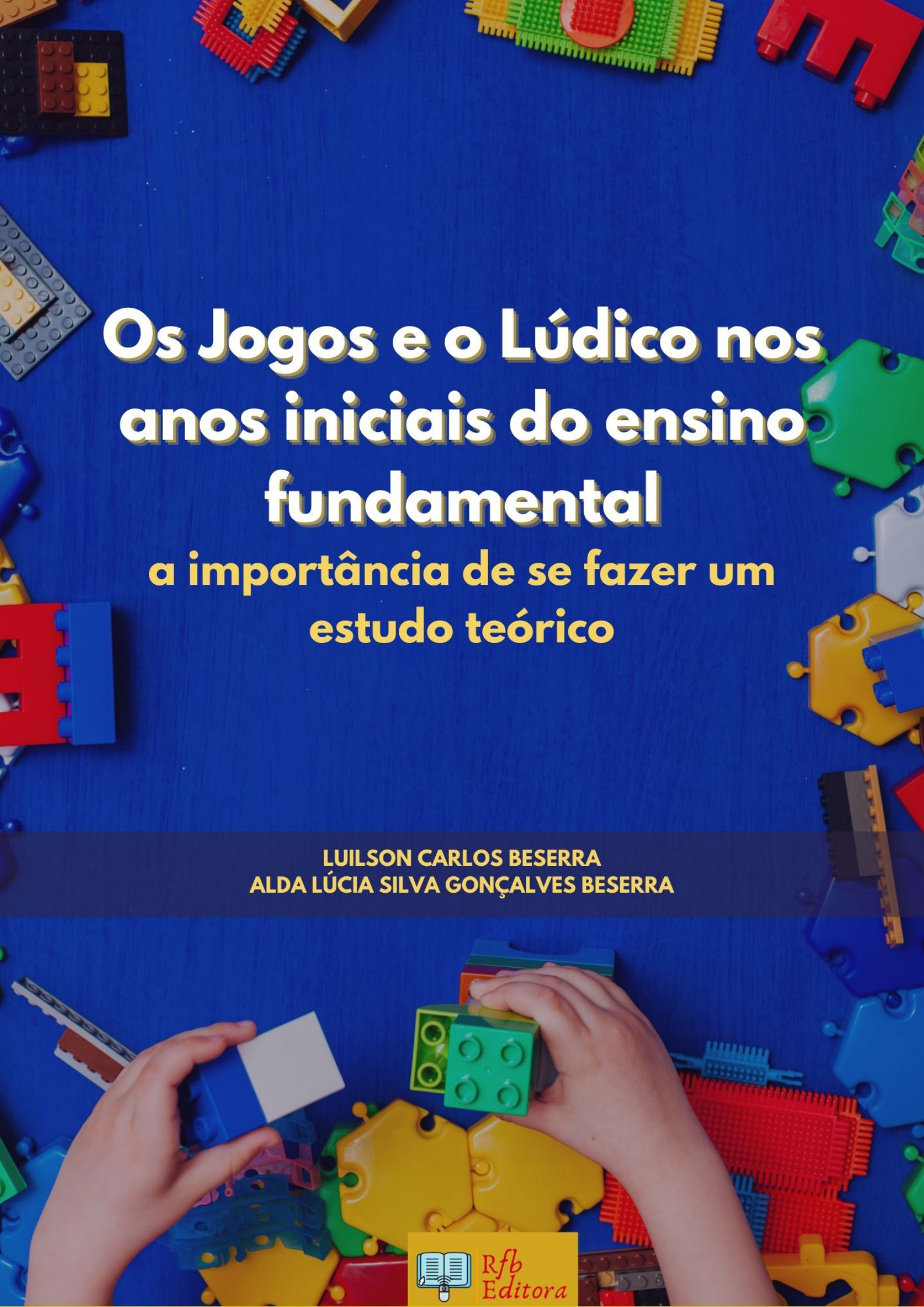




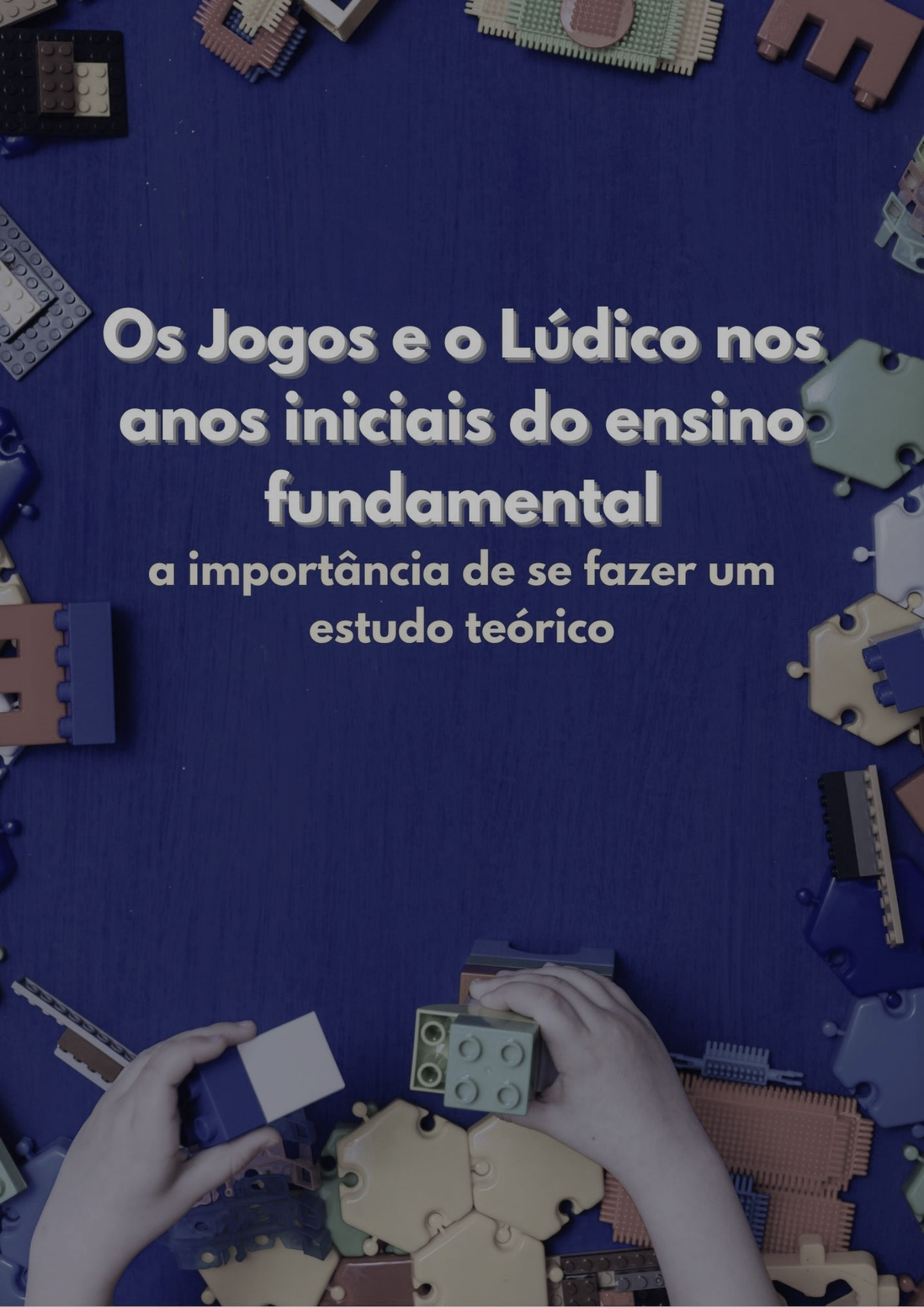
Os Jogos e o Lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental

a importância de se fazer um
estudo teórico

LUILSON CARLOS BESERRA
ALDA LÚCIA SILVA GONÇALVES BESERRA



Rfb
Editora



Os Jogos e o Lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental

**a importância de se fazer um
estudo teórico**

Luilson Carlos Beserra
Alda Lúcia Silva Gonçalves Beserra

OS JOGOS E O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: A IMPORTÂNCIA DE SE FAZER UM ESTUDO TEÓRICO

1ª Edição

Belém-PA



2021

<https://doi.org/10.46898/rfb.9786558890492>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP).

J64

Os jogos e o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental: a importância de se fazer um estudo teórico [recurso digital] / Luilson Carlos Beserra, Alda Lúcia Silva Gonçalves Beserra. -- 1. ed. -- Belém: RFB Editora, 2021.

1.200 kB; PDF: il.

Inclui Bibliografia.

Modo de acesso: World Wide Web.

ISBN: 978-65-5889-049-2

DOI: 10.46898/rfb.9786558890492

1. Jogos. 2. Pesquisa. 4. Ensino.

I. Título.

CDD 370.111



Nossa missão é a difusão do conhecimento gerado no âmbito acadêmico por meio da organização e da publicação de livros digitais de fácil acesso, de baixo custo financeiro e de alta qualidade!

Nossa inspiração é acreditar que a ampla divulgação do conhecimento científico pode mudar para melhor o mundo em que vivemos!

Equipe RFB Editora

Copyright © 2021 da edição brasileira.
by RFB Editora.

Copyright © 2021 do texto.
by Autores.

Todos os direitos reservados.



Todo o conteúdo apresentado neste livro, inclusive correção ortográfica e gramatical, é de responsabilidade exclusiva do(s) autor(es).

Obra sob o selo *Creative Commons*-Atribuição 4.0 Internacional. Esta licença permite que outros distribuam, remixem, adaptem e criem a partir do trabalho, mesmo para fins comerciais, desde que lhe atribuam o devido crédito pela criação original.

Conselho Editorial:

Prof. Dr. Ednilson Sergio Ramalho de Souza - UFOPA (Editor-Chefe).

Prof.^a Dr.^a. Roberta Modesto Braga - UFPA.

Prof. Me. Laecio Nobre de Macedo - UFMA.

Prof. Dr. Rodolfo Maduro Almeida - UFOPA.

Prof.^a Dr.^a. Ana Angelica Mathias Macedo - IFMA.

Prof. Me. Francisco Robson Alves da Silva - IFPA.

Prof.^a Dr.^a. Elizabeth Gomes Souza - UFPA.

Prof.^a Me. Neuma Teixeira dos Santos - UFRA.

Prof.^a Me. Antônia Edna Silva dos Santos - UEPA.

Prof. Dr. Carlos Erick Brito de Sousa - UFMA.

Prof. Dr. Orlando José de Almeida Filho - UFSJ.

Prof.^a Dr.^a. Isabella Macário Ferro Cavalcanti - UFPE.

Diagramação:

Danilo Wothon Pereira da Silva.

Arte da capa:

Pryscila Rosy Borges de Souza.

Imagens da capa:

www.canva.com

Revisão de texto:

Os autores.



Home Page: www.rfbeditora.com.

E-mail: adm@rfbeditora.com.

Telefone: (91)3085-8403/98885-7730.

CNPJ: 39.242.488/0001-07.

Barão de Igarapé Miri, sn, 66075-971, Belém-PA.



SUMÁRIO

PREFÁCIO.....	9
Os autores	
INTRODUÇÃO	11
1 OS JOGOS AO LONGO DA HISTÓRIA	15
1.1 Como se deu a utilização dos jogos	16
1.2 Os primeiros povos a usarem os jogos como educativo	17
1.3 Os jogos na Grécia e Roma	18
1.4 Os ensinamentos repassados no decorrer dos anos	20
1.5 Um pouco sobre a história do lúdico no Brasil	23
1.6 Alguns estudiosos que a muito tempo se dedicaram ao estudo do lúdico ...	24
2 ALGUMAS IDEIAS SOBRE O JOGO, O LÚDICO E O BRINCAR.....	27
2.1 - O brincar e o jogo em casa	29
2.2 - Como trabalhar o jogo e o lúdico na sala de aula	30
2.3 - Tipos de jogos educativos	31
2.4 - O brincar e o desenvolvimento psicomotor	32
2.5 - Classificação das brincadeiras	33
2.6 - As concepções de alguns estudiosos a respeito do jogo.....	36
3 AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APREN- DIZAGEM	41
3.1 - Por que utilizar o lúdico nas aulas?	42
3.2 - O sentido das aulas através da ludicidade	46
3.3 - Ludicidade: uma abordagem atual de sua aplicação.....	47
3.4 -A importância do papel do professor nas brincadeiras e jogos	49
CONCLUSÃO.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
SOBRE OS AUTORES	56
ÍNDICE REMISSIVO.....	57



PREFÁCIO

O presente trabalho foi desenvolvido com o objetivo de contribuir com o conhecimento sobre a importância de se utilizar jogos nas salas de aula do ensino infantil como também nos anos iniciais do ensino fundamental.

É possível tornar as aulas mais atrativas, favorecendo assim um ambiente melhor para a aprendizagem. É notável também que ainda existem professores que não se apropriam do lúdico a partir do ensino fundamental desperdiçando assim esta importante ferramenta.

