

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO - FACE
CURSO PEDAGOGIA - FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA SÉRIES INICIAIS
DO ENSINO FUNDAMENTAL - PROJETO PROFESSOR NOTA 10

EDILÉIA GADELHA DEO VALE
MARIA JOSÉ DE SOUZA PORTO FERNANDES
MARIA JOSÉ MIRANDA CARNEIRO BARCELOS
MARIA LUIZA VASCONCELOS VINHOTE
TÂNIA MARA OLIVEIRA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NAS
SÉRIES INICIAIS.

Brasília, 2005.

EDILÉIA GADELHA DEO VALE
MARIA JOSÉ DE SOUZA PORTO FERNANDES
MARIA JOSÉ MIRANDA CARNEIRO BARCELOS
MARIA LUIZA VASCONCELOS VINHOTE
TÂNIA MARA OLIVEIRA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NAS
SÉRIES INICIAIS.

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, como parte das exigências para a conclusão do Curso de Pedagogia – Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor Nota 10.

Orientador: SAINY COELHO BORGES VELOSO

Brasília, 2005.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	08
2. Pesquisa.....	12
3. Justificativa.....	13
4. Objeto de Estudo.....	15
5. Referencial teórico.....	16
6. Metodologia.....	27
7. Análise das Reflexões Teóricas.....	29
8. Considerações finais.....	41
9. Referências Bibliográficas.....	43
Anexos.....	44

Dedicamos a realizaço desse trabalho as nossas famlias e a todas as pessoas que nos ajudaram a construir esse sonho.

A Deus Todo Poderoso, agradecemos pela iluminação e força que nos foi dada a cada momento de nossa existência e, especialmente, por mais está conquista.

Aos nossos familiares e amigos que compartilharam os nossos ideais e os alimentaram, incentivando-nos a prosseguir nessa jornada.

Não é necessário introduzir no homem a partir do exterior, mas apenas fazer germinar e desenvolver as coisas das quais ele contém o germe e fazer-lhe ver qual a sua natureza.

Comenio

RESUMO

Enfatiza-se neste estudo a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais. Atividades lúdicas e recreativas são duas ferramentas um tanto quanto indicadas no processo do ensino, tendo em vista que aproximam o objetivo do professor à realidade da criança, resultando em uma integração entre ambos os interesses: aprender e ensinar. O objetivo geral deste estudo foi verificar a importância do lúdico no processo de ensino nas Séries Iniciais. Para facilitar a compreensão este objetivo foi desdobrado nos seguintes objetivos específicos: identificar os conceitos e significados relacionados ao brinquedo; valorizar a importância dos momentos lúdicos para o desenvolvimento dos alunos; compreender o brincar e sua origem cultural; e pesquisar a construção da atividade lúdica no contexto histórico. O estudo bibliográfico realizado no trabalho demonstrou, entre outros, que as atividades lúdicas propiciam um desenvolvimento das habilidades motoras, cognitivas e afetivas. Para complementar a informação proveniente do capítulo teórico, foi desenvolvida uma pesquisa de campo do tipo qualitativa na Escola Classe de atuação de cada educador envolvido neste estudo. Tal pesquisa teve como instrumento um questionário aplicado para professores. Como consideração final do estudo, chega-se ao entendimento que a atividade lúdica no processo de ensino mostra-se fundamental, pois por meio dessa abordagem da atividade pode-se facilitar a aprendizagem e estimular a integração sempre respeitando ainda a individualidade de cada criança.

Palavras chaves: Brincar – Escola - Criança

1. INTRODUÇÃO

Diante da necessidade de um processo inovador na área educacional, é exigida dos educadores uma multifuncionalidade, ou seja, que não apenas se posicionem como educadores, todavia como psicólogos, pedagogos, recreacionistas e muito mais. A realidade escolar vivenciada pelos educadores é na maioria das vezes o contato com alunos desinteressados pela leitura e escrita, pelos cálculos matemáticos e principalmente pela indisciplina dentro de sala de aula.

No âmbito da educação, alguns questionamentos estão presente no processo de ensino aprendizagem, tais como respeitar as formas de brincar e, ao mesmo tempo, torná-las parte do projeto pedagógico? É adequado instrumentalizar os jogos, subordinando-os a fins instrucionais? É correto permitir que as eles ocorram espontaneamente, sem intervenções? Pode-se identificar mudanças de comportamento por meio das atividades lúdicas? O ato de brincar na escola atende as necessidades dos alunos? Os professores possuem uma formação adequada para essa atividade? Estes questionamentos permearam de muitas formas a construção deste estudo.

Nesse contexto, idealiza-se com essa pesquisa propor soluções para auxiliar os professores nela e por ela envolvidos, a possibilidade de atingir os objetivos educacionais no ambiente no ambiente escolar.

Portanto, o objetivo geral identificar as condições histórico-culturais que podem favorecer e interferir em transformações que se operem na atividade lúdica presente no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais. De forma mais específica esse objetivo se desdobra em identificar conceitos e significados relacionados ao brinquedo. Valorizar a importância dos momentos lúdicos para o desenvolvimento dos alunos; compreender o brincar e sua origem cultural; e pesquisar a construção da atividade lúdica no contexto histórico.

Acreditamos que a concretização desses objetivos sobre a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem permitirá que o espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço prazeroso e agradável, de forma que as brincadeiras e os jogos permitam ao educando o entusiasmo de aprender construindo.

Vislumbra-se ainda com essa investigação o resgate da auto-estima, o autoconhecimento, além de desenvolver valores como a solidariedade, a responsabilidade,

a disciplina, a autoconfiança, a alegria e outros elementos necessários para a formação dos educandos.

Dessa forma, procura-se com esta pesquisa atender às exigências da nova Lei de Diretrizes e Bases (LDB) promulgada em 20/12/96, que foi inspirada nos princípios de liberdade e princípios de solidariedade humana, visando o pleno desenvolvimento dos educandos, e aos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN, que estabelecem uma formação comum, contudo complementada de acordo com o projeto político pedagógico de cada escola. Assim, direcionada nossa pesquisa contempla cinco escolas da rede pública do Distrito Federal. Sendo três situadas na Ceilândia, uma no Cruzeiro e a outra em Planaltina, caracterizadas conforme a seguir.

A Escola Classe 50 de Ceilândia, local de trabalho da professora Edileia Gadelha, que atua como regente na turma de 2º período - J, foi inaugurada em 08 de agosto de 1979, sob a direção da professora Ieda Maria Costa Melo. Possui 20 salas onde duas estão interditadas pela defesa civil, dentre elas a biblioteca que continua sendo utilizada. Em seu quadro funcional, a escola possui 55 funcionários entre as funções de direção, vice-direção, assistente, coordenação pedagógica, secretaria, professores e auxiliares.

Existem hoje na escola 965 alunos matriculados e divididos nos turnos matutino e vespertino, assim distribuídos em ensino especial com 12 alunos, 282 em Educação infantil, 134 fazem parte do bloco Infantil de Alfabetização (BIA) e 537 alunos na 1ª a 4ª série e CAA. A comunidade local possui uma renda familiar baixa. A maioria das pessoas são oriundas de outros estados, possui na sua grande maioria assistência de programas do governo.

A Escola Classe 15 de Ceilândia localizada na EQNN 10/8 Ceilândia Sul, possui 42 turmas de 1ª a 4ª série dividida em dois turnos, é uma escola inclusiva, tendo 9 turmas de ensino especial. Atualmente na escola existem 800 alunos matriculados. A comunidade escolar enfrenta diversos problemas que afetam diretamente a aprendizagem do aluno, convivemos com a falta de empregos dos pais, desestrutura familiar, além da violência física. Nesta escola atua a professora Maria Luiza Vasconcelos, com uma turma de 1ª série DA (Deficiente auditivo).

A Escola Classe 46 de Ceilândia localizada na EQNP 16/20 Ceilândia, possui 22 turmas divididas em dois turnos matutino e vespertino. A estrutura física precisa de reforma, o muro está destruído por isso a escola sofre constantes invasões de desocupados.

A parte pedagógica funciona muito bem existem vários projetos que são executados todos os anos, como festa folclórica, semana da família.

