado ambiente cultural. Nessa perspectiva que a escola é o lugar, onde ocorre o processo de ensino aprendizagem, ela é a instituição criada pela sociedade para transmitir conhecimentos, fazendo intervenções que conduzam à aprendizagem.

## 1.2 LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para que ocorra o desenvolvimento da criança nas séries iniciais, são necessários vários meios de ensino e aprendizagem que levam está a um amplo leque de saberes conforme seu desenvolvimento. Seguindo essa linha de pensamento, enfatizaremos neste estudo ensejando principalmente no processo de ensino aprendizagem a partir dos jogos e brincadeiras na formação da criança nos seus primeiros anos escolares.

Entender o jogo e as brincadeiras como uma atividade metodológica, é um desafio que se faz presente nas escolas do mundo atual, estes são vistos nesta nossa sociedade por muitos, como passatempo ou até mesmo perda de tempo. Para Tizuko Morchida Kishimoto (2011), “tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Pois ao pronunciar a palavra, cada um pode entendê-la de modo diferente”.

O dicionário didático de língua portuguesa não traz uma definição fechada de jogo mais uma variedade de conceitos para cada tipo de jogo. A variedade de fenômenos considerados como jogos mostra a complexibilidade da tarefa de defini-los. Para

A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não. Se para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária a subsistência da tribo. Assim atirar com arco e flecha para uns é jogo para outros é preparo profissional (KISHIMOTO 2011, p. 17).

Por tais razões, fica difícil conceituar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas, dependendo do significado atribuído por diferentes culturas. Segundo a autora, no Brasil, termos como jogo, brinquedos e brincadeiras ainda são empregados de formas indistintas, demonstrando um nível baixo de conceituação

26

deste campo. Por isso é importante definir o tipo de jogo ao se trabalhar como metodologia de ensino na sala de aula. Pois entender o lúdico depende do comportamento que é apresentado no seu desenvolvimento.

A autora nos revela que o jogo pode ser visto como:

O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social. Isto é depende de cada contexto social, onde se constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modos de vida, que se expressa por meio da linguagem.

2-Um sistema de sequências de regras que permite diferenciar cada jogo, quando alguém joga está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo desenvolvendo uma atividade lúdica.

3- O terceiro refere-se ao jogo enquanto objeto empregado na brincadeira.  
(KISHIMOTO (2011, p. 17).

Os três aspectos citados permitem uma compreensão de jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, regras e objetos que o caracterizam. Wittgenstein (1975), diz ser “o jogo um termo impreciso com contornos, vagos por assumir múltiplos significados, (...), não tendo na verdade algo comum a todos, mais semelhanças, parentescos e até toda uma série deles (...), os jogos formam uma família’ (apud KISHIMOTO 2011 p.25).

Ao assumir o sentido de jogo como uma família, surgem imprecisões, se não aponto o tipo de jogo a que me refiro. Por tal motivo é preciso defini-lo para que se tome como jogo lúdico. Para KISHIMOTO:(2011)

O jogo infantil é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos

corporal, moral e social da criança. Ao jogar as crianças estão mais dispostas em ensaiar novas combinação de ideias e de comportamentos em situações de brincadeiras que em outras atividades recreativas. (...), assim, o brincar leva a criança a tornasse mais flexível a buscar soluções de problemas e alternativas de ação  
(KISHIMOTO 2011, p.29).

Com isso, percebe-se que o simples ato de brincar torna-se em qualquer atividade escolar um grande aliado aos educadores no processo de ensino aprendizagem. Cabe ao educador romper com a barreira herdada de nossos antepassados e que ainda persiste na sociedade de ter os jogos e as brincadeiras como coisas fútil, de passatempo, e mostrar que pode haver aprimoramento no desenvolvimento da criança com essas práticas de instigar e repassar conhecimento.

Para Trifu (apud KISHIMOTO, 2011).

O jogo é a realidade móvel que se metamorfoseia conforme a realidade e a perspectiva do observador e do jogador. Por tais razões é necessário considerar o contexto no qual está presente o fenômeno, a atitude daquele que joga e o significado atribuído ao jogo pelo observador. (Apud KISHIMOTO, 2011 p.29).

27

Na atualidade, percebemos que muitas teorias educacionais vêm abordando sobre os jogos e suas diferentes interpretações na construção do conhecimento da criança, com o uso destes métodos inseridos no contexto escolar. Atualmente, especialmente no campo da educação infantil, a perspectiva que predomina é a evolutiva. Onde psicólogos tem dado grande atenção ao papel dos jogos na constituição da representação mentais e seus efeitos no desenvolvimento das crianças, especialmente de 0 a 6 anos de idade. Muitos estudos explicitam também jogos para crianças de outras faixas etárias. Por envolver relações abstratas, analogias jogos matemáticos e físicos.

Piaget (1978), utiliza o termo jogo e afirma que este, não é apenas na forma de entretenimento, mas, um meio que contribui para o enriquecer do desenvolvimento intelectual da criança. A partir do momento que o lúdico, passa a integrar o fazer pedagógico, e é posto em prática, ele promove a sensação de liberdade desprendendo a criança das amarras de uma educação centralizada no professor. Pois quando o professor brinca ele está reforçando a liberdade para o aprender de maneira com que a criança sinta o prazer no aprender.

Winncoff (1975) entende o brincar como de extrema importância para o desenvolvimento integral da criança a manifestação do seu poder criativo, o que faz defender uma prática pedagógica a partir da atividade de jogar e do brincar para uma melhor retenção de conhecimento.

Mais qual a diferença entre jogo e brinquedo? Para KISHIMOTO, (2011). Enquanto o jogo é constituído por regras para acontecer, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que retratam aspectos da realidade colocando a criança na presença de reproduções, de tudo que existe no cotidiano da vida fazendo do brinquedo uma fotografia da realidade.

Ao brincar a criança representa a realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características peculiares de seu cotidiano. Os brinquedos podem incorporar também, um imaginário preexistente.

Para KISHIMOTO (2011).

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, integram predominantemente elementos da realidade (KISHIMOTO 2011, p.21).

28

Mas vejam que o brinquedo assume o sentido lúdico a partir do momento quando funciona como suporte da brincadeira. Caso contrário não passa de simples objetos, é o caso que acontece em muitas escolas, por ter jogos apenas como objeto decorativo, intocáveis por aqueles que deveriam desfrutar desse mecanismo de ensino.

Neste caso percebe-se a importância de se trabalhar o lúdico, pois o jogo, proporciona as regras de fundamental importância na interação do indivíduo com o meio, o brinquedo por estimular o imaginário, e a brincadeira por projetar a realidade existente. 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, 2013, p. 1).

Nesse aspecto o lúdico não é mais uma estratégia de ensino, ele passa a ser um instrumento de recuperação da essência do ser criança, através dos jogos e brincadeiras. O valor atribuído ao ato lúdico nos dias atuais, perpassa por diversas áreas da educação e por várias correntes de estudos e teorias que vem explicar a real importância de se trabalhar dentro do ensino os jogos e as brincadeiras.

Estudos de natureza etnográfica procura explicar o jogo dentro de cada cultura, investigando o cotidiano da criança.

Filósofos e psicólogo, dizem que o jogo representa a possibilidade de eliminar o excesso de energia represado na criança preparando-a para a vida adulta. Para (Gross), prepara a criança para vida futura. Ou mesmo um elemento fundamental para o equilíbrio emocional da criança. (Freud, Claparede). Representantes da psicologia cognitiva como. Brune (1976) atribui ao ato

lúdico, o poder de criar situações exploratórias propícias para a solução de problemas. Vygotsky (1988) e Elkonin (1984) entendem a brincadeira como uma situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Piaget (1976) admite a predominância na brincadeira de comportamento de assimilação sobre a acomodação (apud Kishimoto 2011).

Na área da educação teóricos como Chateau (1979) Vial (1981) e Alain (1986) assinalam a importância do jogo infantil como recurso para educar e desenvolver a criança desde que respeitadas as características da atividade lúdica. Isso implica dizer que a partir do momento em que uma atividade perde o sentido educativo ela perde o sentido lúdico tornando-se um ato qualquer, como passa tempo ou uma distração.

29

### 1.3 CONTEXTO DE JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.

O emprego de jogos lúdicos na escola não é recente, bem como é bastante expandido e divulgado a sua potencialidade no ensino-aprendizagem.

Como sabemos vários autores se dedicaram na construção de teorias acerca da natureza dos jogos tais como: teoria da energia excedente, onde a criança utiliza-se do jogo para descarregar essas energias, teoria do instinto com ênfase na imitação, onde jogar é um instinto natural da criança projetando o mundo pelas brincadeiras, a teoria fisiológica, defensora da evolução do jogo na criança como recapitulação dos estágios da história humana, além de um aspecto genético do jogo, como necessidade humana transmitida pelo genes, entre outras que buscam explicar os jogos e suas manifestações.

Mais quando se fala de jogo, impera o caráter lúdico na construção de significado para esse significante. E segundo Duflo (1999), esse caráter (o lúdico) foi responsável por certa desatenção ao estudo da importância dos jogos na antiguidade, apesar de ser conhecido o valor atribuído aos jogos por parte de importantes pensadores como Platão e Aristóteles. Em relação ao estudo dos jogos na antiguidade, Duflo (1999) afirma:

Não que antes (na antiguidade) não se tivesse jamais falado sobre ele e que não houvesse nenhuma página dedicada ao assunto. Simplesmente o jogo era posto de lado, ao lado do divertimento e assimilado, por isso, as coisas que não tem verdadeira importância é as quais não devemos dar muita atenção (DUFLO Apud NEVES 2009, p. 40)

Por ser considerado uma espécie de descanso, o jogo sai por longo tempo de cena filosófica. Pode-se considerar essa exclusão ao consenso então universal, que realçava atividades do trabalho, superiores ao divertimento. Posteriormente o lúdico assume um caráter

religioso, onde a religião integrava o jogo entre os múltiplos ritos que ela gerava, as festas de recreação e do divertimento seguidos pela organização de jogos de competição e destreza sem quaisquer fins educacionais.

Para que se pudesse enunciar a ideia do jogo como valor educativo, uma revolução no pensamento se fez necessário. Essa mudança foi provocada segundo cita Neves (2009, p. 43), “pela expressão romântica preparada pela obra de Jean Jacques Rousseau *Emilio ou da educação* (1762), promovendo uma grande mudança de paradigmas em relação à criança e sua educação”. Rousseau (1995), contribuí-o juntamente com outros teóricos para uma nova representação da infância, atrelada a concepção da criança como um ser com características próprias em suas idades e interesses, não podendo ser visto como um adulto em miniatura.

30

Rousseau (1995) defende uma educação lúdica, e crítica o modo tradicional, dizendo que, “a educação se dá pela expressão livre da criança em seu contato com a natureza, ao contrário da rígida disciplina e do excessivo uso da memória”. Salienta que, a primeira educação da criança deveria ser quase que inteiramente pelo jogo. E que o jogo faz parte do ser humano em desenvolvimento.

Segundo Neves, a atenção ao estudo do jogo torna-se mais forte a partir dos séculos XVII e XVIII, período em que os jogos passam a significar objeto de estudo de interesse na ciência, uma vez que se tornaram uma verdadeira obsessão lúdica, que tomou corpo no século das luzes.

Para KISHIMOTO (2011). “Somente a partir do renascimento que o jogo e as brincadeiras passam a ser vistos como conduta livre, que favorece o desenvolvimento da inteligência e entra como facilitador nos estudos no chamado período de “compulsão lúdica””.

Porém, a nova concepção de modernidade, aposta na construção de um novo homem, de novos ideais principalmente em relação a educação, e na introdução de novas metodologias que promova na educação o avanço na prática docente, onde passou-se a ter uma nova concepção do termo lúdico, agora entrelaçado ao fazer pedagógico, auxiliando no desenvolvimento infantil. Os jogos e as brincadeiras saem de um plano superficial e passa a integrar o educacional, por fornecer através do laço com a criança, uma forma mais espontânea para o aprender através do brincar.

De acordo com essa visão Franco Cambi (1999) diz que:

Com a modernidade, o indivíduo é posto como protagonista do imaginário e da ação educativa. Um sujeito deve ser formado, interioridade, favorecendo a problematização do seu mundo moral, estimulando seu empenho para construir-se uma identidade

Ao longo dos séculos XIX e XX multiplicaram-se as propostas e ações dirigidas as crianças, na legislação, nas políticas, na educação e na saúde, no mercado etc. No século XX, após a divulgação do manifesto dos pioneiros da educação nova de 1932 vários educadores se destacam, entre eles podemos citar, Mario de Andrade responsável por preciosa contribuição na educação, dando grande relevância aos jogos na construção do desenvolvimento da criança.

O encontro das ciências fomentara o surgimento de autores que formularam inovações para o ensino utilizando o lúdico. Entre os anos de 1920 e 1970 as escolas brasileiras experiências no âmbito do ensino aprendizagem. A ênfase desloca-se para os processos de desenvolvimento do aluno e suas criações. Tais fatores somados a nova visão de homem, o

31

cidadão afirmara um modelo de ensino que atendesse aos ideais democráticos de liberdade de expressão e livre iniciativa.

Em relação a função do jogo Kant afirma:

Por meio do jogo a criança aprende a coagir a si mesma, a se investir em uma atividade duradoura, a conhecer e desenvolver as forças de seu corpo. Em geral, os melhores jogos são aqueles nos quais aos exercícios de habilidades acrescentam-se exercícios dos sentidos. (KANT *apud* NEVES 2009, p. 45),

Podemos compreender nas palavras do autor, que a criança passa a conhecer a se mesma através dos jogos, e que elas estão propícias a desenvolver habilidades, e um equilíbrio entre a dominação da inteligência e a dominação dos sentidos, entre a razão e a sensibilidade.

Schiller citado por Neves diz: o jogo é considerado como vetor da harmonia, portanto de beleza e de equilíbrio, lugar onde o homem se mostra mais completo. [...], “o homem só e de fato homem quando joga”. Mais não um jogar sem uma função, sem uma intenção, o autor refere-se a um jogar para além do simples ato em se, e sim para promover a interação a relação em seu meio.

Karl Groos citado por Brougere (1998) defende o valor do jogo como lazer e treinamento para a vida futura, considera que a infância tem a finalidade de propiciar um período de jogo e que este se relaciona diretamente com o desenvolvimento da inteligência. De acordo com ele nós não brincamos porque somos seres lúdicos, mais porque somente dessa maneira podemos complementar nossa insuficiência dotação hereditária com a experiência

individual, para enfrentar as tarefas da vida que estão por vim. A fonte do jogo é, portanto, o instinto, torna as espécies mais aptas.