O conteúdo deste trabalho está organizado em 3 capítulos. No primeiro capítulo abordaremos a respeito do contexto histórico dos jogos como meios educacionais ao longo de toda a história da humanidade. Já no segundo capítulo será discutido sobre a palavra jogo com o passar do tempo tem ganhado cada vez mais significado e destaque entre as diversas ferramentas que podem auxiliar no processo de desenvolvimento da aprendizagem. Abordaremos no terceiro capítulo a respeito das contribuições que a ludicidade imprime no processo educacional das crianças. A razão pela qual o docente cada vez mais precisa usar o lúdico na ministração de suas aulas, bem como, a importância de se dar mais sentido e objetivo ao que se pretende ensinar. O que se fala atualmente do aspecto lúdico na sala de aula, e a importância da figura do professor como mediador entre o aluno e o conhecimento.

Desejamos uma excelente e proveitosa leitura.

Os autores.





INTRODUÇÃO

A presente pesquisa aborda sobre a importância de se utilizar jogos nas salas de aula do ensino infantil principalmente no fundamental I. Visto que é possível tornar as aulas mais atrativas, favorecendo assim um ambiente melhor para a aprendizagem. É notável também que muitos professores não se apropriam do lúdico a partir do ensino fundamental desperdiçando assim esta importante ferramenta.

Este trabalho tem a seguinte problemática acerca da temática estudada: é possível o professor aplicar mais a ludicidade na sala de aula do ensino fundamental I mesmo tendo uma grade curricular imensa? E como as atividades lúdicas podem ajudar no desenvolvimento educacional das crianças?

Com o emprego de jogos nas aulas a aprendizagem passaria a ser mais significativa para a criança, possibilitando uma melhor assimilação dos conteúdos estudados, seria então, uma ponte entre o abstrato e o concreto.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a importância de se empregar os jogos e o lúdico na prática educativa do ensino fundamental I.

Temos como objetivos específicos:

Compreender que o processo de ensino e aprendizagem podem ter melhores resultados com uma maior inserção de jogos na sala de aula;

Demonstrar que através da ludicidade o professor consegue dar mais sentido as suas aulas como também pode despertar mais o interesse dos alunos;

Promover uma reflexão nos professores para que eles estejam sempre buscando inovar as suas metodologias por meio do lúdico;

Para o desenvolvimento desta temática utilizamos como suporte teórico os estudos e as concepções de diversos autores que estudaram e criaram reflexões acerca da importância dos jogos e do lúdico no ambiente da sala de aula. Os principais autores são: Freire (1996), Macedo (2007), Gadotti (2003), Vygotski (1991), Kishimoto (2008, 2010), Almeida (2003), Luckesi (2004) entre os que também se dedicaram ao tema em estudo.

Esta pesquisa visa contribuir com os docentes que estão desempenhando seus trabalhos no ensino fundamental I evidenciando que se deve cada vez mais aplicar os jogos nos momentos de aprendizagem dentro da sala de aula, pois o lúdico favorece o desenvolvimento de várias habilidades importantes tais como: raciocínio lógico, cooperação e autonomia.

Portanto, os jogos, as brincadeiras e a ludicidade de modo geral, são instrumentos pedagógicos indispensáveis no processo educativo como também no fortalecimento da aprendizagem da criança, logo, se faz necessário à aplicação também no ensino fundamental I, por ser esta outra etapa importante da vida escolar da criança.





CAPÍTULO 1

OS JOGOS AO LONGO DA HISTÓRIA

Neste primeiro capítulo abordaremos a respeito do contexto histórico dos jogos como meios educacionais ao longo de toda a história da humanidade. Falaremos dos primeiros povos a utilizarem os jogos no seu dia a dia, como eram aplicados no período da Grécia e Roma antiga, qual foi a evolução da aplicação do lúdico tanto nos ensinamentos informais bem como nas escolas em alguns países e no Brasil e apresentaremos alguns dos principais pesquisadores e estudiosos que se dedicaram ao estudo dessa temática tão importante – os jogos como ferramenta pedagógica, desde os primórdios até os dias atuais

1.1 COMO SE DEU A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS

Há muito tempo atrás em meados do século XVI na Grécia e em Roma os jogos eram usados com o propósito de ensinar letras. Sendo assim, as brincadeiras e os jogos deixaram a sua marca na história por terem desempenhado um papel primordial no desenvolvimento de habilidades sociais fundamentais, como também foram importantes para a sobrevivência das crianças. Segundo Kishimoto (1993), afirma que os jogos foram assim transmitidos de pais para filhos:

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

Por terem sido passados de uma geração a outra, significa dizer que os adultos reconheciam a importância dos jogos para as crianças. Queiroz (2009, p. 11) diz que “a educação das crianças na sociedade primitiva estava relacionada à imitação. As crianças aprendiam imitando o comportamento dos adultos, na vida diária e nas cerimônias dos rituais”.

Segundo as palavras de Luzuriaga (2001, *apud* Queiroz 2009, p. 12), a educação da criança era incorporada às preocupações cotidianas dos grupos sociais, desta forma fica claro que os povos primitivos tinham a educação como um processo que visava adequar a criança ao meio social da época, sendo que essa já seria uma prática lúdica.

A educação representava a própria sobrevivência e cultura dos povos primitivos, assim os jogos caracterizavam exatamente a sua cultura, conforme explica Almeida (2003, p. 15), pois o simples ato de brincar, estava ligado intrinsecamente a incorporação dos papéis sociais daquelas crianças.

De acordo com as palavras de AGUIAR (2006), o brincar prepara as crianças para compreenderem a realidade, então:

[...] As ações realizadas pelas crianças no desenvolvimento do brincar proporcionam o primeiro contato com o meio, e as sensações que produzem constituem o ponto de partida de noções fundamentais e dos comportamentos necessários à compreensão da realidade. Dentre

as várias formas de apropriação a luta pela sobrevivência ganhou destaque especial (AGUIAR, 2006, p. 23).

A abordagem que Vygotsky (2003, p. 35) faz em suas teorias é de que o fator cultural funciona como promovedor do desenvolvimento do indivíduo. E que de forma gradativa o homem se torna um ser social e culturalmente ativo, ou seja, a cultura modela as pessoas e neste processo tanto o jogo quanto o lúdico funcionavam como atividades transformadoras para as crianças.

Elkonin (1998), fala que o “jogo deve se apresentar como uma atividade que responde a uma demanda da sociedade em que vivem as crianças e da qual devem chegar a serem membros ativos”, sendo essa uma preocupação que os pais já tinham em desenvolver os filhos, ou seja, de prepara-los para o mundo.

1.2 OS PRIMEIROS POVOS A USAREM OS JOGOS COMO EDUCATIVO

Ao longo de todo o percurso da história os jogos e brincadeiras foram fundamentais na aprendizagem de diversas tarefas e no desenvolvimento de habilidades sociais. Vários povos desde as origens utilizavam brinquedos e esses objetos eram criados pelos adultos para as crianças, já se tinha a ideia de que através do brincar elas se encontram com o mundo do corpo e alma. Didonet (apud BERTOLDO, RUSCHEL, 2011) salienta que todas as culturas, dos primeiros tempos produziam brinquedos, a boneca e a bola são os mais antigos.

Conforme Murcia (2005, p.9), o jogo serviu de vínculo entre povos, de facilitador da comunicação entre seres humano sendo um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra.

Uma importante colocação é feita Brotto (2001, p. 45), pois ele caracteriza os jogos como um fenômeno antropológico e social, por manifestarem em cada sociedade, os costumes e a história das diferenças culturais bem como as atuações do contexto no qual diferentes grupos de crianças brincam.

A partir dessa caracterização, é certo que o emprego dos jogos segue o aspecto político, econômico e principalmente em função do contexto social bem como através de uma relação antiga entre desenvolvimento humano e a educação.

Segundo o que demonstra Volpato (2002, p. 26), que já na Grécia antiga, tanto Aristóteles (385-322 a.C.) quanto Platão (427 – 347 a.C) evidenciavam a importância

da atividade lúdica no processo de formação da criança, ou seja, existiam discursões acerca dos jogos como importante contribuição para o desenvolvimento das crianças.

Para Aristóteles (385-322 a.C.), além de preparar a criança para a vida adulta, o jogo funciona como uma forma de “descanso do espírito”, em outras palavras, como algo oposto ao trabalho, como recreação e uma forma espontânea de aprendizagem na qual a crianças se divertindo adquirir várias habilidades.

Para Platão (427 – 347 a.C) os jogos influenciam na formação da personalidade do ser humano, e por isso, deveria ser supervisionada pelos adultos como garantia de conservação das leis e das virtudes. Assim, ele aplicava o valor e a importância de se aprender brincando, sendo necessário estimular tal prática ainda desde cedo na vida da criança.

Desta forma, esses dois importantes filósofos e educadores antigos tanto Aristóteles (385-322 a.C.) quanto Platão (427 – 347 a.C) já percebiam o potencial presente no uso dos jogos, que instruem e também divertem, configurando-se numa atividade de crescimento pessoal e social, ou seja, o jogo era deste antigamente uma imprescindível ferramenta para a formação social da criança

1.3 OS JOGOS NA GRÉCIA E ROMA

Na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças. Os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade. No Brasil da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem, e a inquietação torna-se justamente a de: será que nos dias atuais esse instrumento.

Segundo Kishimoto (2003, p. 50), os gregos, entendiam os jogos como cultura física e os objetivos dessas atividades eram as formações estéticas e espirituais. Por outro lado para os romanos os jogos destinavam-se ao preparo físico e o objetivo dessa prática era a formação de soldados e cidadãos obedientes.

Com certo tempo depois o ponto de vista romano sofre mudanças, por influência da escola grega, novas orientações são consideradas a respeito desse tipo de atividade. Assim, a procedência das primeiras reflexões sobre a importância do jogo e do brinquedo na educação está na antiga Grécia e Roma.

Ressalta Araújo (2007, p. 14) que com o cristianismo os jogos foram considerados transgressores à ordem e à disciplina, as escolas episcopais e a educação disciplinadora não deram espaço a essa ideia dos jogos.

No renascimento, os jogos são reconsiderados e começam a participarem da formação educacional. Assim, por intermédio de exercícios lúdicos, o ensino escolástico, para as crianças, foi substituído pelo emprego das tábuas murais. De acordo com Kishimoto (2003, p.40), Thomas Murner incentiva o jogo de cartas educativas com o objetivo de ensinar a dialética e edita uma “nova dialética de imagens, sob forma de jogo de cartas, engajando os jovens em um aprendizado mais dinâmico”.

A criação de diferentes jogos e a ampliação de suas funções foram motivadas por vários acontecimentos, entre eles a publicação de Enciclopédias no período do século XVIII. Segundo Araújo (2007, p. 15), Rousseau considerava o jogo a atividade mais importante para o desenvolvimento infantil. Para Kishimoto (2003 p. 55), é a partir de então que surge um novo campo de discussões acerca da psicologia infantil que se estende durante o século XIX.

Conforme Araújo (2007, p. 16) Pestalozzi pesquisou as intuições necessárias ao estabelecimento de relações e à ação mental das crianças. E por intermédio de Froebel que o jogo foi entendido tanto como objeto quanto como ação de brincar. Dessas pesquisas se originou e foi elaborada uma proposta curricular na qual dava muita importância ao brinquedo e ao ato de brincar para o processo educativo.

Segundo Kishimoto (2003, p. 62), o fato de que um dos responsáveis pela criação de jogos e brinquedos educativos no início do século XX foi Decroly (1871-1932) e ele elaborava um conjunto de materiais voltados à educação de crianças deficientes mentais.

A partir da década de 80 a utilização jogo na educação ganha mais valorização aqui no Brasil, bem como ocorre o crescimento de congressos sobre essa temática e, posteriormente, o aumento de estudos e produções científicas, tiveram um papel fundamental na divulgação da importância do lúdico para a criança.

De acordo com o que afirma Kishimoto (2003, p. 44), é fundamental que saibamos sobre “o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não-constrangimento”, ou seja, não podemos desprezar esses elementos pois eles fazem parte do processo lúdico.

Conforme Macedo et al (2000, p. 18), o trabalho com jogos necessita ter objetivos fixando a aprendizagem e que “[...] não sejam utilizados somente como fins em si mesmos [...]”. Desta forma, é imprescindível que a intervenção pedagógica por meio de jogos deve ser transformada em material de ensino e pesquisa, para o docente, e

aprendizagem e construção de conhecimento, para o aluno, se não for assim, lúdico estará longe da proposta pedagógica de ensino.

1.4 OS ENSINAMENTOS REPASSADOS NO DECORRER DOS ANOS

As pesquisas mais atuais indicam que os educadores estão com dificuldades para ministrar as aulas, isto se dar pela necessidade de inovar a metodologia que está sendo empregada na sala, segundo Canário (2006, p. 59-60) “Nas últimas décadas e em todo o mundo, face os problemas enfrentados pelos contextos escolares, a mudança e a inovação educativa ganharam um papel central nas preocupações daqueles que ensinam ou gerem tais sistemas [...]”.

A concepção de jogo está nos últimos anos passando por diversas mudanças. Antigamente os jogos e brincadeiras eram mais usados para a socialização das crianças, os pais eram mais ativos e participativos da formação dos seus filhos, mas devido as exigência e correrias do dia a dia, os adultos diminuíram um pouco mais a participação e o envolvimento com as crianças.