A comunidade é heterogênea, ou seja, existem alunos de baixa renda e alunos com uma renda média, não é uma comunidade participativa. – Professora Tânia Mara 4ª série.

A Escola Jardim de Infância do Cruzeiro é o local de trabalho da Professora Maria José Miranda, atendendo crianças de 4 anos. A Escola recebe alunos das adjacências do Cruzeiro Novo, Octogonal e Estrutural, possui 9 salas e recebe alunos nas faixas etárias de 4 a 5 anos. O corpo docente é composto por 29 funcionários, entre as funções de direção, coordenação pedagógica, secretaria, professores e auxiliares. Existem atualmente na escola 420 alunos matriculados, e divididos nos turnos matutino e vespertino.

A escola atende a uma comunidade com condição sócio econômica média e baixa formando turmas heterogêneas. Os alunos também são bem solidários uns com os outros facilitando assim a socialização entre eles.

A Escola Classe 13 de Planaltina está situada no SRNA Planaltina DF, sob a direção da Professora Elma de Castro. Possui 22 turmas de 1ª a 4ª série, sendo 11 no matutino e 11 no vespertino. A Professora Maria José atua nesta escola com uma turma de 2ª série.

A escola possui uma biblioteca, laboratório de informática, sala da direção, secretaria e sala dos servidores, dois depósitos. Atualmente estão matriculados na escola 726 alunos divididos nos dois turnos matutinos e vespertinos.

A escola está inserida numa comunidade com condições econômicas baixas à razoável, onde os alunos passam a maior parte do tempo sozinhos, não recebem incentivo para o estudo, com isso a grande maioria se tornam rebeldes e desinteressados. Os pais não são participativos na tomadas de decisões para a melhoria da escola.

Visando todas as dificuldades encontradas nas escolas citadas acima, o objetivo dessa pesquisa é investigar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais, para que o educando seja capacitado nos quatro pilares da educação: Aprender a aprender, aprender a fazer, aprender a viver e aprender a ser. Dessa forma concorda-se com o psicólogo de educação Lev Vygotsky¹ (1994) que a brincadeira e o

¹ Professor e pesquisador. Construiu sua teoria tendo por base o desenvolvimento do indivíduo como resultado de um processo sócio-histórico, enfatizando o papel da linguagem e da aprendizagem nesse desenvolvimento, sendo essa teoria considerada histórico-social. Sua questão central é a aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio.

jogo, o lúdico, são ingredientes vitais para uma infância sadia e para um aprendizado significativo.

Inter-relacionamos teoria e prática. A parte teórica, fundamentada em referencial bibliográfico e na prática, onde foi realizada uma pesquisa de caráter qualitativo, sistematizando nossas experiências nas escolas acima citadas. Utilizamos utilizar como instrumentos da coleta de dados, fotos, entrevistas, relatórios de observação.

Sendo assim, nossa investigação é importante, porquanto proporcionar aos alunos aulas mais interessantes e motivantes. Com isso, procuramos amenizar os problemas de disciplina e aprendizagem em sala de aula.

Acreditamos que os conhecimentos adquiridos refletem no contexto escolar. Ao elaboramos o diagnóstico capacitando-o a transmitir mensagens capazes de estimular a auto-estima do educando.

2. PESQUISA

2.1. Título

A importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem nas Séries Iniciais.

2.2. Tema

O lúdico no processo de ensino aprendizagem.

2.3. Objetivos

2.3.1. Objetivo Geral

Identificar as condições histórico-culturais que podem favorecer e interferir em transformações que se operam na atividade lúdica presente no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais.

2.3.2. Objetivos Específicos

- Identificar os conceitos e significados relacionados aos brinquedos;
- Valorizar a importância dos momentos lúdicos para o desenvolvimento dos alunos;
- Compreender o brincar e sua origem cultural;
- Pesquisar a construção da atividade lúdica no contexto histórico;

3. JUSTIFICATIVA

No contexto escolar, muitas vezes percebe-se que alguns educadores utilizam o conceito relacionado à palavra brincar sem ter a noção do que está representando, isto é, o termo é utilizado de forma errada. É necessário maior conhecimento por parte dos educadores, da família e da sociedade para que se compreenda que por meio das brincadeiras e jogos a criança tem a oportunidade de aprender, desenvolver suas habilidades de relacionamento, despertar a criatividade, desenvolver nos aspectos cognitivos, sociais e psicomotor.

Destarte a brincadeira no seu contexto sócio-cultural é muito seria, pois permeia a existência humana. É um momento em que a criança vai criar seu próprio espaço e começa a aprender a respeitar o espaço do outro.

A brincadeira tem uma relação marcante com o mundo da aprendizagem concreta, pois ela monta, cria e põe em prática os seus objetivos. Se é sabido a importância desse momento para a criança, então porque não brincar na escola?

Pode-se dizer que o brincar é uma das atividades presentes na infância de toda criança. Por meio da brincadeira, ela começa a aprender como o mundo funciona.

Quando brincam, as crianças se desenvolvem, estimulam os sentidos, aprendem a usar os músculos e adquirem domínio sobre seus corpos.

Elas começam a explorar o mundo e a si mesmas, adquirem novas habilidades, desenvolvem conexões mentais e corporais, manejam as emoções.

Acredita-se que por meio desse hábito constante na escola e de forma bem articulada seria possível diminuir os grandes problemas que invadem o ambiente escolar: a hiperatividade, a falta de socialização, a agressividade e até mesmo a ausência dos pais.

O brinquedo permite uma relação da fantasia, do imaginário com a realidade. As crianças vão passando por estágios que permitem que aos poucos elas sejam capazes de diferenciar o real do imaginário.

As modificações que durante os anos escolares, se produzem no conhecimento social das crianças afetam todos os âmbitos: o modo como compreendem as características dos outros e de si mesmas.

Tais modificações vão se a consequência lógica do incremento de experiências que a criança vai tendo com as diferentes realidades que confrontam seu mundo.

Nesse sentido, observando a literatura que aborda o desenvolvimento da criança, nota-se que diversos estudiosos e pesquisadores da área da educação acreditam que através da valorização das atividades lúdicas, a criança pode ter um desenvolvimento melhor.

Acredita-se que ao utilizar o brinquedo a criança representa diferentes papéis e usa esse objeto para representar qualquer coisa que imagina e, não raro, conversa e brinca com amigo imaginário.

Observa-se em sala de aula que qualquer objeto pode se transformar em brinquedo para as crianças, uma caixa de papelão é transformada num carro em que ela e seu amigo irão fazer longos passeios. As pedras são os bolinhos que comerão durante a viagem. Esses são alguns dos exemplos de situações criadas pelas crianças quando estão em contato com os brinquedos, os quais, estimulam suas imaginações.

É nesse sentido, que se compreende o que mostra os estudos de Jean Piaget (1989) quando afirma existir uma diferença entre a imitação e a brincadeira. Segundo ele na imitação a criança procura representar as ações dos adultos, nesta imitação ao poucos ela vai aprendendo conceitos, aperfeiçoando a linguagem oral, as habilidades auditivas e sociais.

Na brincadeira a criança tem a oportunidades para muitos tipos de aprendizado. Piaget mostra que a criança progride repetindo os sons, imitando-os. O pensamento representativo desenvolve a partir dos símbolos não-verbais que surgem no final do estágio sensório-motor.

Observa-se que quando a escola trabalha com jogos e brincadeiras as crianças começam a se relacionar melhor com os demais colegas, pois ela vai interagindo e compreendendo a relação do outro em sua vida.

Contudo, pode-se dizer que ao utilizar a atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem, o professor vai proporcionando a criança à compreensão dos fatos, das regras sociais de modo que ela possa ir aperfeiçoando seu comportamento e integrando-se socialmente.

Na prática pedagógica o educador deve sempre recorrer a atividade lúdica, tendo em vista que seu uso promove o envolvimento da criança. No uso da brincadeira o comportamento das crianças cresce e ele aprende a separar o objeto do significado.