O autor traz uma consideração de que o ser humano não é lúdico, mais precisa desenvolver tais habilidades para estar se preparando para os desafios tornando-o um ser apto, dando ao jogo um caráter científico tornando possível sua associação com a educação configurando um quadro teórico que valoriza o jogo como instrumento pedagógico.

Nas palavras de Joseph Lee, Brougere (1998) “o jogo, portanto, é um meio para a criança entender o seu mundo e o outro, e um método, para o adolescente, de projeção de um ideal de vida e conduta”. Richter citado pelo mesmo autor (1998) evoca também o aspecto social do jogo. Faz referência a Rousseau mediante a ideia de um “contrato social” entre a criança reproduzindo a origem da sociedade por meio de seus jogos.

Onde a criança poderá manifestar e exercer sua autoridade, sua oposição, sua generosidade sua clemencia, em resumo, toda as raizes e flores da sociedade, se não

32

for em estado livre, entre seus semelhantes? Eduquem as crianças pelas crianças. A entrada na sala de jogos é para elas, a do mundo, e a troca com seus pares que desenvolve suas forças intelectuais. (RICHTER apud BROUGERE (1998, p. 65 apud NEVES 2009, p. 49).

Nas palavras do mesmo, a criança através dos jogos, manifesta o seu interior em uma educação que ela seja o protagonista, e que na interação estabelecida, ela passa a expandir seus conhecimentos, ou seja o jogo seria ainda, simultaneamente, uma fonte de descobertas das leis essenciais, e o meio pratico de permitir a criança ir em direção a exteriorização das verdades profundas que possuem intuitivamente.

KISHIMOTO, (2002) aponta que Dewey também contribuiu na concepção do jogo em relação a aplicabilidade na educação.

(...) as possibilidades oferecidas pelos jogos ou representação teatrais são infundáveis, pois, para o autor é sempre possível encontrar um assunto que oferecerá as crianças oportunidade de desenvolver muito melhor o aprendizado da leitura, escrita, história, literatura, geografia do que através da rotina dos livros didáticos. Este é simplesmente um outro ato de dizer que “learning by doing” é um modo melhor de aprender, do que apenas ouvindo, uma vez que a criança constrói mental e fisicamente experiências que se revelaram importantes para a humanidade e desenvolve, além disso, padrões mais eficientes de julgamento, comparação e crença. (KISHIMOTO 2002, p. 101).

Autores brasileiros como Celso Antunes (2003) citado por neves (2009) defende que o jogo em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências e importante ferramenta de compreensão de relação entre significantes e significados. Afirma

ainda que o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, a descoberta da individualidade e a meditação pessoal. Porém ele destaca o cuidado ao se utilizar os jogos no ensino de crianças. Entretanto deve ser usado pedagogicamente com rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que afetivamente acompanhe as etapas dos alunos. Antunes produziu um livro intitulado *jogos para estimulação das múltiplas inteligências*, com cerca de 368 jogos a serem utilizados na educação infantil e no ensino médio objetivando o estímulo e o desenvolvimento das inteligências dos educandos.

Maria Aparecida Camargo (2003) defende a aplicação dos jogos cênicos nas escolas com objetivos que visam a inclusão social, através do processo de criação, dramaturgia, treinamento, ensaios e encenações que objetivam a estimulação das múltiplas inteligências dessas crianças.

Piaget (1970) analisa o desenvolvimento da criança a partir dos esquemas psíquicos, e defende que interação do sujeito com o ambiente se dá através dos fenômenos de: assimilação, acomodação e adaptação.

33

A assimilação é a incorporação de um novo objeto ou ideia ao que já é conhecido, seja ao esquema que a criança já possui. A acomodação, por sua vez, implica a transformação que o organismo sofre para poder lidar com o ambiente. Assim, diante de objeto novo ou de uma ideia, a criança modifica seus esquemas adquiridos anteriormente tentando adaptar-se a nova situação. (Piaget *apud* Neves 2009, p. 53).

As relações apontadas por Piaget da criança com o ato lúdico provem do desenvolvimento cognitivo apontado nos quatro estágios de desenvolvimento. Segundo Neves, Piaget vem tratar a relação da criança com a socialização e sua compreensão do funcionamento da sociedade mediante a análise de certos jogos e das condutas lúdicas das crianças na obra *O julgamento moral na criança*. Nessa concepção o jogo aparece como um meio de acesso as representações espontâneas da criança, no que concerne aos limites, as normas, a lei. “O jogo está diretamente ligado as fases de desenvolvimento da criança e a sua relação com o mundo do conhecimento”. Com tudo percebemos a presença do elemento jogo na teoria piagetiana, suas definições, funções, consequência e contribuição para o desenvolvimento psíquico (cognitivo) infantil.

Neves (2009, p. 56) acrescenta com base na afirmação de Zenilda Gonsalves, com base na obra de Piaget.

A importância desse jogo simbólico é que através dele a criança pode ultrapassar o estágio em que se encontra redimensionando qualitativamente os objetos a seu

alcance, dando-lhes funcionalidades diferentes para gradualmente atingir a imaginação representativa que, por sua vez, evolui para a capacidade de interiorização. Ao vivenciar tais etapas a criança demanda novos desafios o que não implica um processo linear de desenvolvimento (Neves 2009, p. 56).

Vygotsky (1984) defende a ideia que o processo de desenvolvimento do pensamento infantil assume uma direção que vai do social para o individual. Ou seja, do coletivo para o particular mediante um processo dos aspectos de *mediação* e da *internalização* presentes na aprendizagem. Vygotsky também ressaltou o que chamou *zona de desenvolvimento proximal*, definido como o intervalo entre determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial para aprender certas coisas. Ou seja, aquilo que a criança não pode realizar sozinha pode ser desempenhado com a ajuda de um adulto ou pessoa mais adiantada que ela. E é nesse momento que aparece a figura do jogo como fonte de desenvolver na criança aquilo que muitas vezes o adulto não conseguiu entender no mundo da criança.

No jogo a criança está sempre mais além do que a sua média de idade, mais além do seu comportamento cotidiano (...). O jogo conte, de uma forma condensada, como se estivesse sob o foco de uma lente poderosa, todas as tendências do seu desenvolvimento, a criança no jogo, é como se se esforçasse para realizar um salto acima do nível do seu comportamento habitual. (Vygotsky, 1984)

34

O jogo participa do desenvolvimento infantil por atuar na chamada zona de desenvolvimento proximal da criança, significando um desafio e praticado coletivamente para estimular as funções cognitivas e de representação.

Para Freud a importância do jogo reside nos investimentos psíquicos que nele se manifestam. Pois o jogo se apoia na realidade para fazer dela outra coisa, para projetar um mundo. Os símbolos usados pelas crianças no jogo são réplicas da situação de vida e, por meios deles, a criança aproxima seu mundo da realidade pelo princípio de prazer.

Freud descrito por Neves (2009) enfatiza que, “(...), o elemento essencialmente terapêutico no jogo está em que através dele, a criança aprende a controlar, na fantasia, impulsos que são até então, difíceis para ela controlar na realidade”.

Winnicott (1975) menciona o jogo dentro de suas teorias a respeito da importância e da função do brincar. “Este ato da infância significa fazer, ou seja, vivenciar experiências que envolvem o corpo, os objetos, o tempo e o espaço”. Assim para o autor, o brincar pode ser a base da capacidade de discriminação necessária ao processo de aprendizagem criativo que envolve a autoria e a apropriação criativa do conhecimento.

Independentemente de tempo, costumes e camada social, os jogos, brinquedos e as

brincadeiras são elementos norteadores da vida da criança, uma vez que elas convivem em um mundo de imaginação, de fascinação, de contentamento e de sonhos. A atividade lúdica é muito admirável no método de socialização. É essencial que o brinquedo, o jogo e o lazer marquem sempre um encontro com o aluno em sala de aula. A brincadeira pode ser percebida como um diálogo simbólico entre o aluno e a realidade em que ela está inserida.

Sendo assim o ambiente escolar e, sobretudo, a educação careceria de analisar o lúdico como recurso e emprega-lo largamente para agir no desenvolvimento do educando. (DECROLY, 1926, apud KISHIMOTO, 1992 e 1994). “Certos processos de aquisição de conhecimento são promovidos quando adotam a forma de jogos”.

No exposto acima a autora confere ao jogo, para que o mesmo possa ser usado de maneira pedagógica usando as metodologias eficazes que são de suma importância na aprendizagem do educando e de qualquer aluno.

Segundo Abreu (1993). “os jogos são importantes na escola porque fazem parte do universo infantil, são objetos sociais que trazem dentro de si uma infinidade de conteúdos que integram as disciplinas escolares”. Ao referir-se da aprendizagem de definição e a motricidade como meio de seu desenvolvimento.

Flinchum (1981), relata que “muitos conceitos-chaves podem ser aprendidos pela criança através do uso do movimento como uma estratégia de ensino-aprendizagem”. O autor

35

aborda de modo geral, as definições da educação sistemática-formal, onde as crianças podem ser aprender através de atividades motoras.

As atividades quando realizadas na prática aproximando o objeto a ser trabalhado com o educando ajudaram a mesma a usar sua imaginação e desenvolver sua cognição essa ferramenta são essenciais no processo de constituição e concepção das ideias da criança no levantamento de hipóteses. (FLINCHUM, 1981). A implementação das atividades lúdicas no processo de ensino aprendido possibilita cada professor responsável com a formação encontrar as melhores maneiras e método para cada tipo de aluno.

O ensino através do lúdico no qual os educandos aprendem pela construção de significados pode ter como aliado o recurso aos materiais manipulativos, desde que as atividades propostas permitam a reflexão por meio de boas perguntas e pelo registro oral ou escrito das aprendizagens. Daí a importância de que as ideias ganhem sentido para o educando além do manuseio com o material, a problematização e a sistematização pela oralidade ou pela escrita são essenciais para que isso aconteça.

Através do jogo o educador pode observar cada aluno, analisando suas dificuldades e habilidades, entrando com uma ação de levantar hipóteses. Instigando o aluno a pensar e refletir acerca do conteúdo de modo a fazer com que este aluno possa dar suas posições da possível resposta. Nesse contexto do lúdico entra os materiais manipulativos que trabalhados em harmonia com a ludicidade desperta o interesse do aluno e dos professores e, atualmente, é quase impossível que se debata o ensino de algumas disciplinas sem fazer alusão ao recurso do lúdico.

As atividades lúdicas incluem tarefas de avaliação e de ensino. É importante que ambos os tipos de tarefa sejam executados, cuidadosamente observados e discutidos com os professores. Pois quanto melhor a educação, quanto mais diversificadas as oportunidades, de ensino maior o desenvolvimento da inteligência. (SPOLIN, 1992).

“É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem” (FORTUNA, 2004, p. 6).

O lúdico desempenha um valor essencial no desenvolvimento da cognição por que é através da educação lúdica que aprendemos a usar as ferramentas culturalmente desenvolvidas que amplificam as nossas capacidades.

“As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento do educando. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nesta perspectiva o jogo

36

tem muito a contribuir com as atividades didático pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula”. (SANTOS, 1999, p. 49).

Embora o brincar sempre exista e é parte do dia-dia do aluno nem sempre lhe foi dado o devido valor. Faz-se indispensável um olhar sobre o brincar, pois o mesmo através do tempo tem definições e valor diferentes.

A presença de atividades lúdicas em várias culturas, desde a pré-história, caracterizando-se como atividades que fundamenta à alma humana, o que deixa claro que brincar é próprio à natureza de qualquer indivíduo seja qual for sua origem, sua época e faz parte de todo seu trajeto por meio dos séculos. Nesse contexto, o artigo 4º da DCNEF (BRASIL, 2009), ressalta que:

As propostas pedagógicas da Educação Básica deverão considerar que o aluno, centro de planejamento curricular, é sujeito histórico e de direitos que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, edifica sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, almeja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (BRASIL,

Entre as formas mais corriqueiras de aspecto de ideais e conceitos lúdicos estão os materiais manipulativos ou concretos. Desde seu planejamento, esses materiais têm sido debatidos e muitos têm sido as justificativas para seu uso no ensino. De nada adianta ter materiais didáticos na sala de aula se eles não estiverem atrelados a objetivos bem claros e seu uso ficar restrito apenas à manipulação ou ao manuseio que o educando almejar fazer dele, como acontece em vários polos de ensino, o docente precisa buscar utilizar a ludicidade para que os alunos se sintam motivados em aprender e mostrar que esse aprender pode e deve ser prazeroso.

No passado, dizia-se que os materiais promoveriam a aprendizagem por serem próximos da realidade do indivíduo. Ultimamente, uma das justificativas habitualmente empregadas para o trabalho com esses materiais como o lúdico nas aulas, é a de que tal recurso torna o processo de aprendizagem significativo.

Ao considerar sobre o que seja aprendizagem com jogos de maneira significativa.

Coll (1995) afirma que:

Normalmente, insistimos em que apenas a aprendizagem significativa consegue promover o desenvolvimento pessoal das crianças e valorizamos as propostas didáticas e as atividades de aprendizagem em função da sua maior ou menor potencialidade para promover a aprendizagem significativa. (Coll 1995).

Os pressupostos da aprendizagem expressiva por meio da ludicidade com base na citação acima, o educando é o verdadeiro agente e responsável por seu próprio processo de aprendizagem; a aprendizagem dá-se por descoberta ou reinvenção utilizando a ludicidade

37

como base; a atividade lúdica é uma importante ferramenta para aquisição de novos conhecimentos, por que para explorar, descobrir e aprender está inserido nas crianças de modo natural.

Como é possível perceber, é muito relativo dizer que “materiais lúdicos” expressam melhor aprendizagem, pois manusear um material não é sinônimo de concretização quanto a fazer sentido para o educando, nem garantia de que ela construa significados.

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingi-lo, mas é frequente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção (BRUNER, apud BROUGÈRE, 1998, p.193).

De fato, toda atividade lúdica com recurso didático precisa servir para que os alunos aprofundem e desenvolvam os significados que erguem mediante sua participação das práticas lúdicas na aprendizagem. Mas são os processos de pensamento do educando que deixam a mediação entre os procedimentos didáticos e os resultados da aprendizagem.

Desde sua raiz, o ato de brincar, jogos e materiais são refletidos e erguidos para realizar com os objetos aquilo que necessita obedecer a ideais ou atributos que deseja informar os educandos. Deste modo o lúdico como material pode ser entendido como reproduções consolidadas de ideais e propriedades. Nesse contexto, encontramos em Lévy (1993).