É notável que nos últimos anos o lúdico vem sendo mais explorado por pesquisadores e mais aplicado por professores nas suas aulas. Sabe-se que as atividades lúdicas são elementos importantes para o desenvolvimento e a construção dos conhecimentos da criança.

De acordo o que afirma Vygotsky (apud NEWMAN; HOLZMAN, 2002, p.99-116):

Numa brincadeira, a criança faz uso espontâneo de sua habilidade de separar significado de um objeto sem saber que está fazendo isso, exatamente como não sabe estar falando em prosa, mas fala sem prestar atenção nas palavras. [...]. Assim de conceitos ou objetos, as palavras se tornam partes de uma coisa. Em certo sentido uma criança brincando está livre para determinar suas próprias ações, mas em outro, esta é uma liberdade ilusória, pois suas ações estão de fato subordinadas aos significados das coisas, e ela age de acordo com eles. VYGOTSKY *apud* NEWMAN; HOLZMAN, 2002, p.99).

Sendo assim, cada vez mais está sendo dado mais atenção e valor ao emprego do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, pois a crianças se sente mais estimulada a querer aprender algo novo como também o seu desenvolvimento intelectual fica mais favorável, ou seja, o professor nos dias atuais necessita propiciar um ambiente mais estimulante para a criança por meio da ludicidade.

Conforme Moyles (2002, p.21) “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...”

Por conseguinte, jogos educativos usados com finalidades pedagógicas revelam a sua importância, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a

construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, desenvolvendo a capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

É de fundamental importância que os jogos educativos sejam utilizados como instrumentos de apoio pedagógico. Constituindo elementos úteis no reforço de conteúdos já apreendidos anteriormente. Em contrapartida, essa ferramenta de ensino deve ser instrutiva, transformada numa disputa divertida, e, que consiga, de forma sutil, desenvolver um caminho correto ao aluno.

Sabemos que é evidente a existência do elemento competição durante os jogos, mas não há motivos para preocupação, pois o docente necessita estar preparado para evidenciar que esse tipo de competição ocorre apenas no jogo e não, na vida. De acordo com a ideia defendida por Fialho, (2007):

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado (FIALHO, 2007, p. 16).

Não podemos esquecer que é bastante importante que ocorra uma relação das atividades lúdicas com a aprendizagem, de forma que seja marcado por um envolvimento, tanto do professor, quanto do aluno. E neste envolvimento, ambos estão sendo, à sua maneira, inseridos no processo ensino/aprendizagem, e experimentando o prazer das apropriações e da construção do conhecimento. Segundo Fialho (2007):

Infelizmente, estudo e brincadeira ainda ocupam momentos distintos na vida de nossos alunos. O recreio foi feito para brincar e a sala de aula para estudar. Dessa forma, o lúdico perde seus referenciais e seu real significado, acompanhando, as exigências de um currículo a ser cumprido. Muitas vezes o professor não entende seu aluno, simplesmente porque não o conhece. A necessidade de repassar todos os conteúdos é tamanha que nos esquecemos que assim como nós, eles também têm seus problemas e emoções. (FIALHO, 2007, p. 67).

Os professores devem ficar também atentos que ao proporcionar estes momentos de entusiasmo e diferentes do rotineiro, não estamos deixando de lado o compromisso de repassar os conteúdos previstos para a série. Conforme as palavras de Lílian Montibeller (2003, p.320): “no brinquedo, a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento de novas idéias, na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações”.

Assim sendo, nós enquanto educadores levamos o espírito lúdico para nossas salas de aula, através de brincadeiras e jogos, buscamos, pois, um maior envolvimento das crianças com os conteúdos importantes de uma forma mais prazerosa e diferenciada.

De acordo com os estudos e observações realizadas por Fialho (2007, p. 5), é importante que o professor tenha alguns cuidados ao levar jogos para ser aplicados em suas aulas. Aqui serão citados alguns cuidados que a autora menciona em seu trabalho, como por exemplo:

- *A experimentação dos jogos:*

É fundamental que o docente teste o jogo antes de levá-lo aos alunos visando evitar surpresas indesejáveis durante a execução, observando se as questões envolvidas estão corretas e se as peças do jogo estão completas. Experimentando o jogo, o professor pode definir o número de grupos e de componentes que poderá formar para sua realização.

- *Síntese rápida dos conteúdos mencionados em cada jogo:*

Geralmente o jogo é apresentado aos alunos, quando os conteúdos nele envolvidos já são de conhecimento dos alunos; portanto antes de iniciar o jogo, propriamente dito é importante que o docente faça um comentário breve dos conteúdos que estarão presentes no jogo.

Verificação nas regras:

Quando o aluno não compreende as regras ele perde o interesse pelo jogo; portanto, estas devem ser bem claras e sem muita complexidade a fim de motivar o estudante buscando seu interesse pelo desafio e pelo desejo de vencer.

- *Proposta de atividades relacionadas aos conteúdos dos jogos:*

É interessante que o docente prepare antecipadamente algumas atividades relacionadas aos conteúdos desenvolvidos no jogo, para que este tenha realmente um valor significativo, enquanto objetivo educacional e pedagógico. No entanto, não há necessidade de uma quantidade exagerada de atividades, pois desta forma, o aluno também perde o interesse pelo jogo por sentir-se na obrigação de jogar apenas para aprender.

- *A pontuação nos jogos:*

Esse requisito é muito importante, pois é o maior fator motivacional, uma vez que vem ao encontro a um estímulo maior e até a um desafio dentro do jogo. A pontuação provoca no aluno o sentimento de competição e por não querer perder ele se esforça para resolver a problemática do jogo, de forma bastante eufórica, pois quer realizar a melhor pontuação e assim vencer o jogo.

1.5 UM POUCO SOBREA HISTÓRIA DO LÚDICO NO BRASIL

O lúdico está presente desde cedo em nossa cultura brasileira, portugueses, negros e os índios nativos foram os pioneiros dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que mantemos até hoje no Brasil, o nosso país sempre foi rico na diversidade de povos, etnias e crenças, mas sempre o lúdico esteve presente no processo educacional.

Segundo o que fala Sant'Anna e Nascimento(2011) tudo que temos sobre ludicidade é uma herança deixada para nós pelos nossos antigos povos e que deve ser valorizado. Assim é afirmado:

Os jogos e brincadeiras que temos hoje são originários dessa miscigenação que ocorreu nesse período, mas é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens. O que devemos ressaltar é justamente que, o que temos é um material importante trazido como herança dos nossos antepassados e que devem ser preservados, valorizados e utilizados para o ensino dos nossos alunos, sempre estimulando o resgate histórico que merece cada um deles. (SANT'ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 23).

Os índios por meio de seus costumes procuravam ensinar desde pequenos seus filhos a caçar, brincar, dançar. Eram uma maneira lúdica do aprendizado e que representa a cultura, a educação e a tradição de seus povos. Os seus filhos criavam os próprios brinquedos com materiais extraídos da natureza.

Os negros africanos que aqui chegaram também trouxeram seus costumes, um pouco semelhante aos dos nossos nativos. De acordo com Sant'Anna e Nascimento (2011, p. 24), as crianças dos negros já construíam seus próprios brinquedos. Então a sua tradição, educação e cultura eram desenvolvidas de forma criativa, lúdica e que ao mesmo tempo satisfazia suas reais necessidades de sobrevivência.

É interessante observamos que o lúdico sempre esteve relacionado com a cultura dos povos bem como ligado diretamente a sobrevivência, esta talvez seja a mais fundamental ação de estratégia que os povos mais necessitados adquiriram para viverem neste mundo tão desafiador. Sant'Anna e Nascimento (2011) faz um relato sobre a diferença às crianças portuguesas:

Certa diferença houve com os filhos dos portugueses quando vieram para o Brasil, por que não tinham contatos com a ludicidade como atos para a sobrevivência, o tinham como ato de lazer e para seu enriquecimento intelectual. Seus costumes, trazidos de Portugal, eram totalmente diferentes dos existentes no Brasil dos índios e dos trazidos pelos negros, em suas bagagens, nos navios negreiros da África até aqui.(SANT'ANNA E NASCIMENTO, 2011, p. 24).

Dessa forma, o que se percebe é que cada povo procura desenvolver mecanismos para facilitar o seu dia a dia, também se preocupa com a educação e o desenvolvimento de habilidades de seus filhos, mas tudo depende da sua real necessidade.

A partir de meados dos anos 70 é que de fato a ludicidade começa a ganhar espaço no campo educacional no Brasil com o ensino de matemática, pois a criação de um movimento chamado de Movimento de Educação Matemática, que era formado com grupos de matemáticos e especialistas, organizados para estudos e pesquisas. Conforme Sant'Anna e Nascimento (2011, p. 26), naquele período já se pensavam na inovação do ensino de matemática como também a necessidade de os professores se atentarem para a realidade vivenciada pelos alunos e que esta de certa forma influia na sua aprendizagem.

Tivemos nos últimos anos do século XX um avanço significativo no Brasil, com a publicação dos PCNs, os Parâmetros Curriculares Nacionais, propondo quais objetivos deveriam ser alcançados ao final de cada ciclo em que o aluno estudasse, proposta de quais conteúdos deveriam ser desenvolvidos, mecanismos de avaliação, orientações didáticas, para os professores.

Muitos pensadores como Vygotsky, Dewey Piaget, Leif, Wallon entre tantos outros, defendem que o uso do lúdico é essencial para a prática educacional, no sentido da busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos. Segundo Sant'Anna e Nascimento (2011, p. 30,) deve-se considerar que os jogos estão presentes nas vidas, não só da criança, mas também dos adultos, isto os torna instrumentos que podem ser utilizados para o desenvolvimento de qualquer pessoa e, portanto, deve ser levado em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino.

Kishimoto (1995, p. 75) alerta que: "Se quisermos aproveitar o potencial do jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não poderemos contrariar sua natureza, que requer a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não constrangimento". Assim sendo, toda atividade lúdica provoca estímulos nas pessoas, explorando seus sentidos vitais, operatórios e psicomotores, propiciando o desenvolvimento completo das suas funções cognitivas.

1.6 ALGUNS ESTUDIOSOS QUE A MUITO TEMPO SE DEDICARAM AO ESTUDO DO LÚDICO

Conforme o que aborda em suas teorias Vygotsky (2003, p. 59), fala que o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos, sendo que a mediação faz a diferença, interferindo na relação de aprendizagem da criança e fazendo com que as funções psicológicas superiores se desenvolvam no ser humano.

O mesmo autor cita que o jogo é um instrumento importante para esse desenvolvimento, sendo que os jogos e suas regras criam nos alunos uma zona de desenvolvi-

mento proximal (ZDP), proporcionando desafios e estímulos para a busca de conquistas mais avançadas, ensinando também a separar objetos e significados.

Vygotsky (2003, p. 52) explica que a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) é o percurso que o ser humano faz até chegar a um nível de amadurecimento real, sendo chamado por ele de zona de desenvolvimento real (ZDR) que é a capacidade do ser humano realizar tarefas independentes. Ao utilizar o lúdico, por exemplo, para o ensino da matemática, o professor está mediando o aprendizado dos alunos que, a partir da ZDP pode efetivamente adquirir um conhecimento, proporcionando alterações em sua estrutura cognitiva.

A respeito desta comparação citação a cima, Vygotsky (2003) ainda fala que:

Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia. Por exemplo, as crianças começam a estudar aritmética na escola, mas muito antes elas tiveram alguma experiência com quantidades elas tiveram que lidar com operações de divisão, adição, subtração, e determinação de tamanho. Consequentemente, as crianças têm a sua própria aritmética pré-escolar, que somente psicólogos míopes podem ignorar. (VYGOTSKY, 2003, p. 56).

Piaget (1996, p. 87) vem atribuir ao jogo um papel essencial para o desenvolvimento infantil; acredita que ao jogar as crianças assimilam e transformam a realidade. Propõe uma subdivisão dos jogos, por faixa etária, sendo elas:

- Primeira etapa - para crianças de zero a dois anos de idade que ele chama de período sensório-motor, as crianças repetem situações simplesmente por prazer;
- Segunda etapa - para crianças de dois a sete anos que ele chama de período pré-operatório em que as crianças não fazem o exercício mental, mas sim a representação do ocorrido;
- Terceira etapa - para crianças acima dos sete anos, que ele chama de período operatório em que os jogos são de regras. É a união dos outros dois jogos, explorando, neste caso, a coletividade para o ato de jogar, sendo importante a cooperação entre as crianças.

O emprego do lúdico na educação como recurso pedagógico tem também, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para o aluno, o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades. É um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional. Adquirimos desde criança as mais diferentes formas de conhecimento: seja popular, científico, cultural, religioso, aprendendo-as de maneiras e objetivos diferentes, mas com algo comum para todos os seres: o mundo da criança, independente de suas origens, é lúdico e ilusório e o mundo do adulto se abstém de ludicidade, sendo realista.

De acordo com a ideia Ausubel (2000, p. 48), uma de suas obras que: A aquisição e a retenção de conhecimentos são atividades profundas e de toda uma vida, essen-

ciais para o desempenho competente, a gestão eficiente e o melhoramento das tarefas cotidianas.