Nesse contexto, o objetivo fundamental da atividade lúdica é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre

situações no pensamento e situações reais, pois se percebe que as crianças a cada dia tornam-se mais consumistas em conseqüências de brinquedos prontos. Por outro lado, constata-se que existem dificuldades, por parte dos alunos, de socialização e desenvolvimento da criatividade.

Neste sentido, busca-se a importância do processo cultural da criança e da família, tendo em vista que desde cedo a criança percebe em seu núcleo familiar os costumes, os valores e as atitudes.

A transmissão dessas brincadeiras é importante, porquanto viabilizar uma interação entre pai e filho, e indiretamente no seio familiar propiciar um momento de contato com o processo pedagógico refletido e compartilhado com a escola.

Assim, a atividade lúdica, no ambiente escolar, permite ainda que os resultados em relação aos objetivos estipulados no projeto político pedagógico sejam concretizados de forma prazerosa para o aluno, podendo contemplar ainda a família através dos momentos de confraternização presentes na escola.

4. OBJETO DE ESTUDO

O desenvolvimento humano é marcado por apropriações dos saberes humanos, a escola é o espaço socialmente constituído para está tarefa. Nesse sentido compreender a importância do lúdico no processo de ensino é o objeto principal deste estudo.

Investigar de que maneira a escola, principal responsável pelo processo de formação dos educandos, pode utilizar os brinquedos e as brincadeiras no processo de ensino aprendizagem como um recurso pedagógico que contribui para que o conhecimento seja ampliado de forma significativa e prazerosa para os alunos das turmas de séries iniciais.

5. REFERENCIAL TEÓRICO

5.1. O LÚDICO NO CONTEXTO HISTÓRICO

Diversos autores, como por exemplo, Tizuko Kishimoto (2002), Luise Weiss² (1989), Maria Sílvia Rocha³ (2000), e outros autores que abordam a importância do lúdico no processo de ensino, a atividade lúdica é uma experiência física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa.

Segundo Tizuko Kishimoto⁴ (2002, p. 23), “a relevância dos jogos vem de longa data. Filósofos como Platão, Aristóteles, e posteriormente, Quintiliano, Montaigne, Rousseau, destacam o papel do jogo na educação”. Nesse sentido percebe-se que a criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, ou melhor, dizendo, integrado ao seu desenvolvimento.

Observamos que na escola as crianças passam uma parte do tempo criando seus jogos, seja brincando com o material, seja com o colega ou com os objetos da sala. A brincadeira da criança acontece de modo espontâneo.

É nesse sentido, que se pode compreender que independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Estudando pesquisas de Jean Piaget⁵ (1998) em relação ao desenvolvimento das crianças através dos jogos, nota-se que ele acredita na importância dos jogos para o desenvolvimento do indivíduo. De início tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos.

² Arte-educadora e artista plástica. Licenciada em Artes Plásticas pela ECA-USP. Doutoranda em Arte-educação, ECA-USP. É professora de Artes na Pinacoteca do estado de São Paulo e na APAE.

³ É formada em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Fez aprimoramento em Psicopedagogia na Universidade de São Paulo e mestrado em Psicologia Educacional na UNICAMP. É doutoranda em Psicologia Educacional, também na UNICAMP.

⁴ Tizuko Kishimoto é professora Livre-docência da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. Desenvolve pesquisas sobre o jogo e o aprendizado infantil desde os anos 80.

⁵ Foi um renomado psicólogo e filósofo suíço, conhecido por seu trabalho pioneiro no campo da inteligência infantil. Piaget passou grande parte de sua carreira profissional interagindo com crianças e estudando seu processo de raciocínio. Seus estudos tiveram um grande impacto sobre os campos da Psicologia e Pedagogia.

Segundo Jean Piaget em torno dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente lembrar o mentalmente o acontecido, mas de executar a representação.

Em período posterior surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Jean Piaget (1998), o jogo transforma-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer pareçam agradáveis ou não.

Enquanto Vygotsky (1989) fala do faz-de-conta, Piaget fala do jogo simbólico. Para o primeiro, “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”. Contudo, Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. Para Vygotsky (1999 p.35):

“... a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão à distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz”.

Pode-se notar que Vygotsky, (1999), classifica o brincar em algumas fases. Durante a primeira fase, a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas.

Vygotsky (1989 p, 109), ainda afirma que:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de

numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

A 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.

Nesse sentido, as atividades utilizadas na prática pedagógicas relacionadas com as brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra. Desta forma, podemos perceber a importância desse conhecimento para o professor.

No processo da educação infantil, o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

Algumas escolas obtêm melhores resultados em suas ações pedagógicas. Esse fato está relacionado com a desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado o que é ignorado por muitos educadores.

Contudo, compreende-se que as dimensões educativas da brincadeira e do jogo são recursos que devem ser utilizados como uma rica e poderosa forma de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças.

Assim, segundo Kishimoto (2002), o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

É possível observar na prática pedagógica atual dos educadores que pelas atividades lúdicas as crianças exploram os objetos que os cercam, melhoram sua agilidade física, experimentam seus sentidos, e desenvolvem seu pensamento. Algumas vezes o realizam sozinhos, em outras, na companhia de outras crianças, desenvolvendo também o comportamento em grupo. Pode-se ainda dizer que aprendem a conhecer a si próprios, ao mundo que os rodeia e aos demais.

5.1.1. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NAS SÉRIES INICIAIS

A educação brasileira através de sua base legal, trabalha na perspectiva de atendimento para todas as crianças e todos os adolescentes por intermédio de três processos de escolarização.

O primeiro processo de ensino abrange a educação infantil, para crianças até 6 anos. O segundo, abrange a escola fundamental para crianças e jovens entre 7 e 14 anos e o terceiro abrange o ensino médio, para adolescentes entre 15 e 17 anos.

Todavia, precisamos inicialmente compreender o significado entre desenvolvimento e aprendizagem. Para Macedo (2005, p.10):

Desenvolvimento refere-se a um processo construtivo que, ao se voltar para dentro, incluir, ao mesmo tempo amplifica-se, desdobra-se para fora”. Enquanto que aprendizagem “expressa um novo conhecimento, espacial e temporalmente determinado. Espacial porque se trata de juntar uma coisa com a outra. Temporal porque essa ligação modifica ou acrescenta algo ao que era, ou não era, antes dessa apreensão.

O autor mostra que desenvolvimento e aprendizagem são fontes de conhecimento que pode ser interior a uma pessoa, grupo ou sistema ou que se produz no exterior. A combinação entre estas palavras ocorre de diversas formas.

Segundo Macedo (2005, p.11) “é importante separar os processos de aprendizagem dos processos de desenvolvimento, por mais que tenham pontos em comuns”.

Assim, ao considerar o desenvolvimento e aprendizagem como formas independentes do conhecimento, o autor expõe as relações de modo irreduzível, complementares e indissociáveis.

Macedo (2005, p. 11), justifica esses elementos de forma bem clara, ou seja,

Irreduzíveis porque são expressões singulares, que refletem movimentos específicos e opostos de transformação de uma mesma coisa. Complementar porque aprofunda-se, tornando-se outro, apesar de continuar sendo o mesmo. E indissociável porque, ao desenvolver, tem de renunciar ao passado como todo, sabendo incluí-lo.

Notamos que na escola é feita uma seleção dos alunos que apresentam habilidades e competências relacionados aos critérios de ensino e avaliação do aproveitamento e da conduta escolar, relacionado ao processo de desenvolvimento e aprendizagem. Já na escola

inclusiva segundo o autor, a Educação Básica é um direito de todas as crianças que estão na faixa etária escolar.

Macedo (2005, p. 13) reforça que “*o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência*”. O autor mostra que quando brincam as crianças desenvolvem no contexto de interação atividades relacionadas a seus sonhos e fantasias. Para a criança a ação de brincar proporciona o prazer.

O autor ressalta ainda que o brincar supõe uma disponibilidade, tendo em vista que para a criança o espaço, o tempo, o corpo são alguns dos elementos que apresentam situações, onde a criança é a personagem principal de sua própria história.