Que a simulação exerce um importante papel na tarefa de compreender e dar significado a uma ideia, correspondendo às etapas da atividade intelectual anteriores à exposição racional, ou seja, anteriores à conscientização. Algumas dessas etapas são a imaginação, a bricolagem mental, as tentativas e os erros, que se revelam fundamentais no processo de aprendizagem [...] (LÉVY 1993).

Com base na citação acima, que a simulação usando a ludicidade não é entendida como obra desvinculada da realidade do saber ou da inclusão com o mundo, mas antes um avanço de poderes da reflexão e da compreensão. O uso do lúdico no ensino, consente que os educandos formulem hipóteses, inferências, analise regularidades, ou seja, faça parte e atue em um processo de investigação que ampara e desenvolve noções expressivamente, ou seja, de atitude refletida.

Um destaque importante a ser evidenciado é que o caráter ativo e refletido esperado com o uso do material lúdico pelo aluno não vem de uma única vez, mas é construído e transformado no transcorrer das atividades de aprendizagem. Além disso, toda a complexa rede

38

comunicativa que se estabelece entre os alunos participantes nos jogos e/ou brincadeira, alunos e professor, intervém no sentido que os educandos permitem impor à tarefa proposta com um material lúdico didático.

Uma vez que a concepção por meio da ludicidade pode ser definida como a habilidade para representar uma ideia, maneiras e fazer conexões entre as distintas representações dessa ideia, os materiais lúdicos são um dos aspectos que podem auxiliar na construção dessa rede de conhecimento e aprendizagem.

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer – é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las. (SPOLIN. 1992, p. 4).

De certa forma, os jogos lúdicos difundem que os materiais permitem melhor aprendizagem foi em parte explicada anteriormente, quando destacamos que a forma como as atividades são propostas e as interações dos alunos com o material é que permitem que, pelo pensamento, ela se apoie na vivência para aprender. No entanto, o aprendizado também se desenvolve quando são empregados os jogos didáticos, isso por que as crianças naturalmente verbalizam e debatem suas opiniões enquanto trabalham com o mater.

39

## **CAPÍTULO II**

Este capítulo reflete o lúdico na educação infantil, e sua importância como estratégia metodológica para promover a compreensão de mundo, através das fases da criança, nesse processo abordamos os quatro estágios, para que possamos entender melhor sobre o processo de desenvolvimento da criança que vai acontecendo de forma bastante gradativa, mas constante.

E também como o lúdico pode estar contribuindo na prática docente, para que professore(a)s possam usufruir das vantagens desta ferramenta e passe a aplicar no processo de desenvolvimento, tornando suas aulas mais atrativas e prazerosas. Pois o professor se torna nesse processo peça insubstituível, é através dele e de suas metodologias que se promove a educação. Em seguida apresentamos a escola lócus, e os resultados da pesquisa revelando através dos relatos dos profissionais a respeito do lúdico e sua aplicação na educação. Finalizando este capítulo temos uma proposta de educação com atividades lúdicas (jogos matemáticos).

### **O LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Como sabemos, o processo educativo se constitui com a evolução do ser humano, ao longo da história, o homem sempre buscou estratégias e meios para melhorar e facilitar seu desenvolvimento, seu modo de vida, seu trabalho, suas conquistas, e está sempre se reinventando. E no que tange a educação não poderia ser diferente, principalmente no que diz

respeito a educação infantil. Pois nessa fase, a criança necessita de todo aparato para que alcance o seu desenvolvimento pleno, e para que isso aconteça, são necessárias estratégias metodológicas que provoquem na criança essa vontade de estar dentro de um ambiente que proporcione de forma atrativa e prazerosa o gosto pelo aprender.

Dentre as inúmeras metodologias e estratégias de ensino que podemos encontrar, o lúdico tem relevante papel para a educação, e no desenvolvimento da criança. Pois uma das formas mais espontâneas que podemos encontrar para o desenvolvimento da criança é por meio de vivências e experiências do brincar.

A criança é um ser que brinca e ao realizar tal ação, ela desperta por meio da curiosidade, o seu desenvolvimento pleno. Para PIMENTEL (2003), “brincar e divertir-se são necessidades básicas do ser humano”.

Sendo o brincar de fundamental importância para o desenvolvimento humano. “É também a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência. O brincar é envolvente, interessante e informativo”. Segundo MACEDO (2005).

40

O lúdico tornou-se na educação, um grande aliado de professores, por ajudar a compreender o mundo da criança e suas manifestações.

Entender e refletir sobre o mundo da criança é submeter os pensamentos para os estudos sobre o jogo e a infância. Essa íntima relação apresenta valores significativos para uma formação e desenvolvimento integral, motor, afetivo social e psíquico. “Pensar e agir focando na totalidade do sujeito, é garantir não somente algo intencionado para uma formação do corpo, mais em algo que seja relevante para sua respectiva formação crítica, criativa e lúdica”. Segundo SILVA (2014).

Nesse contexto, a ludicidade pode ser entendida como a base sobre a qual se desenvolve a imaginação, a projeção da realidade, o espírito construtivo, a capacidade de sistematizar e interagir socialmente, possibilitando uma educação de qualidade.

Os jogos e as brincadeiras podem ser comparados no momento atual, como um grande laboratório, em que as crianças passam a experimentar novas possibilidades de agir, sentir e de pensar. Através das brincadeiras, a criança passa a interagir de forma ativa fazendo aquilo que gosta de fazer, pois, o lúdico permite com que o mundo de faz de conta possibilite, que a realidade seja experimentada, revista, reformulada no sentido de uma interação social afetiva.

O lúdico leva-nos a considerar, como o universo do imaginário cria condições favoráveis a novos princípios e modos de agir construindo e moldando um aprendizado para vida toda, pois tudo que é construído com alegria e prazer fica registrado pela criança. Daí a grande relevância do lúdico para o ambiente de ensino aprendizagem principalmente para a própria sala de aula, nos mais diversos níveis em que a criança se encontre. A ludicidade acompanha a vida de todas as pessoas desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, que acontecem por meios dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade de cada pessoa, possibilitando uma vivência única, exclusiva e inédita, o que favorece o desenvolvimento daqueles que brincam segundo SILVA (2014).

Valorizar a ludicidade no processo de ensino aprendizagem significa, entre outras coisas, considerá-la na perspectiva das crianças. Para elas, apenas o que é lúdico faz sentido. (MACEDO 2005) afirma que, “é fundamental, que os educadores apoiem a manifestação lúdica nas organizações pedagógicas”.

41

## 2.1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Para falar da importância do lúdico na educação, abordaremos os quatro estágios do desenvolvimento para que possa entender melhor sobre o nosso desenvolvimento que vai acontecendo de forma bastante gradativa, mas constante. Isto vai proporcionar você leitor entender em que período a criança se encontra, que são: O período sensório-motor, o período pré-operatório, o período das operações concretas, e o período das operações formais.

O desenvolvimento cognitivo da criança se inicia a partir dos reflexos que gradualmente se transformam em esquemas de ação do nascimento até os 2 anos de idade, aproximadamente, a criança passa do nível neonatal, marcado pelo funcionamento dos reflexos inatos, para outro em que ela já é capaz de uma organização perceptiva e motora dos fenômenos do meio de início, reflexos inatos respondem aos estímulos do meio? Luz, sons, contrações faciais. A cabeça volta-se para a direção de onde vêm os sons, calor, frio, fome, cheiros, choros, etc., ou seja, o corpo reflete o mundo e ainda não se diferencia dele.

No entanto, a criança age sobre o mundo. Ela repetidamente chupa o dedo, suga a pontinha da manga da roupa, ou seja, os movimentos não intencionais, centralizados no seu próprio corpo, se repetem sempre.

O reflexo inato de sugar assimila, incorpora novos elementos do meio, como o dedo, a roupa e ao mesmo tempo vai sendo transformado por eles o que chamamos de acomodação,

no entanto, quero ressaltar que sugar o seio é diferente de chupar o dedo, que também é diferente de sugar a própria roupa.

Segundo Piaget (1983), afirma que: “para conhecer os objetos, o sujeito tem que agir sobre eles e, por conseguinte, transformá-los: tem que deslocá-los, agrupá-los, combiná-los, separá-los e juntá-los”, PIAGET (1983, p. 14). Isto nos faz refletir que a consciência da criança sobre o meio externo se expande lentamente, conforme suas ações se deslocam de seu próprio corpo para os objetos. Neste momento a mão da criança já agarra, aproxima ao objeto ao corpo, a boca que experimenta, empurra-o para longe de si. As pernas já começam agitar-se em esperneios. Também percebe-se que puxar, empurrar, contrair, distender, apanhar, largar, juntar, espalhar, apertar, afrouxar, são ações que também se repetem. Nota-se também que durante este processo que a criança está executando os olhos acompanham os movimentos que a mesma está realizando.

Percebe-se então, que o centro não é mais o corpo da criança já que por intermédio dessas ações a criança manipula os elementos do meio. É neste sentido que Piaget analisa dizendo que as ações da criança agora são repetidas devido aos efeitos interessantes que

42

produzem, ou seja, gradativamente meio e fins vão sendo diferenciados e as ações começam a ganhar intencionalidade. A descoberta causal de que a argola agarrada produz movimentos e sons num brinquedo suspenso acima do berço leva a criança a repetir o movimento. A criança age para atingir um propósito. Os movimentos ficam mais complexos, mais amplos como engatinhar, pôr-se de pé, andar.

Segundo Baldus (1979) diz que:

Com isso, o mundo da criança está ligado com o mundo do adulto, apenas separado pelo viés da diversão, isto é, o lúdico influencia no aprendizado das regras sociais, que acontece de maneira não forçada e sim num contexto de maturidade e simplicidade. (BALDUS, 1979, p. 5)

Nesse percurso o eu e o mundo tornam-se progressivamente distintos. O indivíduo e os objetos diferenciam-se e organizam-se no plano das ações exteriores, e a permanência dos objetos vai sendo construída. O brinquedo, que ao ser retirado da criança deixaria de existir para ela, passa a ser procurado. Neste percurso a criança já é capaz de perceber que os objetos, as pessoas, continuam existindo mesmo quando estão fora do seu campo de visão.

É neste momento que se forma as primeiras imagens mentais dos objetos ausente do meio imediato. São elas que possibilitam o desenvolvimento da função simbólica, mecanismo comum aos diferentes sistemas de representação.

Como isso, concluímos que a criança reproduz, ou imita, utilizando gesto, o comportamento e os sons de um modelo ausente, representando-o de alguma forma simbólica no jogo de faz-de-conta. Através de uma imaginação mental, um símbolo, começa a imaginar fatos, objetos, pessoas, acontecimentos que ocorreram em outras ocasiões procurando relembrá-los. O espaço e o tempo começam se ampliar, à medida que o desenvolvimento da função simbólica libera de agir somente em situações do meio imediato. A criança torna-se capaz de imaginar ações ou fatos sem praticá-los efetivamente.

Neste período a criança já consegue fazer representação por meio da sua própria mente em relação ao mundo externo e suas próprias ações, a criança interioriza. É neste período que ela já consegue ser capaz de tratar os objetos como símbolos de outras coisas, pois, o desenvolvimento da representação cria as condições para a aquisição da linguagem, pois a capacidade de construir símbolos possibilita a aquisição dos significados sociais, ou seja, das palavras existentes no contexto em que ela vive.

A partir desta etapa a criança deverá reconstruir no plano da representação aquilo que já havia conquistado no plano da ação prática. E neste momento que a diferenciação entre o eu e o mundo, que já tinha se complementado no plano da ação, deverá ser elaborada no plano da representação. Centrada no seu próprio ponto de vista, a criança ainda não é capaz de se colocar

43

no lugar do outro nem de avaliar o seu próprio pensamento. A criança não considera mais de um aspecto de um problema ao mesmo tempo, fixando-se sempre em apenas um deles. Ela não consegue raciocinar levando em conta as relações existentes entre as várias dimensões envolvida naquele problema. Por exemplo: a altura, a largura, o formato, líquido se for o caso abordado e assim por diante, este é o tipo de percepção que tem dos objetos determina o tipo de raciocínio que faz sobre eles.

Ao final do período pré-operatório, o pensamento da criança começa a assumir a forma de operações intelectuais. Tendo a noção de permanência dos objetos, que leva muito tempo para ser elaborado no nível sensorio-motor, os processos de raciocínio lógico e os conceitos demoram também um longo tempo para se desenvolver, a partir desses primeiros raciocínios que chamamos de pré-lógicos de que a criança se torna capaz com a representação.

Quando termina o período pré-operatório, na qual chamamos de equilíbrios sucessivas, que o pensamento da criança assume a forma de operações intelectuais. Todas as

operações são ações mentais voltadas para a construção e a explicação. Em relação a classificação e a seriação são exemplos de ações mentais. Sempre todas as ações serão reversíveis, ou seja, tendo sempre a possibilidade de voltar ao ponto de partida.

É neste momento que a criança se torna capaz de compreender o ponto de vista de outra pessoa e também de conceitualizar algumas relações. Entretanto, são nesta fase que são estabelecidas as bases para o pensamento lógico, próprio do período final do desenvolvimento cognitivo da criança.

No entanto, a reversibilidade do pensamento possibilita à criança construir noções de conservação de massa, volume, etc., porém o pensamento reversível pode ser definido como capacidade de levar em consideração uma série de operações que, revertidas, conduzem ao estado inicial. É neste sentido que os conhecimentos construídos anteriormente pela criança começam a se transformar em conceitos.

É na fase da adolescência que o indivíduo se torna capaz de pensar abstratamente, refletindo sobre situações hipotéticas de maneira lógica. Agora as operações mentais que aplicava só a objetos podem ser aplicadas, também a hipóteses formuladas em palavras. Neste período o pensamento sobre possibilidades, sobre acontecimentos futuros, sobre conceitos abstratos apresenta-se cada vez mais articulado. O adolescente não tem mais necessidade de estar diante de objetos concretos ou até mesmo de operar sobre eles para relacioná-los. Ele transforma os dados da experiência em formulações organizadas e desenvolve conexões lógicas entre

44

De acordo com a concepção Piagetiana, o desenvolvimento da criança é um processo que depende essencialmente da equilíbrio, que é a capacidade natural de autorregulação do indivíduo. As estruturas cognitivas da criança são elaboradas a partir de suas ações, ou seja, física ou mental, sobre o meio.