Então, é fundamental que compreendamos que a aprendizagem significativa foi utilizada para o aprendizado dos povos passados dentro das suas reais necessidades e buscando alcançar os objetivos da sociedade moderna. Enquanto educadores, nós temos a missão de avançarmos com práticas que possibilitem o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, com o objetivo de contribuir para a melhora do ensino como um todo.

É notável que já aconteceram diversas mudanças sistemáticas justamente na forma como se desenvolve esse ensino, mas com a perda das maneiras suaves, alegres, felizes, objetivas, que uma criança mereça aprender. Tanto na Grécia antiga era através dos jogos que se passava ensinamento às crianças, como também os índios ensinavam e ensinam seus costumes através da ludicidade.

Relembremos que aqui no Brasil no período da Idade Média, os jesuítas ensinavam utilizando brincadeiras como instrumentos para a aprendizagem. Desde os primórdios, a metodologia lúdica sempre foi valorizada pelos povos, sejam quais forem, e a inquietação torna-se justamente a de: será que nos dias atuais esse instrumento, já ratificado por diversos autores de renome, está sendo valorizado no ensino. Traçemos como bases de conhecimento todo um conjunto adquirido desde os primórdios e devemos valorizá-los e aplicá-los no ensino.

A aplicação do lúdico como instrumento metodológico para o ensino de nossas crianças é um desses ensinamentos que não devemos deixar para trás. Temos o dever de fazer o mesmo com a maneira que ensinamos nossas crianças, que estas tenham o aprendizado de maneira espontânea, onde possam ser ativas durante o processo de aprendizagem e que este se torne significativo.

Segundo o que nos fala Kishimoto (2000, p. 78): “a criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa”. Precisamos dessa apropriação do conhecimento sobre como utilizar o lúdico como instrumento metodológico para o ensino. Este deve contribuir para que nossos alunos tenham um aprendizado qualitativo, significativo bem como encontre no estudo a vontade de ser futuramente um adulto cheio de conhecimentos.



CAPÍTULO 2

ALGUMAS IDEIAS SOBRE O JOGO, O LÚDICO E O BRINCAR

A palavra jogo com o passar do tempo tem ganhado cada vez mais significado e destaque entre as diversas ferramentas que podem auxiliar no processo de desenvolvimento da aprendizagem. Para Piaget (1998, p. 89), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

A palavra jogo segundo Kishimoto (2006) pode ser uma tarefa difícil de ser conceituada em virtude de sua amplitude de especificidades. A denominação jogo pode ser conceituada de acordo com a linguagem de cada contexto social, que elabora sua concepção. Assim, sua denominação vai depender do grupo social que o compreende e o define de acordo com sua língua. É resultado de um sistema lingüístico, resultante dos valores e modo de vida expresso pela linguagem de um povo. Os jogos dependendo do lugar e época apresentam características diferentes.

“O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é reveladora da personalidade do jogador (a pessoa vai se conhecendo enquanto joga). Ele tem também uma carga antropológica, porque faz parte da criação cultural de um povo (resgate e identificação com a cultura).” (2009, p.82; 83).

Na concepção Antunes (2003, p. 09), o jogo é habitualmente mencionado e as vezes até confundido com “competição”, mas segundo ele do ponto de vista educacional “os jogos visam estimular o crescimento e aprendizagens e seriam melhor definidos se afirmássemos que representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras”.

Segundo as palavras Huizinga (1938), o jogo pode ser definido como:

Uma ação ou atividade voluntária, realizada dentro de certos limites fixados no tempo e no lugar, seguindo uma regra livremente consentida, mas completamente imperiosa, com um fim em si mesma, acompanhada de um sentido de tensão e de desfrute e da consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1938, p. 24).

O jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois conforme Gadamer (2002, p.175), no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade também faz com que o ser obtenha responsabilidade diante da situação colocada a ele.

Ainda de acordo com Gadamer (2002, p. 25), quando um indivíduo tem contato o jogo além dele se divertir, também aprende e desenvolve habilidades que o ajudará nas mais variadas situações, ou seja, o jogo permite o aperfeiçoamento de sua criatividade bem como o seu raciocínio.

Ao se falar em lúdico pensamos em algo divertido. A palavra lúdico vem de *latus* (latim), que significa jogo, e nos dicionários a definição diz “que é relativo ao jogo”. Piaget (1998, p. 97) reforça que o termo ludicidade não pode ser visto apenas como diversão, ele ainda afirma: “cada fase do processo da evolução está relacionada a um

tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma forma para todos os seres", ou seja, a origem das atividades lúdicas caminham com o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Portanto o lúdico desenvolve um papel imprescindível na formação do ser humano em qualquer idade.

A respeito do brincar, Kishimoto (2003, p.37) explica que o ato de brincar desempenha uma importante função lúdica na educação, pois por meio dele o indivíduo pode desenvolver seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Desta forma, o brincar tratado como função lúdica se relaciona perfeitamente com o jogo, sendo portanto uma atividade lúdica.

Macedo (2006) reafirma fortemente que a atividade lúdica se relaciona com o jogo, e estão interligadas. E assim:

A atividade lúdica é aquela que se executa no jogo. Lúdico relacionasse tanto com o jogo como brinquedo; refere-se a qualquer objeto ou atividade que vise mais divertimento que a qualquer outro propósito; por fim, é o que se faz por gosto, sem outro objetivo que o próprio prazer de fazê-lo (MACEDO, 2006, p.35).

2.1 - O BRINCAR E O JOGO EM CASA

É no seio familiar que desde muito cedo as crianças são apresentadas a jogos, brinquedos e brincadeiras e esta interação é de suma importância, pois, propicia um maior desenvolvimento delas. Dessa forma, percebe-se a intrínseca função da família na educação dos filhos – a interação, o estímulo e aprendizado informal.

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

O brinquedo, o jogo e a infância estão muito ligados, sendo que desde os primeiros anos de vida somos orientados a brincar com jogos e objetos, seja para aprendermos ou simplesmente para nos distrairmos, mas estas palavras fazem parte e sentido do universo infantil.

Conforme o que afirma Vygotsky (1989) ao se falar em brincadeira, esta ajuda a criança a se desenvolver em vários aspectos. Assim:

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de

desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

A consequência, o simples ato de brincar torna-se muito importante para o desenvolvimento e para a interação da criança com o mundo ao seu redor, desde os primeiros meses de vida somos estimulados a sorrir, falar, ouvir, gritar, imaginar coisas ou objetos ao nosso redor, ou seja, interagir com as pessoas e com o meio. Desde os primeiros dias, os pais, tios, tias, avós, entre outros, interagem com a criança, estimulando assim a interação e a descoberta com o mundo exterior.

Por meio das brincadeiras é que as crianças realizam suas primeiras escolhas e aprofundam temas e assuntos vivenciados pelos adultos, os quais no decorrer do tempo as mesmas necessitam compreender. Assim nos afirma Bueno (2010, p. 21): “[...] o brinquedo possibilita o desenvolvimento total da criança, já que ela se envolve afetivamente no seu convívio social. A brincadeira faz parte do mundo da criança.” Ou seja, a brincadeira é peça fundamental para o desenvolvimento intelectual da criança.

Portanto, a cultura dos jogos e brincadeiras se iniciam bem cedo “em casa”, ou seja, a família transmite seus saberes às crianças a partir daqueles instrumentos que até mesmos os antepassados se apropriaram no ensinamentos de seus filhos, e assim, essa transmissão de conhecimento pelos pais é imprescindível.

2.2 - COMO TRABALHAR O JOGO E O LÚDICO NA SALA DE AULA

Nos últimos anos nota-se que existe uma grande variedade de jogos, brinquedos, brincadeiras e materiais pedagógicos que podem ser usados pelos profissionais que atuam na educação infantil e na educação como um todo. Alguns deles são mais usados no que refere-se a jogos e brincadeiras que exigem maior locomoção, equilíbrio, agilidade e raciocínio.

Como exemplo de aplicação existem brincadeiras ligadas à música, utilizadas por crianças de todas as idades e para as mais diversas funções, além de apresentações artísticas e encenações. Nesse sentido, é fundamental fazer a correlação desses jogos e brincadeiras com o conteúdo propriamente dito.

Conforme a ideia de Rufino (2014), a autora faz uma abordagem do processo de ensino com o lúdico levando em conta o foco nessas atividades desenvolvidas em sala, dessa forma:

O processo ensino-aprendizagem por meio do lúdico deve constituir-se como algo dinâmico, possibilitando um movimento da apreensão do conhecimento através da junção contínua de saberes. Sendo assim, é fundamental que a idade da criança seja respeitada, pois se a atividade lúdica proposta não estiver de acordo com a maturidade do aprendiz servirá apenas como mais um elemento para tornar a aula cansativa e desestimulante. Nesse caso, a ludicidade deve focalizar na criança e no cotidiano

atual, a vontade para então dar significado à sua aprendizagem. Assim, o uso de atividades lúdicas devem ser uma constante na sala de aula, sob o foco de objetivos determinados. (RUFINO, 2014, p. 22).

É muito importante que o professor não confunda o brincar com um passatempo, mas é necessário que os docentes sabiam como aplicar o jogo e o lúdico na sala de aula. Assim segundo Bueno (2010, p. 23), “[...] tenham em mente que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto.” Ou seja, é através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, aprender, entre outros. Desta maneira, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são extremamente importantes para o desenvolvimento da criança e a sua compreensão sobre o mundo que a cerca.

2.3 - TIPOS DE JOGOS EDUCATIVOS

Os jogos e os brinquedos podem ser divididos em três grandes grupos: os brinquedos artesanais, os brinquedos industrializados e por fim, os brinquedos pedagógicos. Será tratado alguns brinquedos pedagógicos, estes são feitos de madeira, plástico ou tecido e que contribuem para o desenvolvimento da criança de forma lúdica e recreativa. Segundo Kishimoto (1994), são usados os brinquedos reversíveis, ou seja:

[...] placas de madeira podem formar um castelo, uma bicicleta, um carro, sendo que em instantes, tudo pode ser desmanchado e reconstituído, levando a criança a compreender que o mais importante não é uma bonita produção artística e, sim, o envolvimento durante o trabalho, porque o conhecimento está na ação e não nos objetos. (KISHIMOTO, 1994, p. 34).

Assim, segundo o autor, o que se deve tornar importante é que a criança compreenda que o seu envolvimento e a sua interação com os colegas no momento da criação e da brincadeira é o que realmente interessa, e não a qualidade artística do que ela fez, pois segundo ele o que mais vale é a experiência, ou seja, a criança realizar a atividade e se divertir com a sua produção.

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

Segundo Bueno (2010), o brinquedo se relaciona a aprendizagem, sendo até mesmo possível a criação do brinquedo pela criança, assim:

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos,

que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo. (BUENO, 2010, p. 25).

De acordo com Oliveira (1984) apud Bueno (2010, p. 25) “o brinquedo educativo se auto define como agente de transmissão metódica de conhecimentos e habilidades que, antes de seu surgimento, não eram veiculadas às crianças pelos brinquedos.” Sendo assim, o que simboliza uma atividade voltada para o lazer infantil ou o entretenimento da criança.

Para Kishimoto (2003, p, 46), o uso do brinquedo/ jogo educativo com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Assim, a brincadeira tem uma função específica na vida das crianças bem como na aplicação nas aulas, desta forma, torna-se imprescindível para a interação e construção dos conhecimentos da realidade das crianças, ou na realidade compreendida por elas.

2.4 - O BRINCAR E O DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR

Desde as primeiras atividades lúdicas do ser humano são ações exploratórias, por exemplo, o bebê começa por explorar a si mesmo, suas possibilidades de movimento, de produção de sons, de uso do espaço e de comunicação. Segundo Emmel e Alves (1999, p. 37), esta atividade exploratória é fundamental para subsidiar o processo de desenvolvimento psicomotor da criança.

De acordo com Emmel e Figueiredo (2011, p. 4), “o desenvolvimento psicomotor envolve o desenvolvimento funcional de todo corpo e suas partes. Ao nascer, a atividade na criança começa por ser elementar, descontínua, esporádica, difusa, grosseira e indiferenciada”. Sendo assim, o comportamento psicomotor primeiro é de ordem motora (reflexa ou voluntária) para posteriormente ser de ordem mental.

Desse modo, as autoras ainda explicam:

Um desenvolvimento psicomotor adequado apresenta gradativamente uma tipologia e qualidade dos movimentos, que se integram numa certa ordem, sendo caracterizado pela precisão (dos 0 aos 7 anos), pela rapidez (dos 7 aos 10 anos) e pela força muscular (dos 10 aos 15 anos). Alcança seu ápice definitivo aproximadamente aos 15 anos. Na evolução psicomotora da criança ocorrem dois processos que se complementam e se interrelacionam, a diferenciação e a integração. Esses processos acontecem de forma recíproca e simultânea, resultando em aumento de força, de rapidez, de precisão e facilidade de movimento. (EMMEL e FIGUEIREDO, 2011, p. 5).

Segundo o que fala Nicola (2004, p. 34) “a partir da agitação e imperícia motora dos primeiros meses para uma sucessiva precisão e aperfeiçoamento do controle mental sobre o comportamento motor é resultado da organização da corticalização e consequente processo de mielinização”.