Muitas vezes os jogos e as brincadeiras são interpretados de maneira errônea, Macedo (2005, p.15) cita cinco indicadores que permitem inferir a presença do lúdico nos processos de aprendizagem ou desenvolvimento. Esses indicadores segundo o autor deve primar pelas seguintes qualidades: “*terem prazer funcional, serem desafiadoras, criarem possibilidade ou disporem delas, possuírem dimensão simbólica e expressar-se de modo construtivo ou relacional*”.

Para Macedo (2005), o prazer funcional está relacionado a uma atividade que permite uma motivação que faz com que o indivíduo possa decidir se deve ou não participar. Ao ser desafiado tem-se a oportunidade de decidir qual é o caminho que deve seguir.

Assim, observa-se que o desafio e a surpresa dependem da forma como são propostas as atividades dentro de um determinado contexto, permitindo que a pessoa através da investigação, da curiosidade possa expressar suas hipóteses.

A possibilidade de descoberta através da ação lúdica, esta diretamente ligada aos sentimentos, onde o espírito lúdico expressa uma qualidade de transitar vários caminhos e descobrir o mundo através do resgate das ações positivas.

Na dimensão simbólica, o lúdico está ligado às atividades que estão presentes na história. Segundo o autor o “*lúdico torna-se simbólico e amplifica as possibilidades de assimilação do mundo*”. (Macedo 2005, p. 20).

A expressão construtiva é caracterizada pela dimensão construtiva da atividade lúdica. Segundo o autor essa dimensão está relacionada como desafio, considerando os fatos segundo diversos pontos de vista, dada sua natureza relacional e dialética. Macedo (2005, p.22), sintetiza a expressão construtivista enfatizando que “*o lúdico refere-se a uma*

atitude que possibilita diferenciar e integrar, de modo que a construção supõe prazer funcional, enfrentar e superar desafios, tornar possível e jogar com significações". Segundo ele a proposta dos jogos é transformar a compreensão dos conteúdos em desafios a serem solucionados, vencendo os obstáculos.

Nesse sentido, acredita-se que a utilização do lúdico nas ações pedagógica pode de forma prazerosa contribuir para uma aprendizagem significativa para os alunos, além de ajudar nas relações sociais, fazendo com que a troca de experiência seja um diferencial na formação do educando.

O autor afirma ainda, que *"jogar não é simplesmente apropriar-se das regras"*. (Macedo 2005, p. 105), para ele ao jogar são desenvolvidos vários fatores relacionados ao aspecto cognitivo que permite a aquisição de conceitos e valores essenciais ao processo de ensino aprendizagem.

O jogo é uma necessidade infantil, tem uma finalidade educacional porque começa como exercício funcional. A criança que joga, torna-se um adulto preparado. Se tal maneira, o jogo tem um papel amplo: leva a criança a pensar.

Assim, os jogos e brincadeiras representam um elo na construção de novos conhecimentos, estabelecendo um maior dinamismo e criatividade no processo de ensino-aprendizagem. Macedo (2005), acredita que é necessário além de buscar um novo sentido para este processo, descobrir o elo de ligação entre a sala de aula e a realidade social em que se encontram inseridas as crianças, para que o ato de aprender deixe de ser apenas memorização ou repasse de conteúdos para ser a construção do conhecimento.

5.1.2. A EDUCAÇÃO E CULTURA

Durante muito tempo a cultura escolar configurou a partir da ênfase na questão da igualdade, o que significou, na prática, a afirmação da hegemonia de um determinado modo de concebê-la, considerado universal.

O filósofo de educação Edgar Morin (2000) afirma que cultura é:

Conjunto de saberes, fazeres, regras, normas, proibições, estratégias, crenças, idéias, valores, mitos que transmite de geração em geração, se reproduz em cada individuo, controla a existência da sociedade e mantém a complexidade psicológica social. (MORIN 2000: p, 32).

Nesse sentido, a cultura deve abranger a pluralidade de vozes, estilos e sujeitos sócio-culturais que muitas vezes ficou minimizada ou silenciada. No entanto, principalmente a partir das reivindicações de diferentes movimentos sociais que defendem o direito à diferença se tem levantado, cada vez com maior força, a exigência de uma cultura educacional mais plural, que questione estereótipos sociais e promova uma educação verdadeiramente intercultural e anti-racista como princípio configurador do sistema escolar como um todo e não somente orientada a determinadas áreas curriculares, situações e grupos sociais.

Segundo o antropólogo e professor da Universidade de Brasília, Roque Laraia⁶ (2000), a primeira definição de cultura formulada do ponto de vista antropológico pertence a Edward Taylor, e aparece no primeiro parágrafo de seu livro *Primitive Culture* (1871):

Cultura e civilização, tomadas em seu sentido etnográfico é este todo complexo que inclui conhecimentos, crenças, arte, moral, leis, costumes ou qualquer outra capacidade ou hábitos adquiridos pelo homem como membro de uma sociedade. (TYLOR Apud LARAIA 1986: p, 25).

Este conceito inaugural, investido da teoria evolucionista do século XIX, nos seus desdobramentos, enfatizava mais a unidade do que a diferença entre os grupamentos humanos.

A visão antropológica, de forma generosa, abre-se para a compreensão dos modos de vida em todos os seus aspectos: as maneiras de comer; vestir; andar; as técnicas corporais; e as formas de nascer e morrer. Todas estas dimensões formam padrões particulares que expressam os significados e as visões de mundo dos sujeitos nos seus contextos de existência.

Entretanto, esse conceito, pela sua própria força e disseminação, difundiu-se a ponto do desgaste, razão pela qual, o antropólogo Clifford Geertz, (1978), afirma que há necessidade de delimitá-lo.

Escolhendo o caminho da semiótica, que é a ciência geral dos signos, dos sistemas de significação Geertz (1978) a exemplo de Marx *vê o homem como um animal amarrado*

⁶ Bacharel em História pela UFMG, Roque de Barros Laraia integrou a primeira turma do Curso de Especialização em Antropologia Social do Museu Nacional, em 1960. Desde então, dedicou-se integralmente à Antropologia, em particular à Etnologia Indígena. Aluno de Roberto Cardoso de Oliveira e, mais tarde, de Florestan Fernandes, Roque Laraia procurou em seus estudos analisar tanto a relação entre índios e brancos (como em *Índios e Castanheiros*, escrito em parceria com Roberto Da Matta) quanto a organização social e a cosmologia ameríndia (como em *Tupi: índios do Brasil atual*). Professor Aposentado da UnB.

a teias de significado que ele mesmo teceu. (Geertz 1978, p. 15). A seu ver, a cultura engloba, no interior da prática cultural, todo um conjunto de códigos e convenções simbólicas onde as mediações são feitas, fundamentando relações de sentidos explícitos e implícitos, segundo os significados dados em cada momento.

Percebe-se que ao desenvolver o seu pensamento Geertz (1978), declara que a cultura é pública e que o comportamento humano é ação simbólica, pois tem significado. Por sua vez, o papel da cultura na vida humana, segundo o mesmo autor, aproxima-se da idéia de um programa ou sistemas organizados de símbolos significantes que orientam a existência humana.

A cultura é um elemento valioso e complexo criado pelo homem, a partir de sua capacidade de expressar e comunicar. Pode-se dizer que ela está condicionada a um processo dinâmico, pois ao mesmo tempo em que é transmitida às novas gerações, ela se amplia e se transforma.

Nesse sentido, subtende que todos os povos e todas as pessoas possuem uma cultura, mesmo que diferenciada. O respeito a essa diversidade reforça o respeito ao exercício da cidadania.

5.2. A LUDICIDADE NA CONCEPÇÃO INTERACIONISTA

Observa-se que a atividade lúdica proporciona um encantamento nas crianças, nos adolescentes e nos adultos. Faz parte da natureza humana o ato de brincar, com a vantagem de favorecer o desenvolvimento da criança e mesmo dos adultos. Estes se realizam plenamente, entregando-se por inteiro ao jogo. Já para a criança quase toda atividade é jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores. Portanto, o brincar é uma atividade inerente ao ser humano.

Para o autor o significado dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras e sua relação com o desenvolvimento e a aprendizagem há muito tempo vêm sendo investigados por pesquisadores de várias áreas do conhecimento com diferentes contribuições.