Segundo Piaget, tudo o que é transmitido à criança sem que seja compatível com seu estágio de desenvolvimento cognitivo não é de fato incorporado por ela. A criança pode imitar a mecânica e extremamente o adulto, mas não compreende, e portando, não conhece o que está fazendo. O lúdico é um fator indispensável, pois, mantém uma forte ligação com o brincar, pois podemos perceber que em todas as culturas as crianças brincam.

É neste sentido que jogos, brinquedos e brincadeiras são transmitidos por tradição oral, pois, em relação ao gesto, o movimento, o canto, a dança e o faz-de-conta, esses jogos e brincadeiras são expressão da infância. Brincar de roda, ciranda, pular corda, amarelinha etc.

são maneiras de estabelecer contato consigo próprio e com o outro, de se sentir único e, ao mesmo tempo, parte de um grupo, procurando sempre trabalhar com as estruturas e formas que se faz presente em cada brinquedo.

Sabemos que os jogos e brinquedos são muito usados pelos adultos com a finalidade de acalantos em relação as crianças, ou seja, são formas de brincar musical que é uma das qualidades principal da primeira fase da vida das crianças. Em relação aos brincos que muitos adultos utilizam para tranquilizar e até mesmo adormecer os bebes e crianças pequenas.

Segundo Lima (1999) diz que:

[...] a utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica; se deixar de sê-lo, descaracterizar-se-á como jogo ou brincadeira. Como atividade infantil, no qual há construção de conceitos, eles podem e devem ser utilizados na escola [...]. (LIMA, 1999, p. 29)

No que tange os jogos, quando brincamos com nossas crianças na brincadeira, se desenvolve a expressão corporal, a concentração, a disciplina e a atenção, outro exemplo é a nossa tradicional brincadeira das cadeiras, e também um jogo que pode ser realizado com as crianças, tudo o que estou apresentando nesta pesquisa serve para você professor (a) aplicar em sua sala de aula e perceber que as nossas crianças irão se sentir felizes em participar das brincadeiras e dos jogos que serão propostos pelos professores.

Para Vygotsky (1998, p. 48):

A brincadeira é uma necessidade da criança. Ela se desenvolve no contexto das práticas histórico-culturais e surge do interesse de dominar o mundo.

Por isso, ela age sobre os objetos como fazem os adultos. Durante o desenvolvimento das brincadeiras. São estabelecidas relações humanas e

45

sociais. [...] é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, exercendo uma enorme influência no seu desenvolvimento, ou seja, a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, porque permite que, ao substituir um objeto por outro, ela opere com o significado das coisas, dando um passo importante em direção ao pensamento conceitual, que se baseia nos significados e não nos objetos. Vygotsky (1998, p. 48):

Neste sentido, cabe ressaltar que as brincadeiras e os jogos quando são bem aplicados em sala de aula, tem resultados extremamente importantes e que as crianças aprendem livremente sem que alguém esteja cobrando das mesmas, este é o papel que o lúdico vem exercendo em nosso dia-a-dia em nossas escolas.

Segundo Almeida (2000) afirma:

É a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do seu 'eu' [...]. Os jogos de que as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento, elas ficam contentes quando podem movimentar-se e é essa movimentação do corpo que torna seu crescimento físico natural e saudável. [...]. É a fase em que a criança imita tudo e tudo que sabe (fase do por que). (ALMEIDA, 2000, p. 47)

Percebe-se que o brinquedo tem um grande valor para a criança pois, desperta a curiosidade o desafio e, ao mesmo tempo estimula a desenvolver seus sentidos, ao tocar em um brinquedo a criança descobre formas e texturas, com um olhar atento ela começa a criar imagens, ora familiares, ora desafiadoras, quando a criança começa a perceber os diferentes sons ela começa a identificar, a materializar, ou até mesmo fica ansiosa em alguns momentos sobre o desconhecido. Isto nos mostra o quanto é importante explorar as sensações de nossas crianças no contexto escolar, independentemente da fase que a criança estuda.

Neste sentido nota-se que a motivação através dos sentidos cria significados importantes na construção do conhecimento da criança no próprio ambiente escolar é neste momento que o educador tem principal agente responsável nessa efetivação.

Em relação ao ambiente, a imaginação da criança é regra Vygotsky (1998), uma atividade especificamente humana e consciente, que surge ação. Em suas ações a criança representa situações as quais já foram de alguma forma vivenciadas por ela em seu meio sociocultural, ou seja, a sua representação no brinquedo está muito mais próxima de uma lembrança de algo que já tenha acontecido do que da pura imaginação, isto nos leva a refletir que a ação numa situação de brinquedo não provem da situação imaginaria, e sem da discrepância existente entre a operação e a ação Segundo Leontiev (1998b) diz que “não é a imaginação que determina a ação mas são as condições da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela”. (LEONTIEV 1998 b, p 127)

46

Podemos perceber nas palavras do autor que a imaginação não promove a ação, porém depende das condições da própria ação que pode levar a criança desenvolver sua própria imaginação. Neste sentido Vygotsky (1998), diz que o brinquedo não pode ser definido somente pelo prazer que a atividade lúdica dá a criança, pois a criança pode ter mais prazer em outras atividades e porque, algumas vezes, o brinquedo envolve desprazer.

Aqui o autor chama atenção que não podemos definir o brinquedo somente como produtor de prazer e sim como um produtor de estímulo e facilitador no processo de aprendizagem, quando o brinquedo não assume um papel definido na vida da criança pode

causa em desprazer por alguns momentos. Vygotsky (1998), afirma também que uma brincadeira que interessa a uma criança de três anos pode não despertar nenhum interesse a uma criança de seis anos ou mais, isto ocorre porque a brincadeira não é uma atividade estática, ela evolui e se modifica na medida em que a criança cresce. Ao refletir as palavras do autor podemos entender que as brincadeiras são de interesse especialmente das crianças, porém vale ressaltar que as brincadeiras só serão interessantes para criança se estiverem de acordo com sua faixa etária.

Segundo Vygotsky (1998) diz que:

O brinquedo cria na criança uma zona de desenvolvimento proximal, que é por ele definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (VYGOTSKY, 1998, P.122).

É neste sentido que Vygotsky (1998) diz que o brinquedo fornece a estrutura básica para as mudanças das necessidades da consciência. O desenvolvimento da criança é determinado pela ação na esfera imaginativa, pela criança de interações voluntárias pelas formações de planos da vida real e pelas motivações.

O lúdico quando se tem uma finalidade intencional torna para os docentes uma ferramenta pedagógica, onde vai contemplar um determinado conteúdo no final da aula. Entretanto, posso dizer que os jogos e brincadeiras fornecem ambiente agradável estimulante nos alunos, a curiosidade onde acontece a aprendizagem.

O lúdico através de jogos e brincadeira aproxima o sujeito a participar, onde irá despertar o estímulo e o desejo de aprender como afirma Kishimoto (2000):

[...] o brinquedo, coloca a criança na presença de reproduções, tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. (KISHIMOTO, 2000, p. 18)

47

Isso é a realidade, porque o brincar está presente na vida do sujeito fora do ambiente escolar, quando é colocado o lúdico como ferramenta pedagógica, através de jogos e brincadeiras certamente a criança não vai ter diferença. Então a aprendizagem vai acontecer dentro do ambiente escolar.

O lúdico faz parte da vida da criança, o ponto chave foi esse olhar que a escola teve em adotar o lúdico na perspectiva como recurso pedagógico através de jogos e brincadeira, que proporcionou um estímulo de aprendizado coletivo como afirma Almeida (1994).

A educação lúdica é uma ação inerente na criança, adolescente, jovens e adultos e parece sempre como uma forma transicional em direção em algum conhecimento, que

se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constante com pensamento coletivo: educar ludicamente é de uma significação, muito profunda e está presente em todo seguimento da vida. (ALMEIDA, 1994, p. 11)

Segundo Almeida, trata – se dessa ação como positiva o brincar faz parte da vida toda, é preciso que o docente coloque em pratica o uso desse recurso. Mostrar que quando se tem uma finalidade através de um objetivo, certamente o aprendizado vai acontecer na coletividade de jogos e brincadeiras. O jogo e a brincadeira aproximam a criança da vida cotidiana, por isso

é preciso levar em conta que todos os jogos como também as brincadeiras exigem regras, por esse motivo que o professor é o mediador desse conhecimento Kishimoto (2000), afirma:

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinhas, regras implícitas como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passa pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas ordenam e conduzem a brincadeira. (KISHIMOTO, 2000, p. 24).

Nesse trecho de sua obra, a autora descreve os dois tipos de regras, mais o que vai ser adotada em sala de aula certamente a regra explícita, por que todos os recursos de trabalho pelo lúdico tem intenção de ocorrer aprendizagem.

É importante que todo o docente faça o seu trabalho de acordo com o conteúdo aplicado para que no final da aula possa avaliar cada sujeito que está presente, como afirma Oliveira (2008 p. 68): “[...] o docente seleciona algumas tarefas que considera importante para o estudo do desempenho da criança e observa que coisas ela já é capaz de fazer. Geralmente nas tarefas existe um cuidado especial [...]”. Oliveira busca aportar para esse cuidado na hora da confecção desse recurso, tem que envolver toda a turma onde todos tenham que participar de jogos e brincadeiras.

Portanto, o lúdico através de jogos e brincadeiras como vimos pelos autores é de suma importância para o aprendizado do aluno. As escolas precisam fazer o uso dessa ferramenta como forma pedagógica. Na confecção desse material não é tarefa fácil exigem do docente tempo, paciência, até mesmo vai ocorrer um custo financeiro, neste momento que muito vão

48

fazer o uso desse recurso. As atividades lúdicas que hoje são desenvolvidas em nossas salas de aulas têm contribuído para o desenvolvimento de nossas crianças no dia a dia da sala de aula. Sabe-se que a criança precisa ser motivada no processo de ensino aprendizagem e as atividades lúdicas vieram proporcionar este elo no desenvolvimento da criança. As atividades

lúdicas dão oportunidade para a criança extravasar no mundo das imaginações, ou seja, cada atividade que as crianças desenvolvem é uma viagem que elas fazem em busca de novas habilidades com o intuito de vir a ficar independente das pessoas adultas que fazem parte do mundo em que estão inseridas.

Também as atividades lúdicas têm contribuído no sentido de estimular as crianças no processo de ensino aprendizagem, que nada mais é do que a simples troca das experiências vivenciadas pelas crianças e pelo professor da turma. Nota-se que através da ludicidade fica mais fácil trabalhar com as crianças, em razão de que a criança gosta mesmo é de brincar não importa qual é a etapa que está vivendo o brincar é indispensável na vida de uma criança.

A única diferença é que cada etapa que a criança vai vivendo as atividades lúdicas também vão sendo adaptada de acordo com sua faixa etária. Sabendo de todas essas vantagens que as atividades lúdicas têm contribuído no processo do ensino aprendizagem. Almeida (2000), diz que:

“Nesta fase a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ou vindo, apalpando, mexendo em tudo que encontra a seu redor, ela se diverte, e conquista novas realidades. Em sua origem sensorio-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real ao ‘eu’ e caracteriza as manifestações do seu desenvolvimento o bebê brinca com o corpo, executa movimentos como estender e recolher braços, as pernas, os dedos, os músculos (ALMEIDA, 2000. P 45)

Ao refletir nas palavras do autor pude entender que as atividades lúdicas são de suma importância no desenvolvimento da criança e que através dessas atividades as crianças vão conseguindo novas habilidades.

Tudo o que acontece na vida da criança se torna um aprendizado para ela visto, que nesta fase ela está em busca de novas descobertas e que só através das atividades lúdicas se torna mais fácil conduzir a criança no processo de ensino aprendizagem.

Percebe-se que existem diferentes práticas e teorias e que todas elas se concretizam quando mostram que a criança aprende em quanto brinca. Para contribuir com esse pensamento sobre de que a criança aprende enquanto brinca que Friedmann, vem mostrar a importância do brincar da criança dizendo que:

...brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo e compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objetivo de brincar:

49

atividade lúdica abrange, de forma mais ampla os conceitos anteriores. (FRIEDMANN, 1996, p. 12)

Observa-se as palavras do autor, onde ele se refere no ato de brincar como sendo uma

atividade não estruturada, onde a criança escolhe o brinquedo e a brincadeira para desenvolver a atividade que está pretendendo naquele momento, sempre precisamos entender que qualquer atividade lúdica é bastante ampla.

A Escola tem procurado desenvolver a ludicidade como instrumento facilitador no processo do ensino aprendizagem, e tem percebido que as crianças mostram uma participação total em todas as atividades que se tem desenvolvido. Isto é prova de que as atividades lúdicas tem sido um processo facilitador no desenvolvimento de nossas crianças.

O professor é uma peça fundamental no desenvolvimento da ludicidade, não há máquina que possa substituir o papel que o professor exerce em uma sala de aula, até os dias de hoje o professor tem sido um herói.

O papel do professor no desenvolvimento da ludicidade é um estimulador para fazer a criança obter participação nas atividades desenvolvidas, também é o professor que arma toda estratégia para que tudo possa ocorrer bem o desenvolvimento das atividades, o professor deve ter cuidado com a organização do espaço para que não haja algum imprevisto durante está ocorrendo o processo da ludicidade.

O mais importante é que quando o professor desenvolve suas atividades através da ludicidade ele faz a diferença no ambiente de trabalho, pois ele é preferido das crianças, por que a criança gosta mesmo é de brincar e brincando ela consegue criar habilidades para conviver entre as pessoas.

Percebe-se que os professores procuram desempenhar o seu papel, pois sabem que não é fácil ser educador em nossos dias, onde todas as responsabilidades têm sido jogadas para o professor, como se fosse ele que resolvesse todo os problemas que ocorre no ambiente escolar e até familiar.

No entanto, deixar uma criança feliz através das atividades lúdicas é muito recompensador, porém o professor precisa entender que trabalhar de forma lúdica não é utilizar jogos didáticos, pois muitos professores confunde os jogos didáticos com o trabalho lúdico, os jogos didáticos são recursos didáticos que leva a criança a desenvolver seu raciocínio, porém possui regras.