Consequente, a possibilidade que a criança tem de brincar é fundamental para o processo de desenvolvimento e aprendizagem na medida em que permite que a criança se aproprie do seu corpo, o movimento no espaço, o relacione com o mundo e se diferencie dele, construindo o seu existir. Isto é, a criança conseguiu interagir melhor as novas descobertas.

Logo, os estímulos externos advindos das brincadeiras e diferentes brinquedos e formas de brincar exercem função importante junto ao desenvolvimento psicomotor e processo de aprendizado da criança. Ao perceber e processar as informações captadas do mundo externo, a criança adquire conhecimento corporal, exercita e refina suas habilidades de preensão, coordenação óculo-manual, coordenação motora global e adquire noções espaço-temporais.

2.5 - CLASSIFICAÇÃO DAS BRINCADEIRAS

Cada vez mais nos deparamos com lugares públicos, além das escolas, com espaços destinados às brincadeiras para as crianças. Segundo Friedman (1992, p. 26), a implantação desses espaços no Brasil são ainda recentes e seus precursores foram as brinquedotecas que surgiram após a segunda metade do século, criadas originalmente para empréstimo de brinquedos e jogos.

A Constituição Federal de 1988 no artigo 227, como também na Lei de Diretrizes e Bases da Educação em seus artigos 29, 30, 31, asseguram que toda criança tem direito ao seu desenvolvimento integral com seus aspectos físicos, psicológicos, intelectuais e sociais adequados. Portanto, as brinquedotecas no Brasil foram criadas para atender as necessidades de seus usuários - as crianças.

De acordo com diversos especialistas, os jogos e brinquedos podem ser classificados de acordo com suas competências e dessa forma garantindo a segurança das crianças. As classificações de jogos e brinquedos são inúmeras vejamos as principais.

- » Classificação etnológica ou sociológica: analisa os brinquedos em função do papel que lhes é atribuído nas diversas sociedades;
- » Classificação filogenética: analisa os brinquedos em função da evolução da humanidade, evolução essa reproduzida pela criança em seus jogos;
- » Classificação psicológica: fundamenta na explicação do desenvolvimento da criança e em função das quais se estabelece uma hierarquia nos jogos;

- » Classificação pedagógica: distribuem os brinquedos segundo diferentes aspectos e opções dos métodos educativos.

Os brinquedos e jogos também podem ser classificados por faixa etária, pelos materiais que são fabricados e tantas outras formas. Cada classificação tem sua importância, sendo necessário admitir que todas são fundamentadas em hipóteses e assim, muitas transmitem um aspecto parcial do jogo. Entretanto, algumas classificações chegam a ignorar a função do jogo e classificam o brinquedo pelo brinquedo. Mas, o jogo infantil, parte da hipótese que ele funciona como uma fonte de alegria, equilíbrio e desenvolvimento para a criança.

Segundo o ICCP (Centro Nacional de informação sobre o Brinquedo) desde de 1981, os brinquedos são classificados da seguinte forma:

- » Funcionais – à medida que se adaptam ao corpo da criança, tanto pela forma como pelo tamanho;
- » Experimentais – são os que promovem diferentes possibilidades, ou seja, o que a criança pode fazer com os mesmos;
- » Estruturação – auxiliam no desenvolvimento do equilíbrio emocional dos pequenos, na estruturação de sua personalidade e nas suas relações afetivas;
- » De relação – auxiliam o relacionamento entre a própria criança e o brinquedo e desta com outras pessoas, sejam crianças ou adultos.

Todo brinquedo traz consigo essas quatro qualidades, em maior ou menos nível. O critério para sua classificação será a partir da qualidade dominante apresentada. Dessa forma, baseado nesses pressupostos, é que se têm os “esquemas de análise” de brinquedos e jogos com diferentes critérios de classificação. A idade média de classificação fica assim distribuída: primeira idade (0 a 15 meses); maternal (15 meses a 3 anos); pré-escolar (3 a 6 anos); escolar (6 a 12 anos); adolescência (12 a 16 anos).

As áreas constituintes da personalidade da criança são: sensório-motor, inteligência, afetividade, criatividade, sociabilidade. O ICCP cruzou esses critérios e criou uma forma de estabelecer segundo as especificidades dos jogos e brinquedos, a relação entre a faixa etária, desenvolvimento da personalidade e as categorias de brinquedos e propôs um sistema de cores na organização dos brinquedos:

- » Vermelho – para a primeira idade – atividades sensório motora;
- » Azul escuro – para atividades físicas
- » Amarelo – para atividades intelectuais;
- » Verde – que reproduzem o mundo técnico;
- » Azul claro – para atividades criativas;
- » Laranja – para relações sociais.

O Sistema ESAR segundo Garon (1998, p. 2), “é precisamente um instrumento de classificação e de análise do material de jogo e brinquedos. Este sistema foi elaborado com a finalidade de responder às necessidades dos diversos profissionais da educação”.

Assim, Garon (1998, p. 2) também explica que o ESAR propõe-se a analisar os objetos de jogo para melhorar a escolha que deles se faz e para melhor compreender a criança que brinca. Desta forma, esta classificação apresenta-se como um esquema de análise para avaliar a contribuição psicológica e pedagógica dos acessórios de jogo que as crianças têm habitualmente à mão, segundo as etapas do seu desenvolvimento.

O método de classificação em "facetas" (Ranganathan, 1973) apresenta-se como uma série de características psicológicas distribuídas em categorias gerais e em categorias mais específicas que cobrem o conjunto das etapas do desenvolvimento da criança e da sua atividade lúdica, desde a criança pequena até a idade adulta.

Sendo assim, cada faceta fundamenta-se numa sequência lógica, precisa e hierárquica que se apoia em diversas fontes teóricas que presidiram à escolha dos conceitos retidos. Então, a escolha deste plano de classificação na elaboração das facetas foi guiada pelo conteúdo de cada uma destas teorias suscetíveis de se operacionalizar e pela necessidade de manipular os diversos conceitos psicológicos de maneira cumulativa e hierárquica.

A “faceta A” segundo Garon (1998, p. 4) é chamada de atividades lúdicas, apoia-se teoricamente no estudo das diferentes categorias de jogos, tais como foram formuladas por Jean Piaget (1945) e descreve a evolução das formas fundamentais do jogo. Permite distinguir os tipos de expressões lúdicas e identificar famílias de jogos: os jogos de exercício, os jogos simbólicos, os jogos de acoplagem e os jogos de regras simples e complexas. Vejamos:

Jogos de exercício

Desde os primeiros meses, as crianças repetem todo o tipo de movimento e de gestos. Elas têm prazer com a repetição, com o resultado imediato dos efeitos produzidos. Estes jogos fazem a sua aparição com os primeiros exercícios sensoriais e motores simples ou combinações de ação com ou sem finalidade aparente, como puxar um fio, abanar um objeto sonoro, bater num objeto mole, fazer rodar um pião, dar pancadas, etc. Os jogos de exercício prolongam-se por vezes até a idade adulta, mas implicam em poucas aquisições novas e assim geralmente tendem a diminuir de intensidade e de importância com a idade.

Jogos simbólicos

A representação de um objeto por outro e a simulação caracterizam estes jogos. A criança começa por fazer imitações, a brincar de faz-de-conta, representa o pai e a mãe, simula acontecimentos imaginários, brinca com as diversas situações do mundo social dos adultos. Os jogos e brinquedos deste grupo são os pequenos personagens articulados, como a boneca, os acessórios das bonecas, as marionetes, os vestidos entre outros.

Jogos de acoplagem

Os jogos de construção e de ordenação fundados sobre uma forma lúdica compreendida na acoplagem, não constituem uma etapa como as outras nesta sequência. Eles marcam uma posição intermediária, uma espécie de fronteira entre as formas principais. Se o mesmo pedaço de madeira, ao longo da etapa precedente, serviu para representar um barco, um carro, pode agora servir para construí-los, juntando-o a outros elementos, combinando-o para fazer um todo. As formas de atividades lúdicas que correspondem a uma tal definição são, pois, chamadas, em termos da presente análise, de jogos de acoplagem.

Jogos de regras simples e complexas

Estes jogos iniciam-se muito progressivamente entre os quatro e os sete anos, e de modo confuso. É sobretudo durante o período dos sete anos que eles se desenvolvem sob a forma de jogos de regras simples e complexas, diretamente ligadas à ação e geralmente sustentadas por objetos e acessórios bem definidos. Os jogos de regras, contrariamente aos outros procedimentos lúdicos que têm tendência para se atenuar, subsistem, podendo desenvolver-se nos adolescentes e nos adultos, tomando uma forma mais elaborada. Eles se interessam mais por jogos de regras complexas, mais independentes da ação e baseados em raciocínios e combinações puramente lógicas, hipóteses, estratégias e deduções, tal como xadrez, bridge, jogos de estratégia complexos e os jogos esportivos complexos.

2.6 - AS CONCEPÇÕES DE ALGUNS ESTUDIOSOS A RESPEITO DO JOGO

A concepção de Piaget sobre jogos

De acordo com os estudos de Jean Piaget (1978, p. 57), “a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo”. Desta forma, cada etapa do desenvolvimento se relaciona com um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Assim, outro conceito essencial da teoria sobre o jogo é a relação deste com

o processo de adaptação, que implica dois processos complementares: a assimilação e a acomodação.

Nota-se que segundo Piaget (1978, p. 61), a assimilação se caracteriza como o processo pelo qual a criança, quando se depara com determinados problemas do mundo externo, utiliza, para resolvê-los, estruturas mentais já existentes. Por outro lado, a acomodação é o processo pelo qual a criança, quando se depara com o problema e não consegue resolver com as estruturas existentes, modifica-as. Então, para Piaget, as crianças se adaptam ao ambiente através do processo de equilíbrio entre esses dois tipos de processos.

Sendo assim, esse conceito de Piaget se evidencia na atividade lúdica infantil à medida que as crianças, ao jogarem, assimilam novas informações e acomodam-nas às suas estruturas mentais.

Conforme o que nos explicita Piaget (1978, p. 73), existem três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: o exercício, o símbolo e a regra. O jogo de exercício representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo, manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência, da infância à idade adulta, dessa forma, não supõe o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica.

A próxima estrutura que é o jogo simbólico, Piaget (1978, p. 74) afirma que esse tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo, um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa, ou seja, seu significado. Sendo assim, concebendo a estrutura do símbolo como instrumento de assimilação lúdica, Piaget observa que durante o desenvolvimento da criança, surgem novos e diversos símbolos lúdicos que determinam a evolução do jogo simbólico.

Segundo Piaget (1978, p 75), o jogo de regras se manifesta quando, por volta dos 4 anos, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras. Não se identifica nos jogos de regras segundo Piaget (1978) o processo de involução. Estes se desenvolvem e se mantêm por toda a vida, como é o caso dos esportes, cartas e outros. Neste sentido, para o autor supracitado, o jogo de regras apresenta um equilíbrio entre a assimilação ao eu e a vida social, marcando a passagem do jogo infantil para o jogo adulto. É conferida uma disciplina de forma coletiva aos que participam do jogo, uma espécie de dever, de responsabilidades.

Portanto, Piaget foi um grande pesquisador que conseguiu fornecer uma percepção sobre o lúdico e o desenvolvimento das crianças servindo como base de muitas linhas educacionais atuais. Logo, suas contribuições para as áreas da Psicologia e Pedagogia são imensuráveis e fundamentais.

A concepção de Vygotsky sobre jogos

Conforme os estudos de Vygotsky (1999), ele estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância e citando algumas ideias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo. A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regular. É importante saber que principal conceito da teoria de Vygotsky é o de zona de desenvolvimento proximal. Vygotsky (1999, p. 57), define “como a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si só”.

Segundo o Vygotsky (1999, p. 62), “não é todo jogo para a criança que possibilita a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, do mesmo modo que nem todo o ensino o consegue”. Porém, no jogo simbólico, normalmente, as condições para que ela se estabeleça estão presentes, haja vista que nesse jogo estão presentes uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta.

Sendo assim, para o autor, as regras são partes integrantes do jogo simbólico, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente regrados. Desta forma, ao desenvolver um jogo simbólico a criança testa comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real.

Consequente é atribuído também uma grande importância ao papel da imaginação, que se coloca em estreita relação com a atividade criadora. Vygotsky (1999, p. 64), afirma que “os processos de criação são observáveis principalmente nos jogos da criança, porque no jogo ela representa e produz muito mais do que aquilo que viu”.

É evidente que na visão sócio-histórica de Vygotsky (1999), a brincadeira e o jogo, são atividades específicas da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Sendo portanto, uma atividade social com contexto cultural e social.

Logo, essa noção de zona proximal de desenvolvimento interliga-se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe, ou seja,

a aplicação de brincadeiras deve ser conforme a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra, por isso é imprescindível o planejamento antecipado pelo docente.

A concepção de Wallon sobre jogos

Henri Wallon foi um grande pesquisador que não poupou esforços em seus estudos, ele se dedicou ao psiquismo humano na perspectiva genética, ou seja, ele defendeu a gênese da pessoa, na qual justifica o seu interesse pela evolução psicológica da criança.