Neste sentido, ao longo desta trajetória tem-se procurado analisar os jogos por intermédio de concepções de ordem psicológica, biológica, antropológica, sociológica e lingüística.

As teorias interacionistas que elegem como principais representantes: Piaget (1896-1980), Wallon (1879-1962) e Vygotsky (1896-1934), estes autores preconizam a imitação como origem de toda representação mental e a base para o aparecimento do jogo infantil. (KISHIMOTO, 1996).

Segundo Piaget (apud Kishimoto 1996, p.40), “... o desenvolvimento do jogo resulta de processos puramente individuais e de símbolos idiossincráticos privados que derivam da estrutura mental da criança e que só por ela podem ser explicados”. Assim, como no desenvolvimento infantil, o autor analisa o desenvolvimento do jogo de forma espontânea, ou seja, conforme se organizam as novas formas de estrutura, surgem novas modificações nos jogos que, por sua vez, vão se integrando ao desenvolvimento do sujeito por intermédio de um processo denominado assimilação.

Nesta perspectiva, o brincar é identificado pela primazia da assimilação sobre a acomodação, que é o fato de o sujeito assimilar eventos e objetos ao seu "eu" e às suas estruturas mentais.

Para Piaget (apud Kishimoto 2001, P.40) “o brincar não recebe uma conceituação precisa, é uma ação assimiladora, aparece como forma de expressão da conduta, cheia de características metafóricas como espontaneidade, prazer, iguais às do romantismo e da biologia”.

Ao inserir a brincadeira dentro do conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva, Piaget distingue a construção de estruturas mentais da aquisição dos conhecimentos.

Nesse sentido, a brincadeira, enquanto processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, igual à aprendizagem e também é compreendida como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá.

Portanto, ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos de acordo com seu nível de desenvolvimento.

Numa outra perspectiva interacionista, Wallon (apud Kishimoto 2003, p.41) ao analisar a origem do comportamento lúdico pressupõe que ele provém da imitação que representa uma acomodação ao objeto.

O autor não utiliza o termo acomodação como complemento de assimilação, para explicar a atividade cognitiva, mas sim, percebe na acomodação postural o alicerce do que se tornará a imagem.

Segundo Kishimoto (2001), Wallon vê na imitação uma participação motora do que é imitado e um certo prolongamento da imitação do real. Compreende que a origem da representação está na imitação. Logo, se a representação nasce da imitação, o aparecimento de brincadeiras simbólicas depende do domínio de processos imitativos. Para Wallon, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. Ele analisa, ainda, o psiquismo infantil como resultado de processos sociais.

Kishimoto (2001), afirma que na origem da conduta infantil, o social está presente no processo de interação das crianças com os adultos que desencadeia a emoção responsável pelo aparecimento do ato de exploração do mundo, portanto, compreende o desenvolvimento da brincadeira a partir do desenvolvimento da imitação que surge como resultado do desenvolvimento infantil que transcorre numa constante dialética com o meio físico e social.

Por último, Vygotsky com o desenvolvimento de sua psicologia trouxe contribuições importantes para a pesquisa psicológica sobre o jogo infantil. Através de pesquisas explicitou a influência do contexto social na formação da inteligência, portanto, no desenvolvimento do sujeito.

Neste sentido, valoriza o fator social mostrando que nas brincadeiras dos jogos de papéis, a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto cultural adquiridos por meio da interação e da comunicação. Para este autor a questão

fundamental do jogo é que ele propicia a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, o jogo é o responsável pelo impulso do desenvolvimento dentro dessa zona. As brincadeiras são aprendidas no contexto social, tendo o suporte de seus pares e adultos, esses jogos contribuem para a emergência do papel comunicativo da linguagem, aprendizagem das convenções sociais e a aquisição de habilidades sociais.

De acordo com Kishimoto (2001), embora as três concepções apresentem divergências conceituais, os autores acreditam que o lúdico parte do pressuposto da imitação. Mesmo ficando explícitos a primazia da maturação para Piaget e o foco das interações sociais para Wallon e Vygotsky, todos demonstram a importância dos processos imitativos para a constituição da representação, e, portanto, para a origem do comportamento lúdico.

Enquanto Piaget, Wallon e Vygotsky (apud Kishimoto, 2003, p.45), "*refere à imitação como a origem de toda representação mental e a base para o aparecimento do jogo infantil*", a autora enfoca que desenvolvimento da atividade simbólica se origina de brincadeiras compartilhadas entre a mãe e a criança, e estas brincadeiras por sua vez conduzem para o aparecimento das atividades motoras e vocais.

Segundo a autora, ele analisa o desenvolvimento da conduta da criança, em situação de apontar, sempre na presença da mãe ou do adulto responsável, tentando compreender como esta conduta se torna possível e aponta as interações sociais como fonte de desenvolvimento cognitivo e meio para atribuir significados aos objetos.

O autor menciona que a troca interativa entre a mãe e a criança auxilia a aquisição da linguagem, a compreensão de regras e influenciam no desenvolvimento cognitivo, pois a brincadeira permite uma flexibilidade de conduta e conduz a um comportamento exploratório, que por sua vez, contribui para a solução de problemas.

Na seqüência, é interessante notar que a abordagem da antropologia tem realizado contribuições significativas nesta área, como demonstram os trabalhos de alguns estudiosos. Tal observação se confirma quando se recorre aos estudos que demonstram sua relação com a cultura, destacando a importância do jogo no contexto cultural.

Explicitando melhor, o jogo é encontrado em todas as atividades humanas e pode ser analisado numa perspectiva cultural, estando inserido nos costumes dos diferentes povos do planeta. Conforme as diferentes manifestações culturais, os jogos apresentam expressões e características próprias.

6. METODOLOGIA

Segundo Eva Lakatos⁷ (2001), a pesquisa dá oportunidade de realizar estudos para exploração, comprovação, inquirição, por meio de procedimentos sistemáticos e intensivos que têm por objetivo descobrir e interpretar os fatos que estão inseridos em uma determinada realidade do cotidiano de todos os indivíduos de uma sociedade ou de grupos que a compõem.

A autora entende que a pesquisa é um recurso fundamental na construção do conhecimento de diversos profissionais, inclusive os que atuam na área educacional. A necessidade de atualização do conhecimento permite que compreenda a realidade e busque novas respostas para o comportamento do educador e educando no ambiente escolar, assim como novas técnicas e métodos para a prática pedagógica.

Os procedimentos metodológicos deste estudo consistem em uma abordagem qualitativa. Lakatos (2001), considera que a pesquisa qualitativa. Como aquela que busca dados predominantemente qualitativos, em detrimento aos dados expressados por números. O pressuposto da pesquisa qualitativa de acordo com Lüdke e André (1986) possibilita a relação direta do pesquisador com os fatos que estão sendo investigados. Favorece o aprofundamento do tema, em um ambiente naturalístico, sem a manipulação intencional do pesquisador. A pesquisa qualitativa é propícia para retratar a complexidade do cotidiano escolar.

Como na pesquisa qualitativa os dados coletados são descritivos, os materiais obtidos permitem estabelecer o maior número possível de elementos presentes no processo de inclusão no sistema educacional. O detalhamento que é possível pela pesquisa qualitativa permite conhecer a realidade do aluno incluso e do professor de uma classe inclusiva.

O instrumento utilizado por nós é a entrevista, realizada por meio de questionários com os professores. A entrevista conforme Lüdke e André (1986), é um ambiente promissor para a reciprocidade entre quem pergunta e quem responde. Assim a entrevista favorece a apreensão contígua do fluxo da informação sobre as características observadas pelo professor em alunos considerados com necessidades educacionais especiais,

⁷ A autora era graduada em Administração de Empresa e Jornalismo e pós-graduada em Ciências Sociais. Mestre e doutora em Ciências, Doutora em Filosofia e livre-docência em Sociologia pela Escola de Sociologia. Foi professora de Sociologia e Metodologia Científica em graduação e pós-graduação.

favorecendo a coleta de informações de natureza complexa e individual para o aprofundamento da realidade, inclusive, da inclusão na rede pública do Distrito Federal.