Já trabalhar a ludicidade é deixar a criança viver o seu mundo imaginário, onde ninguém dita regras, pois é ela que escolhe o que deve brincar e como deve brincar, o professor neste cenário serve de estimulador, para que a criança ao desenvolver o seu ato de brincar. E

para enriquecer esta pesquisa contamos com a contribuição de Augusto Cury que faz o seguinte comentário sobre o professor dizendo:

Os professores fascinantes transformam a informação em conhecimento e o conhecimento em experiência. Sabem que apenas a experiência é registrada de maneira privilegiada nos solos da memória, e somente ela cria avenidas na memória capazes de transformar a personalidade. Por isso, estão sempre trazendo as informações que transmitem para a experiência de vida. (CURY, 2003, p. 57)

Augusto Cury mostra que o bom professor é aquele que transforma toda as informações que chegam ao seu ambiente de trabalho em novos conhecimentos e esses conhecimentos devem ser transformado em experiência, pois está devem ficar registrada na memória da criança. É neste sentido que o professor tem o cuidado de selecionar as brincadeiras, os jogos, as histórias infantis e outros recursos que devem ficar marcado na memória da criança que vai servir de experiência para sua vida.

Essa pesquisa procurou fundamentar os conhecimentos adquiridos no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, que diz:

A brincadeira é uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com aquilo que é o “não brincar”. Se a brincadeira é uma ação que ocorre no plano da imaginação isto implica que aquele que brinca tenha o domínio da linguagem simbólica. Isto quer dizer que é preciso haver consciência da diferença existente entre a brincadeira e a realidade imediata que lhe forneceu conteúdo para realizar-se. Nesse sentido, para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Essa particularidade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre a imaginação e a imitação da realidade. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade anteriormente vivenciada. Isso significa que uma criança que, por exemplo, bate ritmicamente com os pés no chão e imagina-se cavalgando um cavalo, está orientando sua ação pelo significado da situação e por uma atividade mental e não somente pela percepção imediata dos objetivos e situações.

O Referencial Curricular Nacional, chama a atenção do professor em relação as brincadeiras que proporcionamos ao nosso aluno, pois toda e qualquer brincadeira, segundo o Referencial Curricular Nacional é uma pura imitação de algo que antes já havia-se convivido com aquela situação, ou seja, o professor precisa somente dá oportunidade para a criança viver aquela realidade.

Sabe-se que o jogo e a brincadeira não são os únicos recursos didáticos que um professor poderá utilizar em sala de aula, pois existem variados recursos que deixam uma aula bem atrativa. Porém o jogo e a brincadeira são os recursos didáticos que mais atraí as crianças e por essa razão acredito que sejam os sinais usados em nossas salas de aulas.

E quando o professor desenvolve sua aula através da ludicidade, ele consegue estimular a criança em relação ao processo de ensino aprendizagem e com isso o professor vai

realizando a coisa que a criança mais gosta que é brincar, por isso que o professor deve conhecer os efeitos que as brincadeiras realizam na vida de uma criança.

Também o professor tem que conhecer as brincadeiras e os jogos que a criança pretende desenvolver, pois assim a criança vai se sentir mais segura ao realizar a mesma. Quero lembrar ao leitor desta pesquisa, em relação do jogo e da brincadeira que só terão sentido para as crianças se as mesmas estiverem adaptadas com sua faixa etária, cabe ao professor está atento em fazer as devidas adaptações das brincadeiras, sempre lembrando que as atividades lúdicas deixam as crianças com uma sensação prazerosa, agradável e também rica em conhecimentos.

É neste sentido que Lima (1999), diz que:

[...] a utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica; se deixar de sê-lo, descaracterizar-se-á como jogo ou brincadeira. Como atividade infantil, na qual há construção de conceitos, eles podem e devem ser utilizados na escola [...]. (LIMA, 1999, pág. 29).

Ao fazermos uma reflexão nas palavras de Lima podemos perceber que as brincadeiras são atividades extremamente lúdicas e de suma importância nas turmas, pois ela possibilita que haja uma boa socialização entre seus coleguinhas. É através das brincadeiras que a criança começa vê o mundo em que está inserida, criando novas habilidades para o seu desenvolvimento físico, social e emocional.

Percebe-se que a criança necessita brincar, pois a brincadeira faz parte de sua vida, da mesma forma a criança que precisa respirar para manter se viva. Por isso a criança brinca a qualquer hora, em qualquer lugar com qualquer tipo de pessoa, seja crianças grande e pequenas ou adultos. Ela não precisa necessariamente de brinquedo para brincar, qualquer coisa ela imagina e desenvolve a sua brincadeira, ou seja, a criança improvisa as coisas para que aconteça.

As atividades lúdicas proporcionam as crianças a desenvolverem o seu próprio senso de comportamento de saber ouvir, de conviver em grupo de saber ganhar e perder quando realizam competições e também, a saber, respeitar regras, ou seja, a ludicidade prepara a criança para lidar com sua realidade.

De acordo com os relatos de alguns teóricos, nos mostram que as brincadeiras e os jogos que as crianças desenvolvem são educativas e preparam as crianças para conviver com outras pessoas. A música tem sido um instrumento que serve para desenvolver o senso intelectual de nossa criança e mantém uma forte relação com o brincar nota-se a participação

de todas as culturas no processo musical e as crianças sempre interagindo no contexto musical, através de nossas brincadeiras, como: pular corda, o faz de conta a nossa famosa amarelinha, sempre são trabalhados com as estruturas e formas musicais que se faz nas canções e no próprio brinquedo.

Quando brincamos com as crianças estamos conduzindo as mesmas a praticarem a expressão corporal, a concentração, a própria disciplina e a atenção, o mesmo serve para a brincadeira da cadeira que realizamos com as crianças é incrível que apareça é um jogo que estimula a participação das crianças. Para dá embasamento a esta pesquisa contamos com a participação de Vygotsky (1998) que diz:

A brincadeira é uma necessidade da criança. Ela se desenvolve no contexto das práticas histórico-culturais e surge do interesse de dominar o mundo. Por isso, ela age sobre os objetivos como fazem os adultos. Durante o desenvolvimento das brincadeiras. São estabelecidas relações humanas e sociais [...] é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, exercendo uma enorme influência no seu desenvolvimento, ou seja, a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança, porque permite que, ao substituir um objeto por outro. Ela opera com o significado das coisas, dando um passo importante em direção ao pensamento conceitual, que se baseia nos significados e não nos objetos.  
(VYGOTSKY, 1998, pág. 48).

Ao refletir as palavras de Vygotsky, pude entender o valor que as brincadeiras desempenham na vida das crianças com o interesse de dominar o mundo, como fazem os adultos, ou seja, a criança aprende a agir através das brincadeiras e dos jogos, quando passa a desenvolver. No entanto, vale ressaltar que as brincadeiras e os jogos quando são bem aplicados em sala de aula a criança consegue um resultado extremamente importante, onde elas apreendem sem que alguém esteja ditando regras para as mesmas é neste sentido que a ludicidade vem contribuindo com o processo de aprendizagem em nossas escolas.

Pode-se perceber que a escola é o lugar, onde a criança passa a vivenciar alguns valores que muitas vezes não vivenciam em seu ambiente familiar. A escola é o lugar preparado, onde a criança vai encontrar um educador que vai conduzir seu processo de aprendizagem, devido o contato direto que a criança vai tendo com o professor ambos desenvolvem um laço de amizade, onde o professor vai dá toda amizade e afeto que a criança precisa, que na maioria das vezes essa criança não possui em seu ambiente familiar ou até mesmo na própria comunidade onde vive.

A escola hoje em nossos dias ainda é um lugar privilegiado para as crianças, pois é na escola que a criança vai encontrar coleguinhas que possui a mesma idade, troca suas experiências, através das brincadeiras e dos jogos e procura manter uma boa convivência no

dia a dia. A escola ao reconhecer seu papel procura fazer uma reflexão de como está conduzindo

53

seu trabalho em relação aos valores os objetivos, as metodologias, o currículo, etc. Procura ser um espaço democrático prazeroso e incentivar no processo de aprendizagem. Segundo Rossini (2001), a firma que as crianças que possuem uma boa relação afetiva são seguras, tem interesse pelo mundo que as cerca, compreendem melhor a realidade e apresenta melhor desenvolvimento intelectual.

Esta é a razão que para se trabalhar com criança, precisa gostar do que faz e amar o aprendiz, quando o professor ama seus alunos ele consegue desenvolver um bom trabalho, pois a criança precisa que alguém mostre afeto, carinho ela consegue desenvolver suas atividades com autonomia.

A esse respeito contamos com a contribuição de Almeida que diz:

“A afetividade é estimulada por meio da vivência, na qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo de aprendizagem.” (ALMEIDA, 2013, pág. 1)

Segundo a pesquisa realizada mostra o relato de professores em relação a afetividade, pois os mesmos acreditam que para se fazer um bom trabalho é necessário que exista um elo entre ludicidade e afetividade no processo de ensino-aprendizagem.

Sabe-se que a criança aprende quando é motivada por alguém e essa motivação tem que ser de caráter lúdico, pois as atividades lúdicas tem demonstrado um bom rendimento no processo de ensino aprendizagem.

Observa-se que a criança é um ser que observa tudo, por esse motivo quando ela entra pela primeira vez na escola, precisa que alguém lhe receba muito bem, por motivo que a mesma está deixando sua família para se interagir com outras pessoas que não a conhecem, pois quando ela observa que seu professor é uma pessoa que demonstra carinho, afeto ela passa a entender que o professor é seu amigo e começa a ter toda a confiança no professor.

54

## 2.2 HISTÓRICO DA ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL JOÃO PANTOJA GONSALVES



E.M.E.F. JOÃO PANTOJA GONSALVES. Fonte: acervo pessoal

A escola lócus da pesquisa foi E.M.E.F. JOÃO PANTOJA GONÇALVES, localizada no Rio Cardoso, Polo Beiradão município de Limoeiro do Ajuru-Pa, fundada aos 20/11/2007 (vinte de novembro de dois mil e sete). Sua estrutura física contém: 01 sala onde funciona a secretaria e o mesmo tempo uma biblioteca com um acervo diversificados de livros e jogos educativos, 04 salas de aula, 01 copa-cozinha, 01 local denominado salão onde são realizados eventos e comemorações da escola, 01 banheiro masculino e 01 banheiro feminino, a mesma é composta por uma equipe de profissionais formada de: 12 professores, 05 auxiliares de serviços gerais, 01 auxiliar administrativo, 01 coordenadora, 02 vigias, 04 barqueiros, 01 diretora, 01 secretária, 01 técnico-pedagógica, a escola possui como recurso pedagógico que auxiliam nas atividades diárias dos pontos, 01 Datashow, 01 computador, 01 máquina de Xerox, 01 caixa amplificadora, internet, energia própria e instrumentos marciais.

A referida escola funciona em dois turnos, manhã e tarde, com 113 alunos matriculados, distribuídos em 10 turmas da seguinte forma: 18 alunos da educação infantil, 08 alunos do 1º ano, 08 alunos do 2º ano, 14 alunos do 3º ano, 05 alunos do 4º ano, 16 alunos do 5º ano, 16 alunos do 6º ano, 05 alunos do 7º ano, 09 alunos do 8º ano e 14 alunos do 9º ano. Sendo que o 1º e 2º ano forma uma turma, 4º e 5º ano também formam uma turma. A educação

55

básica I, alunos com faixa etária de idade de 4 à 10 anos; educação básica II, alunos com faixa etária de 11 à 17 anos.

A escola não dispõe de um documento de organização mais aprofundado como o PPP

(Projeto Político Pedagógico). Porém suas atividades pedagógicas e formulações de projetos, realizações de eventos e seu próprio regimento interno, todos são organizados mediante reuniões com a comunidade escolar e colaboração da secretaria municipal de educação e parceiros de órgãos competentes e especializados. A referida também conta com apoio do conselho tutelar, CREAS, e demais profissionais que lhe auxiliam nos serviços sociais de psicólogos, assistentes sociais, nutricionistas e outros, que quando necessário são acionados.

No que tange o processo de ensino a escola tem buscado desenvolver projetos para melhorar o desempenho dos alunos, tais como: família na escola que busca promover de forma mais participativa a presença da família na educação dos alunos, e projeto Águia, refere-se ao aluno que recebe as melhores notas, recebe uma premiação no final do ano letivo juntamente com seus pais. Tem buscado parcerias junto da secretaria de educação, que possa ajudar no desenvolvimento dos trabalhos realizados pela escola.

A referida escola possui um perfil médio que contribui para o aprendizado dos educados. A diretoria funciona precariamente pois a equipe de auxiliar Administrativo necessita realizar suas atividades e não dispõe de um espaço físico que venha atender suas necessidades.

Nota-se que a escola não dispõe de uma sala adequada para se trabalhar com a educação infantil, pois a mesma foi projetada e construída para se trabalhar somente com o ensino fundamental, porém houve necessidade de abrir espaço para formar uma turma de educação infantil a qual funciona em uma sala que não é apropriada a realidade das crianças.

Mesmo sendo uma escola polo não oferecem aos professores um espaço para que possa realizar suas oratividades, os quais muitas das vezes deixam de se reunir levando seu trabalho constantemente para realiza em casa. Assim como também é inexistente, sala de TV, e vídeo, sala de informática, sala de laboratório.

Porém dispõe de uma excelente cozinha que satisfaz a demanda escolar, com relação à quadra e inexistente e o banheiro de funcionário também é banheiro específico para alunos. A área de esporte e precária, o terreno a qual se faz atividade esportiva e acidentado não oferece condição adequada para realização da atividade recreativa principalmente para a educação infantil, quase todas as atividades são desenvolvidas dentro da sala de aula. No que se refere ao material pedagógico para se trabalhar o lúdico percebe-se que, existe carência, pois a secretaria de educação não disponibiliza recursos para o professor. Assim se o mesmo não for criativo e tomar iniciativa de confeccionar seus próprios recursos

certamente não irá alcançar seu objetivo, o qual interfere no desenvolvimento da aprendizagem da criança, pois para trabalhar com crianças exigem bastante ludicidade, e para isso acontecer necessita de criatividade, matérias pedagógicas apropriadas.

### **2.3. O RELATO DOS SUJEITOS ENTREVISTADOS**

Neste estudo investigou-se junto a professora do 3º ano do Ensino Fundamental sobre sua prática docente, se a mesma trabalha com os jogos e as brincadeiras, e como desenvolve suas atividades de acordo com os objetivos de ensino propostos por ela, para avaliar o aprendizado e compreensão dos alunos, acerca do que foi trabalhado.

Assim, para ocorrência desta pesquisa, foram necessários alguns procedimentos metodológicos que concretizaram a realidade de nossa pesquisa. Partimos do pressuposto de que geralmente alguns professores, tendem a ensinar de maneira muito tradicional, sem fazer uso de novas metodologias que venham proporcionar um ambiente onde aluno e professor possam usufruir de um ensino aprendizagem de qualidade e significativo.