De acordo com Ferreira (2003, p. 46), os estudos de Wallon oferecem subsídios para reflexão sobre as práticas pedagógicas, considerando que não “é possível selecionar um único aspecto do ser humano e perceber o desenvolvimento nos vários campos funcionais nos quais se distribuem a atividade infantil (afetivo, motor e cognitivo)”. Pois, o estudo do desenvolvimento humano deve considerar o sujeito como geneticamente social e estudar a criança contextualizada, nas relações com o meio.

Ainda segundo Ferreira (2003, p. 84), “o brincar é parte integrante da vida social e é um processo interpretativo com uma textura complexa, onde fazer realidade requer negociações do significado, conduzido pelo corpo e pela linguagem”.

Conforme Espíndola (2002, p. 35), em sua teoria Wallon mostra que “é através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento que é seguido por fases distintas, no entanto, é a quantidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso”, e assim, diante do resultado, temos a impressão que a criança internalizou por completo o aprendizado, mas, ela só comprova seu progresso através dos detalhes.

Para Wallon (1981, p. 84), ele compreende que as etapas do desenvolvimento evidenciam atividades em que as crianças buscam tirar proveito de tudo. Os jogos comprovam as múltiplas experiências vividas pelas crianças, como: memorização, enumeração, socialização, articulação, sensoriais, entre outras.

Então, método de Wallon (1968, p. 57), é baseado no materialismo dialético, contestando os dualismos: biológico-social, homem sociedade, corpo-alma, psíquico-motor - insere-se em estudar as condições materiais do desenvolvimento da criança, ou seja, tanto biológicas como sociais, e ver como se constrói um novo plano de realidade, envolvendo o movimento, a emoção, a inteligência e a personalidade.

Segundo Wallon (1968, p. 59), para a função motora e, principalmente, para a tonicidade, ele procura dar um sentido humano. Assim também, o movimento é para Walton, o elemento primordial que contribui para a elaboração do pensamento da criança, contrapondo-se ao conceito de que o movimento diz respeito as manifestações mecânicas e neurológicas.

Desta maneira, percebe-se que nas ideias de Wallon, os jogos para a criança são progressão funcional, no entanto, para o adulto significa regressão. Segundo Wallon (1981, p. 79), isso acontece "porque o que existe é a desintegração global da sua atividade face ao real", isto é, para o adulto acontece o contrário, pois ao longo da vida o homem se aborrece por ser criança e quer o mais rápido possível se desligar completamente das atividades lúdicas, aproximando-se de atividades como o trabalho. Posteriormente, o adulto deseja ser criança outra vez, então relaxa quando está ao lado de uma criança, se permitindo realizar atividades sem compromisso.

Portanto, nota-se que a concepção de Wallon nos fala que o lúdico e a infância não podem ser dissociados e que toda atividade da criança deve ser espontânea, livre de qualquer repressão antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadas. Logo, o jogo é uma ação voluntária, caso contrário, não é jogo, mas sim trabalho ou ensino. Assim, o lúdico deve ser uma manifestação equilibrada e de acordo o resultado que o professor deseja alcançar.



CAPÍTULO 3

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PARA O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A bordaremos neste capítulo a respeito das contribuições que a ludicidade imprimi no processo educacional das crianças. A razão pela qual o docente cada vez mais precisa usar o lúdico na ministração de suas aulas, bem como, a importância de se dar mais sentido e objetivo ao que se pretende ensinar. O que se fala atualmente do aspecto lúdico na sala de aula, e a importância da figura do professor como mediador entre o aluno e o conhecimento.

3.1 - POR QUE UTILIZAR O LÚDICO NAS AULAS?

Um dos maiores problemas enfrentados corriqueiramente por professores é o desinteresse dos alunos, que geralmente é devido a metodologia utilizada. É necessário repensarmos a maneira de ensinar os conteúdos de uma forma mais atraente, didática, buscando assim despertar o interesse do aluno para a aprendizagem, fazendo com que a criança se aproxime o máximo possível da realidade, transformando portanto os conteúdos em vivência, pois segundo Freire (1996) ensinar vai além de transferir conhecimento, o docente precisa se planejar bem. E assim:

É neste sentido que ensinar não é transferir conhecimentos, conteúdos nem formar é ação pela qual um sujeito criador dá forma, estilo ou alma a um corpo indeciso e acomodado. Não há docência sem discência, as duas se explicam e seus sujeitos, apesar das diferenças que os conotam, não se reduzem à condição de objeto, um do outro. Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. (FREIRE, 1996, p. 12).

De acordo com Friedman (2006, p. 46), o brincar deve fazer parte do cotidiano da criança. Estimular o lúdico de forma ampla, através de oficinas de construção de brinquedos, teatro, jogos e brincadeiras, onde possam resgatar as atividades lúdicas dos nossos pais e avós. Dessa forma, essa dinâmica irá contribuir para a ampliação dos conhecimentos da cultura lúdica tradicional e o diálogo entre as gerações, além de vínculos e criatividade.

Os jogos podem auxiliar o professor na aplicação de conceitos e conteúdos na sala de aula, assim, proporcionam a construção do conhecimento, o desenvolvimento e da capacidade de iniciação. Nesta perspectiva, Moyles (2002, p. 21) enfatiza que “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica...”. Desta forma, cabe ao docente planejar a aplicação dos jogos nas suas aulas.

Conforme o que afirma Canário (2006, p. 59-60) “Nas últimas décadas e em todo o mundo, face os problemas enfrentados pelos contextos escolares, a mudança e a inovação educativa ganharam um papel central nas preocupações daqueles que ensinam ou gerem tais sistemas [...]”.

Às vezes o brincar pode ser confundido com um passatempo e concluído como uma falta de seriedade pelos profissionais que deles usam para interagir e passar co-

nhecimento para seus alunos. Porém, é necessário que os profissionais da educação, segundo fala Bueno (2010, p. 21), “[...] tenham em mente que é através das ações, do fazer, pensar e brincar, que o ser humano vai construir seu conhecimento e desenvolver suas estruturas psíquicas para se relacionar com o mundo concreto”.

Consequentemente, é através do jogo, do brinquedo e das brincadeiras que a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, aprender, entre outros. Assim, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são extremamente importantes para o desenvolvimento da criança e a sua compreensão sobre o mundo que a cerca.

É muito significativa a explicação que é feita por Campos (2009, p. 20-21) sobre o ato de brincar: “é um processo complexo e significativo na construção do universo infantil, pois é por meio destas atividades que a criança recria e inventa novas realidades, construindo e reconstruindo-se em uma incansável estruturação e reestruturação da sua dimensão cognitiva”.

Os adultos são os responsáveis pela iniciação ao lúdico da criança, pois eles estimulam os bebês através de cantorias e embalos ao som de cantigas infantis, fazendo cócegas no corpo dos recém-nascidos, acionando jogos com cores, luzes, formatos diferenciados, sons, entre outros, e com seus próprios brinquedos infantis. (NALLIN, 2005, p. 32).

A escola é um ambiente de suma importância para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, sendo que segundo Mattos (1999, p. 50) “a escola assume um caráter fundamental na construção do conhecimento por ser a entidade especializada em desequilibrar a criança e criar condições para o real aprendizado”.

A brincadeira faz parte do universo infantil, sendo assim faz parte do ambiente escolar também e ela é de suma importância para o desenvolvimento da criança, desde seus primeiros dias de vida até a fase adulta. Conforme Santos (2008, p. 16): “O brincar já nasce com a criança, é algo espontâneo, e é por meio desse ato que ela desenvolve suas habilidades e acumula conhecimentos. Por isso, se faz necessária no contexto escolar”.

Atualmente com toda essa variedade de cultura, crença e tradição presente em nosso país, as escolas estão inseridas e nelas os profissionais da educação. De acordo com Mattos (1999, p. 51), “o professor tem que ser um especialista em interagir com o aluno sua preocupação deve ser o como fazer para possibilitar uma aprendizagem mais eficiente e menos trabalhosa para a criança”.

Então, o professor é a pessoa mais recomendada para estimular as crianças a aprenderem, a se desenvolverem intelectualmente e a interagirem com seus amigos, colegas, familiares, entre outros.

O docente tem várias habilidades, muitas delas adquiridas durante a formação universitária, mas a grande maioria é contraída principalmente no dia a dia com cada criança, sendo esta convivência um aprendizado único e encantador. Segundo Mattos (1999, p. 51), “[...] o professor é orientador, guia, facilitador da aprendizagem e não o dono da verdade, possuidor do saber com uma aula totalmente centrada na sua capacidade de abordar o tema falando sobre ele”.

Desta forma, o professor ao longo dos anos foi se adaptando a realidade ao qual foi sendo modificada, principalmente em virtude do grande avanço tecnológico e a educação como um todo também não foi diferente, a mesma teve que ser modificada e adaptada a esta nova criança e ao mundo que a cerca, sendo que este processo é contínuo e ao mesmo tempo bastante lento.

De acordo com Ribeiro (2011, p. 36), o professor deve: “possuir característica básica de observação, ter olhos e ouvidos bem atentos e sensibilidade para perceber as necessidades de seus alunos”. Desta forma, o professor deve procurar estar se atualizando constantemente e inovando a sua forma de ensinar, algo totalmente essencial para os dias de hoje.

Ainda segundo Ribeiro (2011, p. 35) defende a ideia de que: “o papel do educador é de propor regras, sem impô-las para que a criança tenha possibilidade de elaborá-las, proporcionando a ela o direito de tomar decisões para ser trabalhar o desenvolvimento social e político”. Assim, o professor deverá orientar, propor, estimular, trocar ideias, entre outros, mas jamais impor as regras do “jogo” ou as que ele considera como certas e adequadas a uma determinada realidade escolar.

Logo, é através do respeito, da troca de ideias, sugestões, empatia, entre outros, que se cria uma relação professor-aluno prazerosa e de grande aprendizagem para ambas as partes, estimulando que cada sujeito acrescente e aprenda dentro no âmbito escolar, ou seja, cada um contribui para o desenrolar do processo de aprendizagem.

Existe ainda um papel importantíssimo para a escola - a socialização. Pois, é algo fundamental tanto para a instituição como para os alunos. Conforme o que afirma Silva (2005, p. 25). “a socialização na escola poderá ser melhor exercitada nas aulas de recreação, pois as atividades são desenvolvidas em ambiente de cooperação, respeito mútuo, levando a criança a ter autoconfiança e autocontrole.”

Segundo Santos (2008, p.17), através do jogo, “a criança organiza as informações, compreende situações, por isso se torna uma necessidade”, assim, o jogo também “[...] dispõe ao professor a possibilidade de conhecer as limitações, sentimentos, emoções, conhecimentos e necessidades de cada aluno. Assim, o educador poderá trabalhar cada um desses aspectos”.

A utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras na perspectiva de Santos (2008, p.18), também pode despertar um lado negativo, um ponto pode ser considerado quando o professor não possui o entendimento de que: “[...] com o lúdico, a criança aprende tão bem ou até melhor do que qualquer atividade tradicional limitada a livros e cadernos. O fato de estar numa brincadeira não representa um momento de lazer, e sim uma forma alternativa de aprender”.

Sendo assim, é possível concluir que os jogos, brinquedos e brincadeiras segundo Santos (2008, p.18), “[...] não devem ser utilizados ao acaso, mas sim como meios para se alcançar determinados objetivos didáticos”. Dessa forma, para fazer uso dos jogos, brinquedos e brincadeiras é necessário que o educador tenha um planejamento e objetivos claros para que assim os resultados sejam positivos e prazerosos para todos.

É importante que os jogos e todas as atividades lúdicas sejam usadas como instrumentos de apoio com o objetivo de potencializar a proposta pedagógica, ou seja, não se torne um simples passa tempo na sala de aula. É fundamental também que os jogos se tornem uma ferramenta instrutiva, que possa transformar uma disputa em algo que venha desenvolver o caminho do aprendizado do aluno.

Conforme o que afirma Fialho (2007), o lúdico é uma ferramenta poderosa para facilitar a aprendizagem dos conteúdos em sala. Sendo assim:

A exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação, tornando esse processo transparente, ao ponto que o domínio sobre os objetivos propostos na obra seja assegurado. (FIALHO, 2007, p. 16).

Para Vygotsky (1989) o lúdico só se considera educativo quando estimula o interesse da criança pela assunto estudado. Consequentemente os docentes necessitam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem. Os jogos e brincadeiras tem essa característica de despertar nas crianças o gosto pela vida.

É muito significativo o que Kishimoto (2011) fala sobre os jogos, pois eles são recursos pedagógicos que devem ser usados para a construção de conhecimentos em situações formais de aprendizagem, então, vão além de apenas diversão. Assim Kishimoto afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2011, p. 41).

Consoante o que fala Gilda Rizzo (2001, p. 40) ao dizer: “... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”.

Portanto, o professor pode potencializar o desempenho dos seus alunos por meio de jogos, das brincadeiras e de modo geral com o lúdico. Criando um ambiente proveitoso e favorável para o desenvolvimento das habilidades que as crianças precisam para se tornar adultos bem sucedidos.

3.2 - O SENTIDO DAS AULAS ATRAVÉS DA LUDICIDADE

O papel do professor na atualidade é transformar as aulas em momentos significantes para a vida das crianças. Muitas vezes paramos para pensar: por que ensinamos determinado conteúdo? E os alunos também se perguntam: para que aprender isso? Entra aqui a importância de se dar sentido as aulas e de incluir mais o lúdico na sala de aula.