Os sujeitos deste estudo são 22 professores regentes, que participam do processo de ensino aprendizagem do Ensino Fundamental Público do Distrito Federal.

A análise dos dados foi realizada de forma comparativa, ou seja, considerando as experiências dos professores envolvidos no projeto e suas respectivas realidades.

7. ANÁLISE DE DADOS E RESULTADOS

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito sobre a importância dos jogos e das brincadeiras, os dados extraídos da análise do questionário estão dispostos na tabela 1, com as categorias das respostas, denominadas pelas letras de A - C, nomeadas por legenda que acompanha a tabela. Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 1, conforme o gráfico a seguir:

Legenda da tabela 1

- A – Desenvolve habilidades como raciocínio, criatividade e coordenação.
- B - Integração e aprendizagem significativa.
- C – Aprendizagem divertida e prazerosa.

Tabela 1

Sujeito	A	B	C
1	X		
2		X	
3			X
4	X		
5			X
6		X	
7		X	
8			X
9		X	
10	X		
11		X	
12	X		
13	X		
14			X
15			X
16			X
17	X		
18		X	
19	X		
20	X		
21	X		
22	X		

Importância dos jogos e das brincadeiras

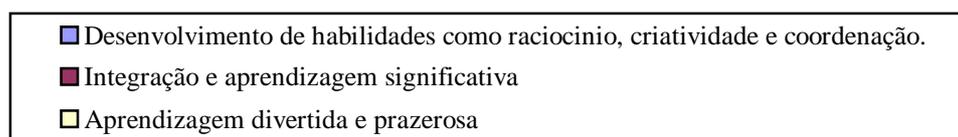
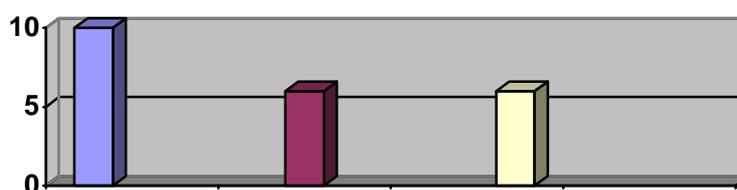


Figura 1

Observa-se que foi de consenso entre os sujeitos que os jogos e brincadeiras é de suma importância, tendo em vista que brincando a criança desenvolve as habilidades cognitivas e afetivas. Essa conclusão dos sujeitos vai ao encontro do que afirma Macedo (2005, p. 13), “*o brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas as suas necessidades de sobrevivência*”. O autor mostra que quando brincam as crianças desenvolvem no contexto de interação atividades relacionadas a seus sonhos e fantasias. Para a criança a ação de brincar proporciona o prazer.

O autor ressalta ainda que o brincar supõe uma disponibilidade, tendo em vista que para a criança o espaço, o tempo, o corpo e outros são alguns dos elementos apresentam situações, onde a criança é a personagem principal de sua própria história.

Segundo o autor o jogo é uma necessidade infantil, tem uma finalidade educacional porque começa como exercício funcional. A criança que joga, torna-se um adulto preparado. O jogo, contudo, tem um papel amplo: levar a criança a pensar.

Os jogos e brincadeiras representam um elo na construção de novos conhecimentos, estabelecendo um maior dinamismo e criatividade no processo de ensino-aprendizagem. Macedo (2005), acredita que é necessário além de buscar um novo sentido para este processo, descobrir o elo de ligação entre a sala de aula e a realidade social em que se encontram inseridas as crianças, para que o ato de aprender deixe de ser apenas memorização ou repasse de conteúdos para ser a construção do conhecimento.

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito em relação à utilização das brincadeiras e jogos na prática pedagógica percebe-se que foram unânimes em afirmar que utilizam esse recurso conforme dados extraídos da análise do questionário que estão dispostos na tabela 2 com as categorias de A - B, nomeadas por legenda que acompanha a tabela.

Tabela 2

Sujeito	A	B
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	
14	X	
15	X	
16	X	
17	X	
18	X	
19	X	
20	X	
21	X	
22	X	

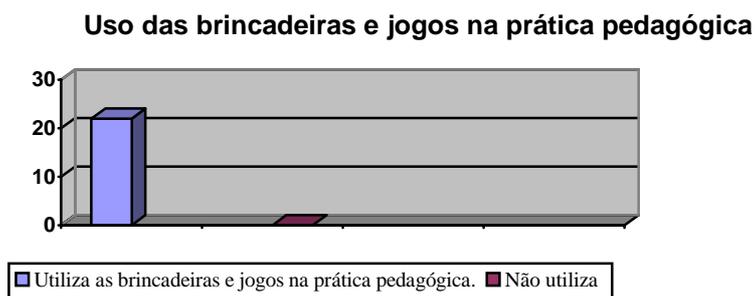


Figura 2

Nota-se que os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCNs trouxeram uma importantíssima contribuição para a consciência da importância de resgatar o brincar no cotidiano das escolas.

Assim, deve-se considerar que jogos e brincadeiras no ambiente escolar reconhecendo a importância do brincar, levando em consideração a abordagem cultural, encarando os jogos e as brincadeiras como expressão da cultura.

Nesse sentido, segundo Kishimoto (1996), afirma que as brincadeiras e os jogos contribuem de forma efetiva no processo de aprendizagem, permitindo uma melhor compreensão da psique das emoções e auxiliando na formação da personalidade a partir do momento que permitem aos educandos o encontro como o "outro" e a descoberta de que para atingirem seus objetivos precisam do "outro".

Acredita-se com base neste contexto que os jogos e as brincadeiras realizados nas escolas da rede pública do DF, permitirá aos educandos formatarem um novo futuro, um futuro dinâmico e ágil, adequado aos nossos educandos sem dissociar o lúdico da prática educativa.

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito sobre o que entende por atividade lúdica, os dados extraídos da análise do questionário estão dispostos na tabela 3, com as categorias de A - C, nomeadas por legenda que acompanha a tabela. Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 3, no qual pode ser observado que onze sujeitos acredita que a atividade lúdica proporciona o prazer que auxiliam no desenvolvimento dos educandos.

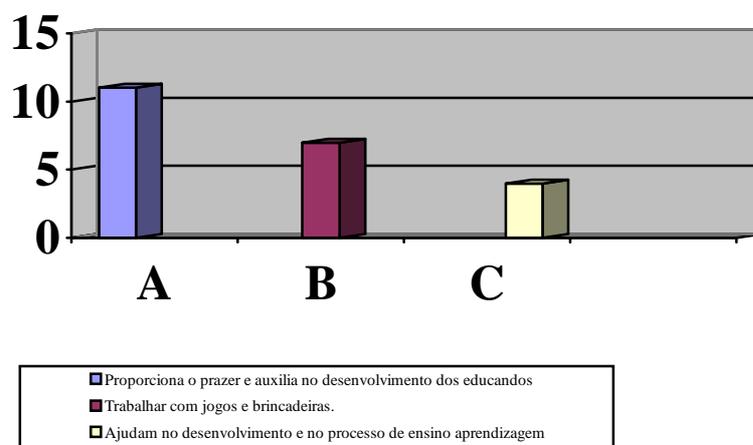
Tabela 3

Sujeito	A	B	C
1	X		
2	X		
3			X
4			X
5	X		
6	X		
7		X	
8	X		
9			X
10		X	
11	X		
12		X	
13			X
14	X		
15	X		
16	X		
17		X	
18		X	
19		X	
20	X		
21		X	
22	X		

Legenda da tabela 3

- A - Proporciona o prazer e auxiliam no desenvolvimento dos educandos.
- B - Trabalhar com jogos e brincadeiras.
- C - Ajudam no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem.

Atividade lúdica

**Figura 3**

Segundo Kishimoto (1999), o ato de brincar proporciona, tanto às crianças quanto aos adultos, interligarem as coisas entre si e, ao relacioná-las, os sujeitos constroem o conhecimento. Podemos observar-se que brincar não significa, simplesmente, recreação, todavia é a forma mais completa que todos têm de comunicarem-se consigo mesmo e com o mundo. “*Brincar é a fase mais importante da infância*”, (Froebel, citado por Kishimoto, 1998, p. 54-55).