Também contamos com a colaboração da coordenação da escola para a coleta de dados sobre os aspectos fisiográficos da escola pesquisada.

Para ter um conhecimento mais aprofundado a respeito de como a EMEF JOÃO PANTOJA GONSALVES tem desenvolvido o ensino aprendizagem de forma lúdica, adotando jogos e brincadeiras como instrumentos de ensino no 3º ano do ensino fundamental, foi feita entrevistas de forma dialogada com a coordenação da escola e a professora da referida turma. Através de seus respectivos depoimentos pode-se observar as dificuldades e as facilidades e principalmente a importância de se trabalhar com a ludicidade para promover o processo de ensino aprendizagem.

### **OS SUJEITOS ENTREVISTADOS**

A coordenadora nasceu e reside no Rio Cardoso tem 28 anos de idade, atua há 4 anos na educação, é licenciada em pedagogia pela UNIASSELVE em 2015, cursa geografia pela UFPA e atua há 3 anos no referido cargo. A professora entrevistada tem 55 anos nasceu no Rio limoeiro, neste Município, porém reside atualmente no Rio Cardoso. Atua a trinta anos como professora da educação básica 1, nas turmas de 3º ano na escola lócus no turno da manhã e, 4º e 5º ano na escola MARIA DA PIEDADE MENDES DE LEÃO, no turno da tarde, é licenciada em PEDAGOGIA pela instituição UVA, e letras língua portuguesa pela UFPA

mesmo município nos anos de 2000 e 2015, é pós-graduada em gestão escolar pela instituição CELE no ano de 2005.

Vale ressaltar, antes de passarmos para os relatos dos entrevistados que buscamos também as opiniões da diretora do polo beiradão, do qual faz parte a referida escola, e com o secretário de educação do município, porém não tivemos êxito com os relatos dos mesmos que seria de grande valia para o enriquecimento deste trabalho. Segundo a diretora não disponibiliza de tempo para dar-me a atenção necessária, devido o retorno dos trabalhos escolares referidos ao 2º semestre e por passa de maneira muito rápida pelas escolas que integram o polo. E o secretário por estar em visita pelas escolas do município, sem previsão de retorno a secretaria de educação.

## **RELATOS DOS SUJEITOS**

Quando perguntado para a professora qual a concepção que você tem sobre ludicidade, a professora respondeu que “A ludicidade é de grande importância no processo de ensino aprendizagem da criança, bem como auxilia na prática metodológica do docente, ainda mais quando se trabalha com alunos do fundamental menor”. A mesma continua dizendo que: “a ludicidade é parte fundamental para uma aprendizagem eficaz e prazerosa. Brincando a criança aprende e desenvolve diferentes maneiras de absorver os conteúdos trabalhados pelos professores”.

Na concepção da coordenadora: “A ludicidade é um recurso indispensável nas atividades que os professores desenvolvem, pois, a mesma estimula as crianças em seu espaço de aprendizagem e contribui com o desenvolvimento da criança”.

E isso corresponde com as discussões levantadas ao longo do texto, que de acordo com Vygotsky (1989, p.82) que diz, “o ato de brincar é extremamente importante para o desenvolvimento da criança, pois elas se relacionam de várias maneiras com significados e valores dando nas brincadeiras, um novo significado ao que se vivem e sentem”.

Em relação ao aprendizado por meio da ludicidade procuramos saber dos entrevistados: Qual a importância de se utilizar jogos e brincadeiras no processo formativo das crianças?

A professora disse que: “Toda atividade que envolvem ludicidade chama a atenção da criança, é por este motivo que nos professores precisamos organizar nossas atividades de uma forma bastante lúdica, com o intuito de promovermos uma aprendizagem significativa”.

Ela expos que a “ludicidade proporciona o prazer no aluno, proporciona uma melhor socialização e interação da turma, facilita o aprendizado dos alunos pois a criança passa a

58

apresentar maior concentração no que está sendo desenvolvido, mais entusiasmo permitindo com que a aula seja mais atrativa aguçando o interesse do aluno em aprender e a participar das atividades. Trabalhar aguçando a criatividade do aluno é proporcionar um ambiente onde haja imaginação, a partir do criar e do brincar, sejam primordiais no processo de ensino”

Já para a coordenadora: “Brincar é algo que qualquer criança gosta, e por meio das brincadeiras elas conseguem construir novos conhecimentos, neste contexto cabe ao professor somente orientar e conduzir as mesmas para que elas sintam o prazer em descobrir através do jogo ou das brincadeiras”

Nas palavras dos entrevistados, percebe-se que os mesmos entendem muito bem sobre o valor que as brincadeiras e os jogos tem na vida de uma criança, por proporcionar a elas o descobrimento das coisas a partir daquilo que é de interesse dela, isso faz com que o professor atue como mediador nesse processo.

SILVA (2004, p.26) enfatiza que:

Ensinar por meio de jogos é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condição com os inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar com mais assiduidade a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino aprendizagem, já que aprende e se diverte, simultaneamente. (SILVA 2004, p.26)

Ainda em relação ao aprendizado por meio da ludicidade procuramos saber dos entrevistados: Vocês acham importante a presença do lúdico nas atividades desenvolvidas com as crianças?

Segundo a coordenadora, diz que: “As atividades que são promovidas por meio do lúdico favorecem a relação afetiva das crianças em seu espaço de aprendizagem, bem como estimular o aprendizado da criança, tornando o mesmo indispensável em nosso contexto de ensino”

No ver da professora, diz que: “O lúdico aproxima a criança do saber, pois a criança gosta mesmo de brincar, e brincando ela consegue construir novos saberes sem que alguém esteja cobrando ou ditando regras para a mesma”

Ao refletir as palavras da professora pude perceber que a mesma conhece a importância do lúdico em seu espaço de aprendizagem, e que a mesma já vem utilizando nas atividades que são desenvolvidas em sala de aula, também a coordenadora relatou muito bem que o lúdico contribui com o lado afetivo das crianças, ou seja, por meio das atividades lúdicas

as crianças conseguem desenvolver um relacionamento amigável em seus espaços de aprendizagem.

59

SANTOS (2002. P, 12) explica da seguinte maneira a relação entre educação e brincadeiras:

(...) 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 de conhecimento. (SANTOS 2002. P, 12)

Percebendo que a ludicidade promove facilidade para o professor desenvolver suas aulas, perguntamos: Qual, ou quais as disciplinas que você mais utiliza a ludicidade? A professora respondeu que trabalha com diferentes jogos em diferentes conteúdos. Porém usa mais para o ensino da matemática, “muitos alunos têm dificuldades com matemática, então procuro desenvolver atividades que facilite no ensino para quebrar esse bloqueio deles, e através dos jogos venho tendo bastante êxito. Outro ponto diz respeito a tabuada que venho trabalhando com jogos, a cada semana trabalho uma casa diferente principalmente com jogo de boliche de garrafas pete que eles adoram”.

Sobre o relato da professora, BORIN (1996) descreve que:

Outro motivo para a introdução de jogos nas aulas de matemáticas é a possibilidade de diminuir bloqueios apresentados por muitos de nossos alunos que temem a matemática e sentem-se incapacitados para aprendê-la. Dentro da situação de jogo, onde é possível uma atitude passiva, e a motivação é grande, notamos que, ao mesmo tempo em que esses alunos falam matemática, apresentam um melhor desempenho e atitudes mais positivas frente a seus processos de aprendizagem. (BORIN 1996)

Diante do exposto compreende-se que a inserção desta ferramenta como metodologia de ensino possibilita torna as aulas menos cansativas e mais atrativas aproximando professor e aluno, apresentando excelentes resultados, acabando com bloqueios e medos que os alunos apresentam em relação a determinados conteúdos.

Quando perguntado, Como essa modalidade de ensino, proporciona ao desenvolvimento integral da criança?

Professora: através dos jogos as crianças não exercitam somente o corpo, mais também a mente, proporcionando esse desenvolvimento que é o ideal para todos os professores incentivar nos seus alunos.

Coordenadora: a criança passa a desenvolver as atividades mantendo relações com a

turma e essas relações são muito importantes para criança se estabelecer na sociedade. A respeito de como o você desenvolve a ludicidade metodologicamente? Professora: através principalmente de jogos, fazendo a interação dos conteúdos para ajudar o aluno a compreender de forma prazerosa.

60

Percebendo que os jogos e as brincadeiras são de extrema importância como ferramenta de ensino, procuramos saber dos professores: Qual importância você atribui sobre a ludicidade dentro do processo de ensino aprendizagem

A professora foi sucinta em dizer que:

Toda importância. Sem esses elementos dentro do ensino aprendizagem, nos tornaríamos professores antiquados e retrógrados, pois a criança necessita de movimento e uma linguagem conforme seu desenvolvimento capaz de desenvolver no aluno o seu desenvolvimento. Sabe-se que comprovadamente jogos e brincadeiras influenciam positivamente na educação das crianças, então este se torna indispensável para promoção de conhecimento.

Para a coordenadora:

A ludicidade é importante porque os jogos e as brincadeiras despertam o interesse das crianças, e é uma coisa que elas gostam. A escola não tem que oferecer somente o ensino para a criança, mais deve proporcionar momentos atrativos, onde a criança possa viver seu imaginário por alguns momentos em seu espaço de aprendizagem, e isso acontece através da ludicidade.

Entendemos a partir do que foi exposto nos relatos, que a criança é um ser em desenvolvimento, e necessita de ambientes que a estimule a busca de forma que as mesmas sintam o desejo em aprender, mais como um ser ativo dentro do processo que é o ensino aprendido. A escola hoje é entendida como sendo este ambiente, por oferecer condições para os seus educandos, descobrir e adquirir nos conhecimentos, onde não haja sobre ela uma sobrecarga de deveres que a leve entender a educação como um fardo a ter que enfrentar a cada dia. É claro que o ato de ensinar não é uma simples coisa, é preciso estar preparado com ferramentas metodológicas que promova o desenvolvimento da criança. Com isso, conclui-se que o lúdico é um recurso facilitador no processo de ensino aprendizagem haja vista, que o mesmo estimula as crianças na construção de novos conhecimentos deixando as crianças a desenvolverem seu aprendizado de uma forma bem prática em seu espaço de ensino. Também é bem notório a contribuição dos professores em seu contexto de aprendizagem no âmbito da Instituição de Ensino.

**2.4 JOGOS MATEMÁTICOS, UMA ALTERNATIVA PARA A APRENDIZAGEM PARA ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

Os Jogos Matemáticos auxiliam o trabalho do professor, pois alia a atividade lúdica com a aprendizagem, despertando interesse pelo assunto. O trabalho com Jogos Matemáticos proporciona conhecimentos através das jogadas, e posteriormente no momento da resolução dos problemas envolvendo o referido conjunto numérico.

61

A criança, quando vai à escola, leva consigo um grande conhecimento sobre as brincadeiras e os jogos que está acostumada a praticar em sua casa, ou na rua, com seus colegas. É comum essas brincadeiras se desenvolverem no recreio, portanto, fora da sala de aula. (GRANDO, 2000).

“A questão que nos surge é: Por que, "no recreio", e não "na sala de aula"? Será que não poderíamos pensar em desenvolver um trabalho com esses jogos visando a construção de alguns conceitos e/ou habilidades matemáticas, tradicionalmente trabalhados pela escola? Será que estas crianças não ficariam muito mais interessadas a aprender se fosse através das próprias brincadeiras que elas estão acostumadas a fazer, ou de atividades semelhantes? Ou ainda, será que a sala de aula poderia ser um ambiente propício à reflexão e análise do jogo, a partir da intervenção pedagógica do professor responsável pelo grupo de alunos?” (GRANDO 2000 pág. 3)

A busca por um ensino que considere o aluno como sujeito do processo, que seja significativo para o aluno, que lhe proporcione um ambiente favorável à imaginação, que lhe possibilite um prazer em aprender, pela investigação, ação e participação coletiva, leva-nos a propor a inserção do jogo no ambiente educacional, de forma a conferir a esse ensino espaços lúdicos de aprendizagem. (GRANDO, p. 15, 2000)

Os alunos demonstram uma reação de alegria e prazer e um grande interesse, quando são propostas atividades com jogos. Este interesse pelo material do jogo, pelo desafio proposto, envolvem o aluno, estimulando-o à ação. Acreditamos que, pelo fato de o aluno já se sentir estimulado somente pela proposta de uma atividade com jogos e estar durante todo o jogo, envolvido na ação, participando, jogando, isto facilita a aprendizagem.

O jogo, por estimular a competição, onde o participante precisa desenvolver estratégias, resolver situações problemas, estabelecer ordem, aperfeiçoar suas técnicas, estimula o seu raciocínio, e assim o jogo estimula a construção do conhecimento. De acordo com Kishimoto (1996):

“As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente” (KISHIMOTO,1996:p.96)

Ao utilizarmos jogos nas aulas de Matemática como um suporte metodológico, pretendemos que seja útil em todos os níveis de ensino. A metodologia a ser utilizada deverá

ser adequada ao nível que se está trabalhando e que os objetivos com o jogo estejam claros, e, principalmente, que represente uma atividade desafiadora ao aluno, despertando assim seu interesse.

O aluno, com vontade de vencer o seu oponente, observa o que é mais fraco no seu adversário num determinado jogo e procura estabelecer estratégias que o levem a superar tal deficiência. A elaboração de estratégias faz com que o aluno desenvolva o seu raciocínio lógico

62

propiciando um constante auto avaliação sobre suas performances aumentando assim sua autoconfiança. O desenvolvimento da criatividade no jogo, onde o aluno exerce seu poder criador e fantasioso, fará com que ele se sente mesmo capaz de criar.

Conforme descreve González, Goñi (1987 apud Grandó, 2000, p,32):

“Durante o jogo o sujeito encontra situações apropriadas para exercitar seu poder, expressar seu domínio e manifestar sua capacidade de transformar o mundo real, experimentar um sentimento de assombro gozoso diante do descobrimento do novo e de suas possibilidades de invenção.” (González, Goñi, 1987, p.23)

Ainda segundo Grandó 2000, p, 33 “Não se pode negar a importância dos jogos no desenvolvimento da criatividade, já que eles representam a própria criação humana, que vem satisfazer a necessidade do indivíduo de conhecimento da realidade, pelo prazer propiciado pelas atividades lúdicas.”

Com a utilização de jogos como recurso pedagógico busca-se desenvolver estratégias de resolução de problemas que possibilite explorar a estrutura matemática presente no jogo e que, através de suas análises, venha fazer o aluno vencer o jogo, ou seja, resolver o problema.