Nos estudos realizados por Freire (1996) ele fala muito sobre a importância do professor sempre procurar desenvolver a capacidade crítica do aluno, e através do lúdico o educando acaba sendo sujeito ativo da construção do seu conhecimento, mas para isso o professor necessita de ser um crítico da sua própria prática de ensino. Para Freire:

O educador democrático não pode negar-se o dever de, na sua prática docente, reforçar a capacidade crítica do educando, sua curiosidade, sua submissão. Nas condições de verdadeira aprendizagem os educandos vão se transformando em reais sujeitos da construção e da reconstrução do saber ensinando, ao lado do educador, igualmente sujeito do processo. Só assim podemos falar realmente de saber ensinando, em que o objeto ensinado é apreendido na sua razão de ser e, portanto, aprendido pelos educandos. (FREIRE, 1996, p. 14).

Conforme o que afirma Gadotti (2003, p. 11): “sentido quer dizer caminho não percorrido, mas que se deseja percorrer, portanto, significa projeto, sonho, utopia. Aprender e ensinar com sentido é aprender e ensinar com um sonho na mente. A pedagogia serve de guia para realizar esse sonho”. Os jogos e brincadeiras podem despertar o sentido de se aprender algo novo.

Neste universo de se buscar uma metodologia que seja mais integradora, que tenha mais sentido e viabilize o despertar das crianças para a aprendizagem, entra a função do professor que segundo Gadotti (2003, p. 16), “o professor é muito mais um

mediador do conhecimento, diante do aluno que é o sujeito do sua própria formação". O mesmo autor explica que:

O aluno precisa construir e reconstruir conhecimento a partir do que faz. Para isso o professor também precisa ser curioso, buscar sentido para o que faz e apontar novos sentidos para o que fazer dos seus alunos. Ele deixará de ser um "lecionador" para ser um organizador do conhecimento e da aprendizagem. (GADOTTI, 2003, p. 16).

Conforme Macedo, Petty e Passos (2005), o brincar é a principal atividade da criança, pois faz com que ela interaja com o meio no qual está inserida, como também orienta e possibilita a construção do conhecimento. Assim:

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados. MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005, p. 13-14).

De acordo com Gulinelli (2008 p. 9), "a atividade lúdica é um fator muito importante para o desenvolvimento da criança. Por meio dela podemos tornar a aprendizagem mais prazerosa (...)". Já dispomos de todo esse aporte ao nosso lado, então, devemos ter a certeza a prática pedagógica através da ludicidade pode proporcionar o desenvolvimento de atividades que estimulem o raciocínio lógico, a criatividade e o crescimento pedagógico de forma mais significativa para as nossas crianças.

Ainda segundo Gulinelli (2008, p.10), "brincando a criança aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável". Então, o emprego do lúdico na sala de aula pode viabilizar um trabalho pedagógico mais consistente, dinâmico e com melhores resultados, pois a aprendizagem bem como toda a produção do conhecimento fica mais forte.

3.3-LUDICIDADE:UMA ABORDAGEM ATUAL DE SUA APLICAÇÃO

Desde a década de 1980 vem sendo realizados inúmeros debates acerca da função da escola, bem como o seu papel na sociedade atual. Professores revisaram e avaliaram as suas práticas pedagógicas buscando resultados melhores dentro das salas de aulas. Segundo Martins (1997, p. 25), é necessário de fato que os docentes façam uma análise crítica de como está ocorrendo a sua prática educativa.

Existe uma abordagem interessante levantada em questão pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), (Introdução-Vol. 1, 1997, p. 53), no qual fala da intervenção pedagógica com o objetivo de fazer uma contextualização do que se é estudado a fim de uma aprendizagem melhor:

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade,

conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação (...). (PCN, 1997, p. 53)

É responsabilidade do professor desenvolver uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa, na qual a aprendizagem esteja inserida na realidade da criança. Conforme o que afirma Fernandes (2013, p. 8), o educador tem que valorizar e respeitar a brincadeira, pois a ludicidade é necessária para a construção e a afirmação do sujeito criativo e construtor da sua própria história.

O educador não deve ter medo de trabalhar com o lúdico, pois o brincar é algo natural da criança e os documentos do MEC como os PCN's, trazem algumas orientações a respeito deste tema, tais como:

Se assim entendermos, estaremos convencidos de que este é o momento de recolocarmos no currículo dessa etapa da educação básica O brincar como um modo de ser e estar no mundo; o brincar como uma das prioridades de estudo nos espaços de debates pedagógicos, nos programas de formação continuada, nos tempos de planejamento; o brincar como uma expressão legítima e única da infância; o lúdico como um dos princípios para a prática pedagógica; a brincadeira nos tempos e espaços da escola e das salas de aula; a brincadeira como possibilidade para conhecer mais as crianças e as infâncias que constituem os anos/séries iniciais do ensino fundamental de nove anos. (Brasil, 2006, p.9).

O lúdico é um excelente recurso pedagógico que deve ser utilizado cada vez mais nas aulas, pois, proporciona a integração do estudante com ambiente de forma mais dinâmica.

De acordo com Fonseca (2007, p. 15), defende que por meio do lúdico, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa. A criança tem mais facilidade para assimilar os novos conhecimentos e fomentar mais os seus valores por intermédio das atividades lúdicas.

Conforme Fernandes (2013, p.9), é necessário que levemos a sério o nosso dever de educar, assim ele fala: “por serem uma atividade didático-pedagógica que o profissional deve utilizar para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que seja apreciada como uma atividade tão séria quanto à outra tarefa”.

A função do professor é sem dúvida proporcionar aos seus alunos um aprendizado de forma interessante, de maneira que o aluno tenha prazer em aprender. Nesta mesma ideia Lisboa (2009, p.1), corrobora com a seguinte afirmação: “[...] é dever do professor mudar os padrões de conduta em relação aos alunos, deixando de lado os métodos e técnicas tradicionais acreditando que o lúdico é eficaz como estratégia do desenvolvimento na sala de aula.

O professor precisa ficar atento para não usar o lúdico como distração, mas com a finalidade de impulsionar a aprendizagem da criança. E assim, se torna cada vez mais fundamental que o docente observe como está sendo a sua atuação pedagógica e procure melhorar naquilo que for necessário.

Portanto, tal interação entre professor-aluno e aluno-aluno, é desenvolvida durante a prática dessas atividades, despertando no aluno o desejo de estar presente nesses momentos e assim desenvolver de maneira espontânea novos conhecimentos.

Existe ainda diversos educadores com o pensamento de que brincar em sala de aula é uma perda de tempo. O professor necessita compreender que o lúdico pode ser seu parceiro no processo ensino aprendizagem. Acima de tudo, entender que a brincadeira é algo inerente à criança, pois faz parte do seu mundo, ou seja, não lhe é algo estranho.

Nesta concepção, Hendler (2010), explica que o ato da criança aprender através da ludicidade, possibilita-o um melhor desenvolvimento. Sendo assim:

A aprendizagem por meio do lúdico proporciona ao educando tornar-se um indivíduo mais criativo, autônomo e feliz, desenvolvendo capacidades importantes como a atenção, a imaginação e facilita sua inserção no mundo social. Durante as brincadeiras, a criança vai estabelecendo relação com o mundo adulto através de suas representações simbólicas.. (HENDLER, 2010, p. 09).

Consequentemente a escola como instituição educativa tem o compromisso de fazer com que essa prática lúdica de fato aconteça, pois é uma proposta metodológica que contribui para uma vida mais prazerosa e significativa. Assim, através do lúdico a escola estimula à criança a uma melhor relação com o seu ambiente social.

Conforme Angela Cristina Munhoz Maluf (2009, p. 23): “Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”. Então, não há impedimento algum ao professor para usar o lúdico nas suas aulas.

3.4 -A IMPORTÂNCIA DO PAPEL DO PROFESSOR NAS BRINCADEIRAS E JOGOS

Ao professor é possível desempenhar um importante papel na realização dos jogos e brincadeiras, mas para isso ele precisa discernir quando deve intervir ou apenas observar, integrar-se como participante, dá informações ou discutir de forma crítica, selecionar quantidade e variedades de materiais, possibilitando o acesso a todos.

É fundamental que o professor conheça as contribuições das atividades lúdicas para a aprendizagem e desenvolvimento dos educandos para realizar essas atividades de forma consciente e eficaz em sua prática na sala de aula.

Nesse sentido, segundo o que afirma Teixeira (2010, p. 65), “Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las”, ou seja, o professor tem que saber como aplicar o jogo ou a brincadeira, conhecendo assim os objetivos referentes a cada um.

A respeito desta temática, Maluf (2009, p. 45), nos diz que o educador antes de aplicar uma atividade lúdica, deve saber criar, organizar, agir, mostrar, ajudar e avaliar a atividade proposta. Nesse sentido, observamos a necessidade do professor planejar as atividades lúdicas para trabalhar em suas aulas, e fazer o seu planejamento de acordo com essas atividades.

Conforme Teixeira, (2010, p.66), ele vem nos lembrar de que os jogos e as brincadeiras exigem partilha, confrontos, negociações, e trocas entre os sujeitos que brincam, promovendo conquistas cognitivas e sócias.

Dessa maneira, Teixeira (2010), ressalta o seguinte sobre a intervenção do educador:

A intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor deve oferecer matérias, espaço e tempos adequados para que a brincadeira ocorra em sua essência. (Teixeira, 2010, p.66).

Observa-se que é papel do educador, observar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças para enriquecê-las em futuras oportunidades. E sempre que possível o educador deve participar das brincadeiras e aproveitar para questionar com as crianças sobre as mesmas. Sendo pois, relevante que este profissional organize e estruture o espaço de forma a estimular na criança a necessidade de brincar, também visando facilitar a escolha das brincadeiras.

Assim, nota-se que as atividades lúdicas podem ser utilizadas no processo de aprendizagem dos educandos, uma vez que auxilia a ação do professor. Dessa forma, a função do professor é de mediador desse processo tão importante. A partir das informações acima, percebemos a importância do professor compreender o seu papel na realização dos jogos e brincadeiras, bem como entendemos que é possível utilizar esses recursos pedagógicos, dependendo de sua postura frente o jogo e a brincadeira.



CONCLUSÃO

O trabalho aqui apresentado foi muito importante, pois, mostrou que a prática docente pode ser melhorada e aperfeiçoada através do lúdico. Sendo uma ferramenta indispensável ao professor. Desta forma, esta pesquisa visa contribuir com o desenvolvimento dos trabalhos docentes na sala de aula, colocando em evidência que ao se utilizar jogos nas aulas, o professor está potencializando a aprendizagem do aluno, bem como, favorecendo o desenvolvimento de diversas habilidades fundamentais para a criança.

Outro aspecto de relevância desta pesquisa é que existem vários autores e estudos que abordam a respeito dessa temática. Sendo assim, os professores tem uma base sólida de pesquisas educacionais que tratam da ludicidade como mecanismo pedagógico. Então, não há o que temer, apenas é necessário que ocorra planejamento para poder executar os jogos e brincadeiras da melhor maneira possível, sem que sejam simples passa tempo.

Por meio desta pesquisa foi possível notar que desde antigamente já se falava em jogos e brincadeiras associados ao ambiente escolar. E que com o passar dos anos foram sendo realizados muitos estudos com o objetivo de demonstrar a importância do aspecto lúdico na sala de aula. Outro fato interessante também descoberto nesta pesquisa é que, através do lúdico a criança consegue aprender melhor os conceitos, e assim, desenvolver suas habilidades e potenciais com resultados significantes, bem como, despertar o interesse dos alunos para adquirirem novos conhecimentos. Foi perceptível que ainda existem poucos trabalhos científicos tratando da temática no ensino fundamental I.

Portanto, gostaríamos de sugerir a realização de novas pesquisas e abordagens sobre este tema em estudo, pois, existem diversos aspectos da ludicidade que devem ser estudadas e pesquisadas, como exemplo o campo do ensino fundamental I que necessita também de estudos a respeito dessa temática. Logo, o lúdico deve estar presente em toda a vida escolar da criança.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, **Atividade lúdica**. Olivette Rufino Prado. **Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na educação infantil** 2006. Tese (Doutorado em Educação). CCSA, Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2006

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. Ed. 11^a. Loyola. São Paulo, 2003.

ANTUNES, Celso. Jogos para estimulação das Múltiplas Inteligências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

ARAÚJO, Karina de Toledo. **Os Jogos e a Educação**. In: Revista Eletrônica de Educação, v.1, n.1, ago - dez. Semestral Revista da UniFil – Centro Universitário Filadélfia – Londrina: UniFil, 2007.

BARBOSA, S. L; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 2008. 34 f. Monografia (Graduação em Normal Superior)* - Centro Universitário de Lavras, Lavras, 2008. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/jogos-e-brincadeiras-naeducacao-infantil/11853/#ixzz4pHhDqeEd>

BERTOLDO, Janice Vidal e RUSCHEL, Maria Andrea de Moura, Jogos, Brinquedo e Brincadeira – Uma Revisão Conceitual (2011).