Observa-se ainda que sete sujeitos afirmam que a atividade lúdica ajuda no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem. E quatro sujeitos acreditam que seria trabalhar com jogos e brincadeiras.

Esses dados confirmam a afirmativa de Kishimoto (1998) que revela que a necessidade de brincar é inerente ao desenvolvimento humano. No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, e propiciando novas conquistas individuais e coletivas.

Nesse sentido consta-se que a ação de brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo, de conhecimento presente em todo o processo pedagógico.

Assim, é importante que o educador ao realizar o seu planejamento tenha a consciência de que a atividade lúdica deve fazer parte de seu planejamento contemplando todos os aspectos do desenvolvimento infantil.

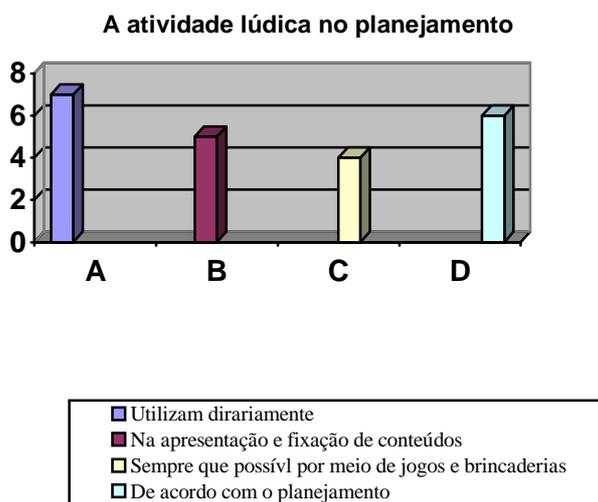
Permitir à criança espaço para brincar, proporcionando-lhe interações que vêm, realmente, ao encontro do que ela é, aliado às nossas tentativas no sentido de compreendê-la, efetivamente, nestas atividades, é dar-lhes mostras de “respeito”. Assim, fica-nos evidente a importância do brincar no âmbito escolar.

No que diz respeito ao uso da atividade lúdica pelo sujeito observamos uma diversidade de informações. Os dados extraídos da análise do questionário estão dispostos na tabela 4, com as categorias de A - D, nomeadas por legenda que acompanha a tabela. Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 4, no qual pode ser observado que oito sujeitos afirmam que utilizam diariamente a atividade lúdica, cinco dos sujeitos pesquisados utilizam esse recurso para introduzir ou fixar os diversos conteúdos, quatro sujeitos pesquisados utilizam sempre que possível durante a aula e seis observam o planejamento para que sejam utilizadas as atividades lúdicas.

Tabela 4

Sujeito	A	B	C	D
1	X			
2		X		
3		X		
4	X			
5			X	
6				X
7	X			
8		X		
9		X		
10	X			
11		X		
12				X
13	X		X	
14			X	
15	X			
16	X			
17	X			
18			X	
19				X
20				X
21				X
22				X

- A – Utilizam diariamente.
 B - Na apresentação e fixação dos conteúdos.
 C - Sempre que possível por meio de jogos e brincadeiras.
 D - De acordo com o planejamento

**Figura 4**

Nesse sentido, é importante observar o que Piaget (1998, p. 58) diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Assim, o educador precisa perceber que o brincar é um componente crucial do desenvolvimento, pois, por meio do brincar a criança é capaz de tornar manejáveis e compreensíveis os aspectos esmagadores e desorientadores do mundo.

Na verdade, o brincar é um parceiro insubstituível do desenvolvimento, seu principal motor. Em seu brincar, a criança pode experimentar comportamentos, ações e percepções sem medo de represálias ou fracasso, tornando-se mais bem preparada para relacionar com as pessoas do grupo social em que vive.

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito em relação ao uso da atividade lúdica para melhorar o processo de ensino aprendizagem os sujeitos foram unânimes em afirmar é importante adotar na prática pedagógica as ações lúdicas, os dados extraídos da análise do relato verbal estão dispostos na tabela 5, com as categorias de A - B, nomeadas por legenda que acompanha a tabela. Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 5.

Tabela 5

Sujeito	A	B
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	
14	X	
15	X	
16	X	
17	X	
18	X	
19	X	
20	X	
21	X	
22	X	
23	X	
24	X	
25	X	

Legenda da tabela 5

- A – Sim.
- B - Não

A atividade lúdica no processo de ensino aprendizagem

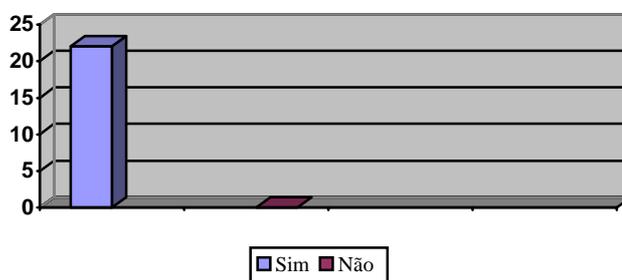


Figura 5

Nota-se que pedagogos e psicólogos estão de acordo em que a ação lúdica é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, ou melhor, dizendo, integrado ao seu desenvolvimento.

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem. (Kishimoto, 1999).

Nesse sentido, percebemos que o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo e deve está presente no ambiente escolar como um recurso que permite o desenvolvimento das habilidades e competências sugeridas pelo Currículo Básico de Educação.

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito em relação às atividades lúdicas que utiliza em sala percebe-se que catorze adotam os jogos, brincadeiras, músicas, e outros em sala de aula. Oito adotam materiais acessíveis e jogos convencionais para desenvolver sua prática pedagógica. Os dados extraídos da análise do questionário estão dispostos na tabela 6, com as categorias de A - B, nomeadas por legenda que acompanha a tabela. Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 6.

Tabela 6

Sujeito	A	B
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11		X
12		X
13		X
14		X
15		X
16		X
17		X
18		X
19	X	X
20	X	
21	X	
22	X	

Legenda da tabela 6

- A - Adotam os jogos, brincadeiras, músicas, e outros em sala de aula.
- B - Adotam materiais acessíveis e jogos convencionais para desenvolver sua prática pedagógica.

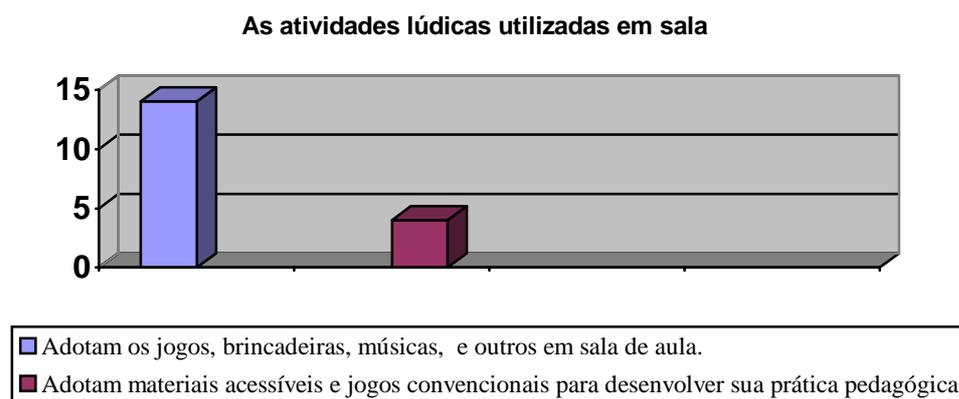


Figura 6

Segundo Kishimoto (1998), brincar é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Quando sujeitas a regras, estas são simples e flexíveis, e o seu maior objetivo é a prática na atividade em si. Lúdico. A autora reforça que “a Ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos”.

No ambiente escolar o jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que a realidade, e isto, inegavelmente, contribuem de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

É necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem.

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito em relação aos aspectos positivos que são proporcionados ao utilizar as brincadeiras e jogos em sala, os dados extraídos da análise do relato verbal estão dispostos na tabela 7, com as categorias de A - B, nomeadas por legenda que acompanha a tabela.