A atividade de jogo, no contexto do processo ensino-aprendizagem da Matemática, apresenta-se, ao aluno, como séria, de real compromisso, envolvimento e responsabilidade, sendo que tais evidências podem vir a prepará-lo para se adaptar ao mundo do trabalho, desde que o caráter lúdico do jogo não seja comprometido.  
(GRANDÓ 2000, p. 33)

O conhecimento matemático está implícito na ação, no jogo. A Matemática não existe fora do indivíduo, existe na interação do indivíduo com o meio. As noções e os conceitos matemáticos formam o conhecimento matemático produzido pelo indivíduo, através de suas interações com outras pessoas ou com objetos. Segundo Macedo, Dorneles apud Petty (1995):

“O conhecimento não é dado a priori; o sujeito nasce com a possibilidade dele, mas não nasce com ele. O conhecimento é, por isso, trabalho ou construção. Construção social, se considerarmos o conhecimento acumulado (disponível) ou produzido pelas pessoas de uma certa sociedade. Construção individual, se considerarmos que necessita ser refeito pessoa por pessoa (...) O conhecimento, neste sentido, não é

O objetivo da utilização do jogo no ensino é levar o aluno a aprender de uma maneira mais prazerosa pois quando se joga, o indivíduo leva em consideração suas experiências anteriores, de outras jogadas, de outras situações de jogo, para elaborar uma hipótese e/ou estratégia. A cada jogada, um novo desafio, uma nova situação-problema, uma nova maneira de resolver os problemas que se apresentam, novas possibilidades de acerto, um novo jeito de

63

aplicar os conhecimentos adquiridos anteriormente e uma nova maneira de derrotar os seus adversários que são os desafios propostos pelo seu professor.

E, sendo assim, far-se-á a intervenção pedagógica que virá a garantir este processo de aprendizagem do aluno conforme se pretende, garantindo assim a assimilação do conteúdo abordado. Como vimos no capítulo anterior, os jogos tem uma função primordial para o desenvolvimento e aprendizagem da criança e contribui de forma significativa para que as aulas de matemática se tornem mais atraentes e produtivas.

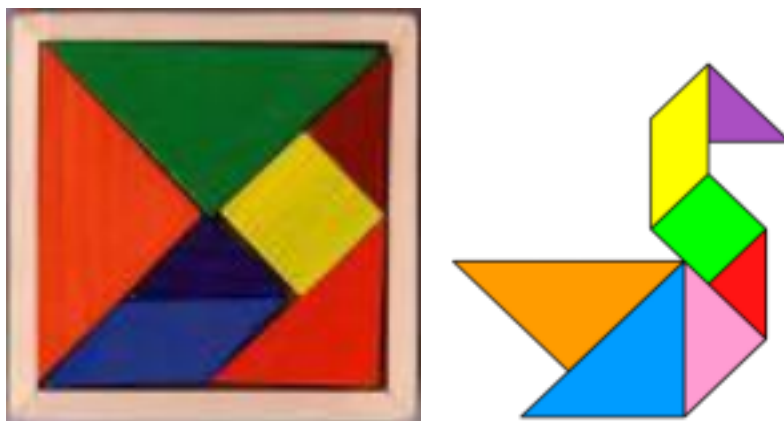
A seguir faremos uma abordagem sobre alguns dos principais jogos utilizados nas aulas de matemática, sua importância e como contribuem para um melhor ensino aprendizagem:

**1- Tangram:** O Tangram é um quebra-cabeça chinês formado por 7 peças. Com essas peças podemos formar várias figuras. Quando usado pelo docente nas aulas de matemática podem contribuir da seguinte maneira.

**1.1- Exercita a resolução de problemas.** Para montar cada figura é necessário planejar onde as peças serão colocadas;

**1.2- Estimula a criatividade.** As peças do jogo permitem que várias figuras sejam montadas, sendo que algumas dessas figuras podem ser montadas de maneiras distintas; **1.3- Melhora a noção espacial.** O Tangram exige que peças sejam posicionadas e rotacionadas, levando o cérebro a trabalhar as regiões responsáveis pelo reconhecimento e posicionamento de formas geométricas.

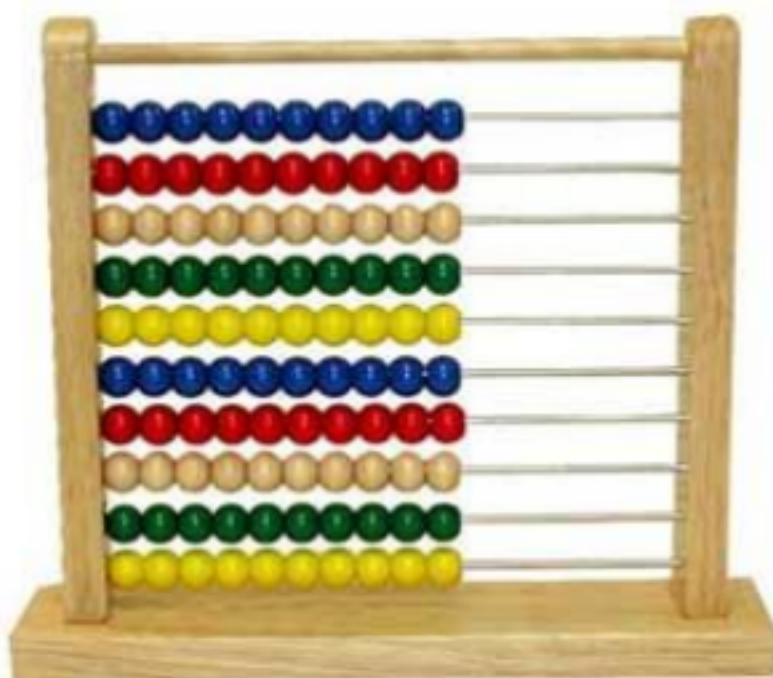
Exemplo de um tangram.



2- **Ábaco:** É uma ferramenta de cálculo, para executar operações aritméticas consiste em uma caixa de madeira com barras paralelas que contem elemento de contagem (bola).

Se utilizado em sala de aula, este material contribui para que o aluno possa compreender e fazer uso do valor posicional dos algarismos, no Sistema de Numeração Decimal.

Exemplo de Ábaco



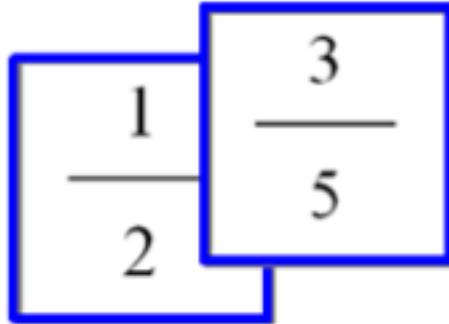
3- **Dominó das quatro cores:** É um material com 18 peças onde o jogador tem por objetivo compor um quadrado usando as peças de modo que as cores iguais não sejam vizinhos, nem mesmo nos cantos. Este jogo possibilita ao aluno uma melhor organização de seu pensamento como também bem como um trabalho inicial com simetrias de figuras geométricas, como o quadrado e o retângulo.

Exemplo de um domino de quatro cores

		Peça	Quantidade
15 cm	5 cm	Blue	2
15 cm	5 cm	Green	2
15 cm	5 cm	Red	2
10 cm	5 cm	Blue	2
10 cm	5 cm	Green	2
10 cm	5 cm	Yellow	2
5 cm	5 cm	Blue	3
5 cm	5 cm	Red	1
5 cm	5 cm	Yellow	2

**4- Desafio das Frações:** É um jogo de 48 cartões contendo frações e 48 cartões contendo representação gráfica das frações. O objetivo é obter o maior número de cartões.

Este jogo facilita ao aluno compreender o conceito de fração, comparar frações, noção de equivalência de frações, leitura e representação de frações, realizar cálculo mental com frações.



#### 5 - JOGO DA ASMD (+) (-) (\*) (/)

**Objetivo:** promover a elaboração das regras das operações básicas e mentalizar conteúdos estudados anteriormente.

#### Os materiais:

- Uma cartolina ou uma peça de madeira medindo 30 cm de largura e 50 cm de comprimento na qual será feita uma malha quadriculada com dez linhas medindo 4 cm de largura e 5 colunas medindo 4 centímetros de comprimento. Todas as colunas serão numeradas de baixo para cima com os números de um até dez;

- Uma garrafa pet de 250 ml;
- Três dados que serão colocados dentro da garrafa;
- Cinco tampinhas de garrafas PET de cores diferentes;
- Dois pedaços de EVA de 10 cm de comprimento e 4 cm de largura colados um no outro e estes deverão ser colados na garrafa de 250 ml para servir como base;
- Papel, lápis e canetas para o cálculo das operações, opcional.

#### Procedimentos:

- ❖ As tampinhas coloridas deverão ser posicionadas uma em cada coluna próximo da base onde começa a numeração de tal maneira que até cinco jogadores de cada vez poderão

❖ Depois de definida qual será o jogador que começará a jogar, esse deverá agitar a garrafa com os dados e sortear três números e com esses três números sorteados, assim como sugere o título do jogo, terá que fazer operações matemáticas, de modo que o resultado seja igual ao valor que se pretende, nesse caso como é a primeira jogada, o número 1.

❖ Se o jogador em questão acertar, avançará uma casinha (ele pode conseguir ou não, pois nem sempre se chegará ao resultado), caso contrário, permanecerá na posição atual.

❖ Em seguida passará a garrafa com os dados a outro jogador. Esse, por sua vez, também deverá agitar a garrafa e sortear três números, e como sugerido, fazer as operações cabíveis se forem possíveis até encontrar o número pretendido, se conseguir encontrar, avançará uma casinha, se não obter o resultado permanecerá no mesmo lugar, passará a vez ao próximo jogador.

❖ O jogador só poderá pular uma casinha se ele conseguir, através das operações, encontrar o número pretendido.

❖ Depois que o último jogador terminar sua jogada, volta para o primeiro jogador e, se na primeira rodada tiver conseguido chegar no número 1 deverá fazer as operações para chegar no 2, e assim continua o jogo até que um dos jogadores vença.

❖ Algumas vezes o jogador não poderá visualizar as operações que deem aquele número e o oponente sim, mas, como se trata de um jogo, o oponente decidirá se mostra ou não o resultado. Cada um utilizará sua estratégia para vencer o jogo, e se mostrar o resultado ao seu oponente, estará ‘ajudando-o a avançar’. Os resultados poderão ser obtidos mentalmente ou os jogadores poderão anotar os resultados obtidos em um papel para facilitar a visualização das operações que venham a atingir aquele resultado que se quer. O jogador que chegar na frente tirará a sua tampinha e os outros continuam a jogar até que se obtenha o resultado pretendido ou até que o jogo perca a atenção das crianças.

Através dos exemplos acima, podemos perceber a importância da ludicidade nas aulas, pois os jogos matemáticos são uma alternativa de aprendizado. Sendo assim, podemos observar que através dos mesmos, os alunos têm mais facilidade em aprender matemática e as aulas podem tornar-se divertidas e interessantes para os discentes, saindo assim da rotina daquelas aulas monótonas. Através dos jogos a criança desenvolve um interesse pelas aulas de matemática.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem, pude entender que a criança é um ser em constante mudanças, e em todas as fases de sua vida estão sempre inventando, descobrindo e aprendendo novas coisas no contato com seus semelhantes desde seu nascimento, e nunca se cansam de adquirir sabedoria tendo o domínio do meio em que vive. Neste ato de desenvolvimento, de busca, de troca, de interação e de apropriação, é que entra a educação como parte fundamental desse processo.

Mais a educação não se faz sozinha, é uma ação conjunta entre pessoas que integram, interagem, compartilham, e comungam diferentes saberes. E os jogos e as brincadeiras tornam-se nesse processo uma ferramenta insubstituível ao promover um ensino aprendizagem de forma dinâmica e prazerosa.

A infância é a fase que as crianças têm mais atração pelo brincar. Pois através das brincadeiras elas exprimem suas vontades, desejo, sentimento angustias, é onde a criança externaliza o seu interior. E quando isso acontece, ela está mais apta em aprender. Ao lúdico são investidos estudos desde os tempos mais remotos, e sua aplicabilidade foi percebida e incluída no pensamento educacional tornando-se um reconhecido instrumento pedagógico.

A ludicidade na educação encontra-se como objeto de uso constante proveniente sua contribuição na formação da criança. Essa contribuição do lúdico na educação possibilita pensar a subjetividade do educando, agregando a análise da aprendizagem, para além do olhar direcionado ao conhecimento mais também o olhar direcionado ao saber. Daí a compreensão do lúdico como forma de estimular o desenvolvimento da criança proporcionando um aprendizado prazeroso.

No decorrer deste trabalho, podemos constatar que o lúdico na educação possibilita aos professores a oportunidade de compreender os benefícios dos jogos e brincadeiras inserido no processo de ensino. E que, é de fundamental importância que o educador trabalhe utilizando essa ferramenta inserido no fazer pedagógico com a finalidade de contribuir para que seus participantes aperfeiçoem sua maneira de compreender, interpretar e ajudar a transformar, para melhor, a educação do mundo contemporâneo. Torna-se necessário a criação de condições para que tal contribuição cheia de possibilidades aconteça. Constatou-se também que muitos professores já desenvolvem o lúdico como instrumento de aprendizagem através de jogos, principalmente no que tange o ensino de matemática, tornando suas aulas mais interessantes e agradáveis.

O brincar é uma necessidade do ser humano, mais no âmbito educacional tem um papel de maior relevância, o ato de brincar estimula o uso do intelecto facilitando a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural. O jogo por sua vez, carrega à ação construtiva porque pressupõem uma ação do indivíduo sobre a realidade, carregada de simbolismo podendo identificar competências e habilidades nas crianças, muitas vezes não percebidas nas atividades peculiares da escola. Além disso registram-se manifestações particulares subjetivas que produzem efeito ao longo do processo.

Visualizar a educação como protagonista das transformações e dos investimentos necessário a um mundo melhor implica a criação de estratégias e políticas que construa projetos e práticas pedagógicas que se aproximam desses objetivos. A presença efetiva dos jogos e brincadeiras nos currículos escolares pode significar, além de uma metodologia que contribua para a compreensão do mundo e do próprio sujeito, uma ferramenta que contribua para o sucesso do aprendizado.

É necessário frisar que o lúdico não é a única alternativa para alcançar as melhorias do intercâmbio do ensino aprendizado, mais é uma estrutura que auxilia na progressão dos resultados por parte dos educadores que estão interessados em promover mudanças significativas dentro do processo educacional. Portanto o que se espera é que os profissionais a suma importância desta ferramenta, e que percebam como ela pode se torna uma grande aliada no desenvolvimento de seu trabalho e que a partir disso possam utilizá-la no seu dia a dia, podendo assim obter junto a seus alunos os resultados provenientes da utilização da ludicidade.