BROTTO, F. O. Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar! 3. ed. ren. Santos, SP: Projeto Cooperação, 2001.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**: ensinando de forma lúdica. Londrina – PR, 2010

CAMPOS, Nara Fernanda De Campos. **O Lugar dos Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Capivari – SP, 2009.

CANÁRIO, Rui. **A escola tem futuro?** Das promessas às incertezas. Porto Alegre: Art-med, 2006.

CANÁRIO, Rui. **A escola tem futuro?** Das promessas às incertezas. Porto Alegre: Art-med, 2006.

DHOME, Vânia. Atividade lúdica na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Rio de Janeiro: Vozes, 2003. Disponível em: <http://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/consideracoes-historicas-dos-jogos-no-ambito-educacional.htm>. Acessado em 29/05/2017, às 09:20hs.

Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/par/195-secretarias-112877938/seb-educacao-basica-2007048997/12640-parametros-curriculares-nacionais-1o-4o-series>. Acessado em: 09/05/2017.

Disponível em:.. Acessado em 08/05/2017. Elkonin, D. (1987a). Problemas psicológicos del juego en la edad escolar. Em M. Shuare (Org.), La psicología evolutiva e pedagógica en la URSS - Antología (pp.83-102). Moscou: Progreso.

FERNANDES, Valdirlene de Jesus Lopes. **A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil**. Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE - ISSN 1806-6283, 2013.

FIALHO, Neusa Nogueira. Jogos no Ensino de Química e Biologia. Curitiba: IBPEX, 2007. FIALHO, Neusa Nogueira. Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino – FACINTER. Curitiba: IBPEX, 2007. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/posteres2.html>. Acessado em: 05/06/2017.

FONSECA, Gercília Alves Neves. **O lúdico nas aulas de educação das séries iniciais do ensino fundamental**. Brasília, 2007.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (coleção Leitura)

FRIEDMANN, Adriana. O desenvolvimento da criança através do brincar. São Paulo: Moderna, 2006.

GADAMER, Hans. George. Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. Vozes. Petrópolis, 2002.

GARON, D. in Friedmann, A. [Et.al] - O DIREITO DE BRINCAR: Brinquedoteca- Ed. Scritta- 4ª edição, São Paulo, 1998.

GILDA Rizzo (2001, p.40). **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos**. Autora: Monalisa Lisboa

GULINELLI, Deize. A ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: uma retrospectiva dos jogos tradicionais. São Paulo, 2008

HENDLER, Vanícia Behenck. O lúdico nas primeiras séries do ensino fundamental – Monografia. FAGED/UFRGS, 2010.

HUBNER, L.; CAPELLI, J.; ELIAS, A. Etnomatemática. **Revista Diário do Grande ABC**, p. 3, 31 de out. 2003. Disponível em: <<http://www.etnomatematica.org/articulos/boletin.pdf>>. Acesso em 01/06/2017.

HUIZINGA, J. **O Jogo como elemento da cultura**. Perspectiva. S. São Paulo: 2004.

JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO
Ottopaulo Böhm.

MACEDO, 2006, p.35 MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS,

NorimarChriste. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005. Maluf, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MARTINS, João Carlos. **Vygotsky e o Papel das Interações Sociais na Sala de Aula: Reconhecer e Desvendar o Mundo**. Série Ideias n. 28. São Paulo: FDE, 1997.

MARTINS, Marilena Flores. O Homem lúdico. 2009. Disponível em: <www.ipabr.org.br>. Acesso em: 30 set. 2011.

MATTOS, Mauro Gomes de. **Educação física infantil**: construindo o movimento na escola. Guarulhos, SP: Phorte, Editora, 1999.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

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

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

PIAGET, J. A psicologia da criança. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. "A formação do símbolo na criança - imitação, jogo e sonho, imagem e representação". Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

QUEIROZ, Marta Maria Azevedo. Educação Infantil e Ludicidade. EDUFPI. Teresina, 2009.

RIBEIRO, Katiuce Lucio. **Jogos na Educação Infantil**. / Katiuce Lucio Ribeiro, Selma Pereira de Souza. Serra: Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira 2011. SANT'ANNA, Alexandre; NASCIMENTO Paulo Roberto do. REVEMAT: R. Eletr. Educ. Mat., UFSC/MTM/PPGECT, Florianópolis, SC, Brasil, 2011.

SANTOS, Luciana Alves Dos. **As Brincadeiras no Âmbito Escolar**: um estudo sobre o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo de crianças da educação infantil de uma escola privada do Paraná. Brasília: 2008.

SCHULTZ, Elis Simone. MULLER, Cristiane. DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e suas contribuições na escola**, 2006.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. Jogos Educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação. 1998.

VOLPATO, Gildo. Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar. – Florianópolis: Cidade futura, 2002.

VYGOTSKY, L. S. A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. Lisboa : EdicOes 70, 1968

SOBRE OS AUTORES

1. Luilson Carlos Beserra

É formado nas licenciaturas de Pedagogia e em Geografia, possui pós-graduação *latosensu* em Supervisão e Administração Escolar, como também é Especialista em Alfabetização, Letramento e Psicopedagogia Institucional. Desempenhou trabalho de suporte técnico e administrativos junto à Secretaria Municipal de Educação na cidade de Umari – CE, atualmente é professor do quadro efetivo do município de Bom Jesus no estado da Paraíba, atua na educação infantil, anos iniciais do ensino fundamental e também na educação de jovens e adultos. Realiza estudos e pesquisas na área educacional mais precisamente voltado para a Formação Continuada de Professores e o desenvolvimento de novas estratégias de metodologias de ensino.

2. Alda Lucia Silva Gonçalves Beserra

É docente com licenciatura em Pedagogia e também em História, possui formação técnica em Secretariado Escolar, é professora especialista em Alfabetização, Letramento e Psicopedagogia Institucional, como também na área de Supervisão e Administração Escolar. Já atuou em escola da rede particular de ensino e também como professora nos anos iniciais do ensino fundamental no município de Umari no estado do Ceará. Atualmente se dedica a realizar diversas pesquisas e estudos no campo educacional.

ÍNDICE REMISSIVO

A

Aluno 9, 20, 21, 22, 24, 25, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 52
Ambiente 9, 12, 20, 37, 43, 44, 46, 48, 49, 52
Aprender 18, 20, 22, 26, 31, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 49, 52
Aprendizado 19, 23, 24, 25, 26, 29, 31, 33, 39, 43, 44, 45, 48, 53, 54
Aprendizagem 9, 12, 13, 17, 18, 19, 20, 21, 24, 26, 28, 30, 31, 32, 33, 38, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 54
Atividade 17, 18, 19, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 45, 46, 47, 48, 49, 50
Atividades 12, 17, 18, 20, 21, 22, 25, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50
Aula 7, 9, 12, 21, 30, 31, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 52

B

Brasil 7, 16, 18, 19, 23, 24, 26, 33, 48, 55
Brincadeira 20, 21, 28, 29, 30, 31, 32, 38, 43, 45, 48, 49, 50, 55
Brincadeiras 7, 13, 16, 17, 18, 20, 21, 23, 26, 29, 30, 31, 33, 39, 42, 43, 45, 46, 49, 50, 52, 53, 55
Brincar 7, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 39, 54

C

Cognitivo 24, 28, 29, 36, 37, 38, 39, 55
Conceitos 20, 21, 31, 35, 42, 45, 47, 52, 53
Conhecimento 4, 9, 20, 21, 22, 25, 26, 30, 31, 33, 42, 43, 46, 47
Construção 20, 21, 32, 36, 42, 43, 45, 46, 47, 48
Conteúdos 12, 21, 22, 24, 42, 45, 47
Criança 12, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 54, 55
Cultura 16, 17, 18, 23, 25, 26, 28, 30, 42, 43, 54

D

Desenvolver 17, 21, 23, 25, 29, 31, 36, 38, 43, 45, 46, 48, 49, 52
Desenvolvimento 7, 9, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 23, 24, 25, 26, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 42, 43, 44, 46, 47, 48, 49, 52, 54, 55, 56

E

Educação 24, 33, 53, 54, 55, 56
Ensino 4, 9, 12, 13, 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26, 30, 32, 38, 40, 46, 48, 49, 52, 54, 56
Escola 18, 25, 43, 44, 47, 48, 49, 53, 55, 56
Estudo 4, 7, 12, 16, 17, 21, 24, 26, 35, 39, 48, 52, 55

H

Humano 17, 18, 24, 25, 29, 31, 32, 37, 39, 43, 49

I

Infantil 9, 12, 16, 19, 24, 25, 29, 30, 32, 34, 37, 39, 43, 53, 55, 56
Interação 21, 29, 30, 31, 32, 38, 47, 49

J

Jogo 7, 9, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 28, 29, 30, 31, 32, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 43, 44, 45, 46, 50, 55

L

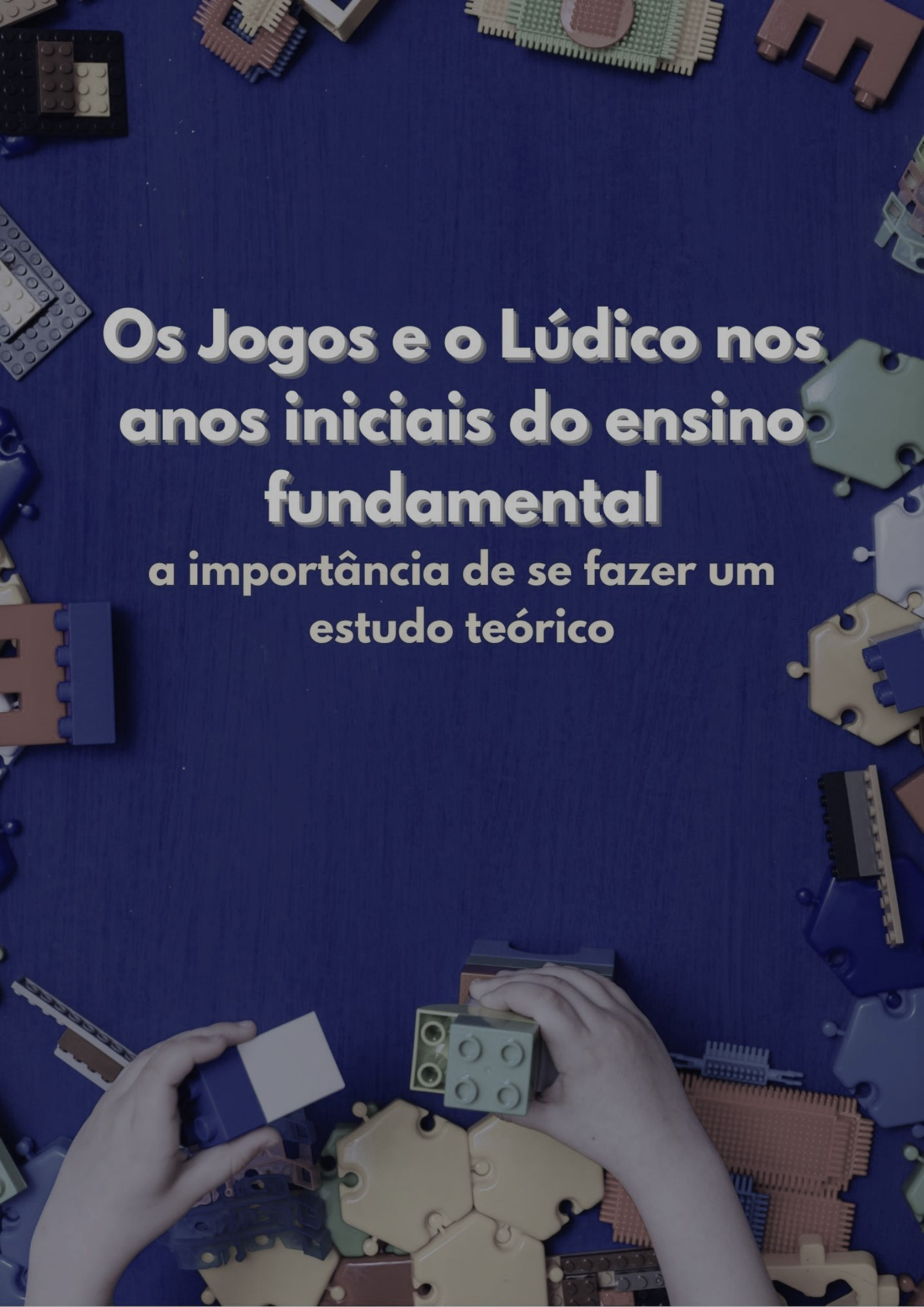
Ludicidade 7, 9, 12, 13, 18, 20, 23, 24, 25, 26, 28, 30, 42, 46, 47, 48, 49, 52, 54, 55

M

Mundo 4, 17, 20, 23, 25, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 37, 42, 43, 44, 48, 49

P

Papel 7, 16, 19, 20, 25, 29, 32, 33, 38, 42, 44, 46, 47, 49, 50, 55
Professor 7, 9, 12, 20, 21, 22, 25, 31, 38, 40, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 56

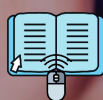


Os Jogos e o Lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental

**a importância de se fazer um
estudo teórico**

Os Jogos e o Lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental

a importância de se fazer um
estudo teórico



Rfb
Editora



ISBN 978-655889049-2



9 786558 890492