70

## **REFERÊNCIAS**

ABREU, A. R. **O Jogo de Regra no Contexto Escolar: Uma Análise na Perspectiva Construtivista**. 1993. Dissertação de Mestrado. Instituto de Psicologia da USP, São Paulo.

ALMEIDA, Anne, Recreação, **Ludicidade como instrumento Pedagógico**. 1999. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>> acesso no dia 07 de julho de 2019.

ALMEIDA, Paulo Nunes – **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11 ed. São Paulo, Loyola, 2013.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **“Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos”**. 5ª ed. São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, P. N. **de Educação Lúdica: Técnicas de jogos**. São Paulo: Loyola, 2000

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF. Vol.1, 2009, p. 35.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Tradução Patrícia Chittoni Ramos> Porto Alegre: Artes Médicas, 1998, 65-193.

COLL, César (org.). **Desenvolvimento psicológico e educação**. Porto Alegre: Artemed, 1995. v. 1.

CURY, A. **Pais brilhantes, professores fascinantes**. Rio de Janeiro. Sextante, 2003

FERREIRA, Naura Syria Carapeto; AGUIAR, Marcia Ângela da S. **Gestão da Educação: impasses, perspectivas e compromissos**. 2ª edição. São Paulo: Cortez, 2001.

FLINCHUM, B. M. **Desenvolvimento Motor da Criança**. (Trad. D. R. Barros e D. R. P. Barros). Rio de Janeiro: Interamericana, 1981. (Orig.: 1975).

FRIEDMANN, A **Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FORTUNA, T. R. **Faz de conta na escola: a importância do brincar**. Revista Pátio Educação Infantil- dezembro de 2003 a março de 2004, edição 3.

GRANDO, R. C. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. Tese de Doutorado. Campinas, SP. Faculdade de Educação, UNICAMP, 2000.

GÜNTHER, Hartmut. Pesquisa qualitativa versus pesquisa quantitativa: esta é a questão? **Psicologia: teoria e pesquisa**. v. 22. N. 2. Março-Agosto, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) (2011). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14. Ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

71

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1998

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) (2002). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: pioneira.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.): **Jogo, brinquedo, brincadeira, e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000

LAKATOS & MARCONI, **Fundamentos de metodologia científica**. 7º Ed. São Paulo: Atlas 2010.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Trad.: Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LEONTIEV, A. N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da Psique infantil.** In, 1998.

LIMA, J. **As atividades lúdicas na minha experiência de vida.** Bahia: UFBA, 1999.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). *Aprendizagem através do jogo.* Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEVES, Libéria Rodrigues. **O uso de jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar.** Libéria Rodrigues Neves, Ana Lydia Bezerra Santiago.- Campinas, SP: Papyrus, 2009.- (Coleção Ágere)

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 2. E, Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **A Linguagem e o pensamento da criança.** Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PIMENTEL Lazer: fundamentos, estratégias e atuação profissional. Jundiaí: Fontoura, 2003.

RAMOS, L. B. C.; ROSA, P. R. S. **O ensino de ciências: fatores intrínsecos e extrínsecos que limitam a realização de atividades experimentais pelo professor dos anos iniciais do ensino fundamental.** Investigações em Ensino de Ciências, Porto Alegre, v. 13, n. 3, p. 299-331, 2008

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores.** Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

SPOLIN. **Improvisação para o teatro.** São Paulo: perspectiva. 1992, p. 64.

VYGOTSKY, L. S. **Et al-Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: ícone, 1998.

72

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** 2. ed. São Paulo: Martins fontes, 1988.

WINNICOTT, D.W. (1975). **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago.1975.

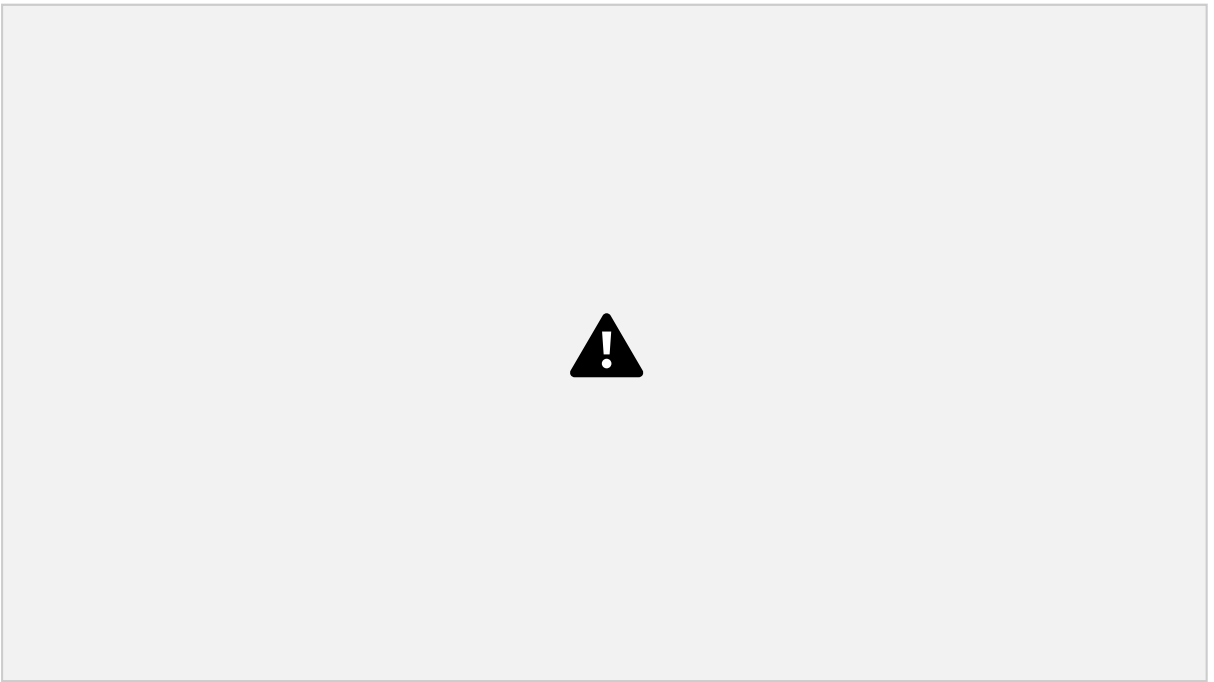
73

# ANEXOS

74

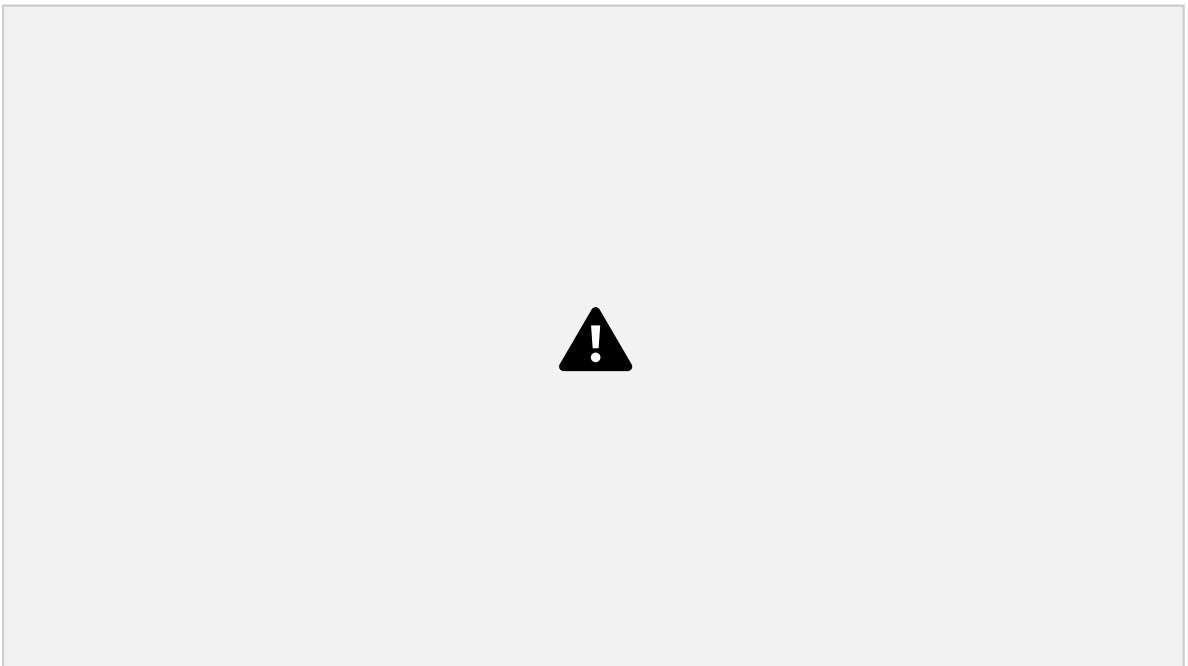


E.M.E.F: JOÃO PANTOJA GONSALVES. Fonte: acervo pessoal

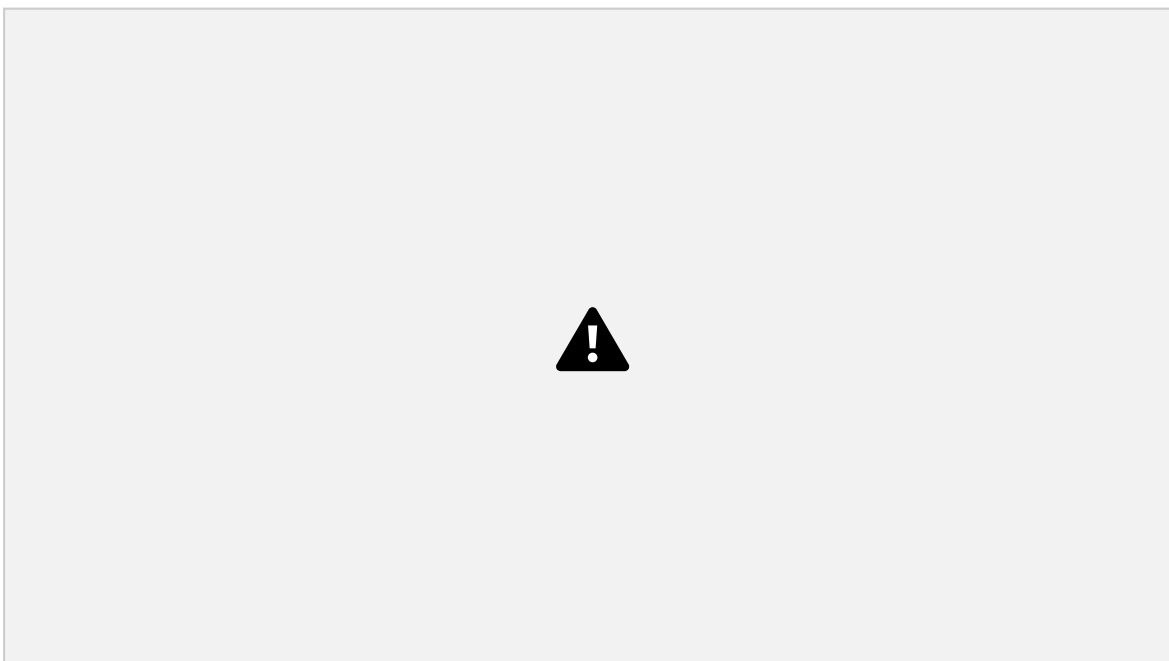


E.M.E.F: JOÃO PANTOJA GONSALVES. Fonte: acervo pessoal

75

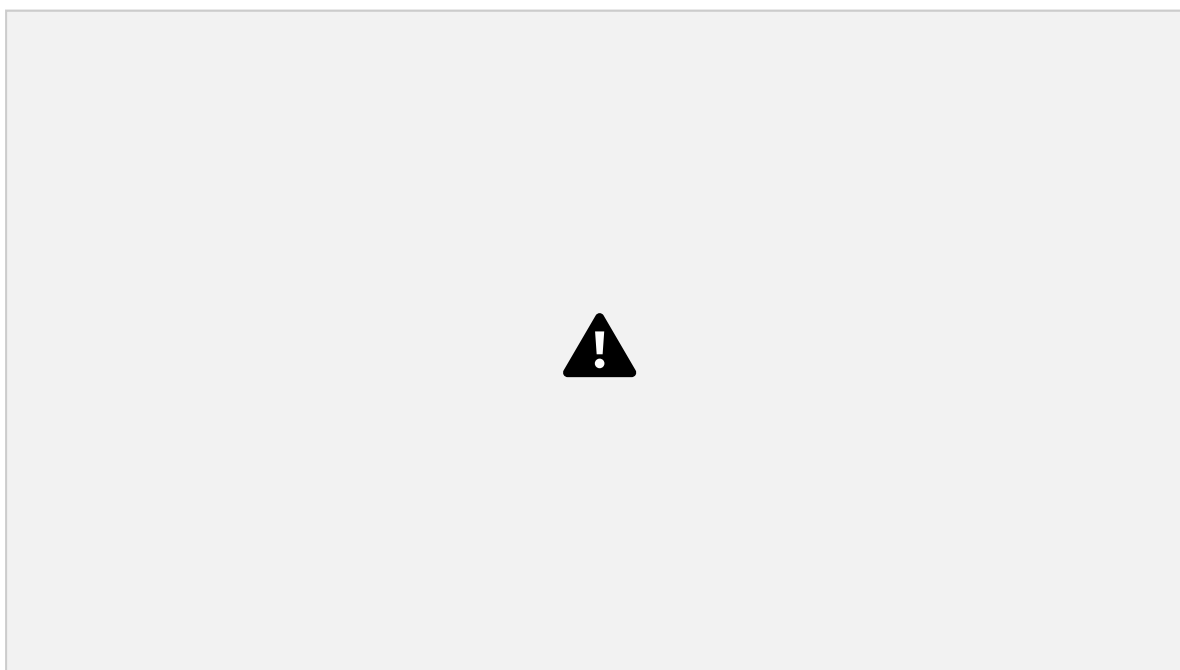


E.M.E.F: JOÃO PANTOJA GONSALVES. Fonte: acervo pessoal



E.M.E.F: JOÃO PANTOJA GONSALVES. Fonte: acervo pessoal

76



E.M.E.F: JOÃO PANTOJA GONSALVES. Fonte: acervo pessoal