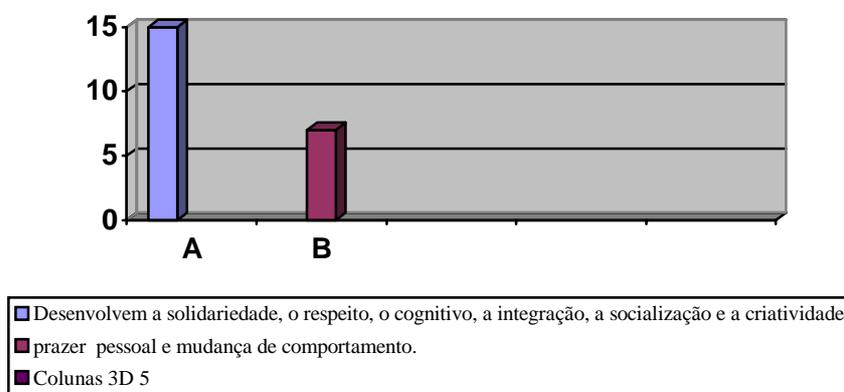
Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 7, quinze dos sujeitos afirma que desenvolvem a solidariedade, o respeito, o cognitivo, a integração, a socialização e a criatividade. Apenas sete sujeitos direcionam suas respostas para o prazer pessoal e mudança de comportamento.

Tabela 7

Sujeito	A	B
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7		X
8	X	
9	X	
10		X
11	X	
12		X
13	X	
14	X	
15	X	
16		X
17		X
18		X
19		X
20	X	
21	X	
22	X	

Legenda da tabela 7

- A – Desenvolvem a solidariedade, o respeito, o cognitivo, a integração, a socialização e a criatividade.
- B – Prazer pessoal e mudança de comportamento.

Aspectos positivos das brincadeiras e jogos em sala**Figura 7**

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito em relação a possibilidade de nos dias atuais a prática pedagógica ser isolada da atividade lúdica todos sujeitos concordam que é inviável e desaconselhável, os dados extraídos da análise do relato verbal estão dispostos na tabela 8, com as categorias de A -B, nomeadas por legenda que acompanha a tabela. Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 8.

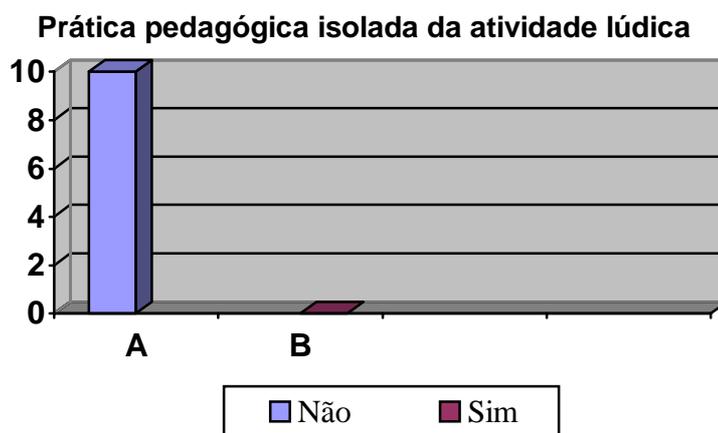
Tabela 8

Sujeito	A	B
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	
14	X	
15	X	
16	X	
17	X	
18	X	
19	X	
20	X	
21	X	
22	X	

Legenda da tabela 8

A – Não

B - Sim

**Figura 8**

No que diz respeito ao conhecimento do sujeito em relação às atividades lúdicas presentes no Projeto Político Pedagógico da escola. Os dados extraídos da análise do relato verbal estão dispostos na tabela 9, com as categorias de A - B, nomeadas por legenda que acompanha a tabela. Um gráfico demonstrativo está representado pela figura 9, mostra que oitos sujeitos desconhecem o projeto da escola e catorze sujeitos afirmaram que a atividade lúdica se faz presente de alguma forma nas culminâncias dos projetos.

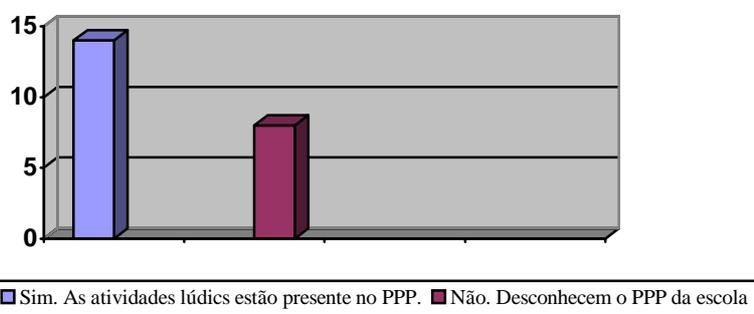
Tabela 9

Sujeito	A	B
1	X	
2	X	
3	X	
4	X	
5	X	
6	X	
7	X	
8	X	
9	X	
10	X	
11	X	
12	X	
13	X	
14		X
15		X
16		X
17		X
18		X
19		X
20		X
21		X
22		X
23		X
24		X
25		X

Legenda da tabela 9

A – Sim. As atividades lúdicas estão presentes no PPP.

B - Não. Desconhecem o PPP da escola.

As atividade lúdicas presentes no PPP**Figura 9**

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola precisa conhecer o contexto de seus alunos, os problemas e a realidade local para que a ação pedagógica possa ser significativa e próxima da realidade dos educandos. Nesse sentido, o educador precisa perceber que por meio do lúdico a criança tem a possibilidade de elaborar suas vivências e sentimentos que são elemento presente em seu cotidiano. A compreensão dos acontecimentos que lhe dizem respeito torna-se possível pelo reviver que o seu brincar produz, expressando o que ela ainda não é capaz de formular pela linguagem e encontrando alternativas para solucionar impasses da realidade.

Percebe-se que no brincar espontâneo, na fantasia, a criança exterioriza sua realidade interior, libera sentimentos e expressa opiniões. Em nossa prática pedagógica percebemos que por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimenta formas de comportamento e socializa, descobrindo o mundo. Nesse ínterim podemos notar que a brincadeira assume um papel decisivo nas relações entre a criança e o adulto, entre as próprias crianças e entre a criança e o meio ambiente.

Por meio da brincadeira a criança pode vivenciar uma mesma situação diversas vezes. Isso, além de pode repetir as brincadeiras que lhe dão prazer, de forma que seja possível a solução de problemas.

Nesse sentido, é importante que a criança tenha um tempo livre, sem atividades agendadas, no qual possa escolher o que quer fazer, inventar coisas, jogar, conviver com amiguinhos sem um objetivo estabelecido pelo adulto.

Observa-se que há uma grande preocupação com a formação da criança. Pais e educadores buscam meios de torná-las responsáveis, equilibradas, atenciosas, trabalhadeiras e esquecem-se de que as atividades lúdicas podem, justamente, ser uma ferramenta para que a criança desenvolva essas qualidades.

É importante que o educador juntamente com a família compreenda que toda criança tem seu próprio ritmo, inclusive para brincar. Isso deve ser levado em consideração para que o ato de brincar não se torne uma atividade estressante. Vivenciar experiências com prazer é, muitas vezes, mais importante que concluir tarefas com eficiência.

A criança precisa de tempo e espaço para brincar. Cabe aos pais e educadores balancear o tempo destinado à brincadeira na escola, em casa, na rua, em parques e outros. O importante é que a criança tenha tempo para brincar em vários tipos de espaço. A

riqueza de oportunidades seja em relação ao tempo, seja em relação à variedade do espaço, contribui decisivamente para o desenvolvimento infantil.

Os companheiros de brincadeira também são muito importantes. Diferentes companhias geram diferentes tipos de brincadeiras e estabelecem diferentes relações com a criança.

Portanto, é interessante que a criança brinque com amigos da mesma idade, amigos mais velhos e mais novos, pais, familiares, vizinhos e outros. Cada uma dessas pessoas pode estimular coisas diferentes numa criança, diversificando sua relação com o mundo em que vive. É interessante, também, que a criança seja capaz de brincar sozinha, usando sua imaginação para criar e organizar situações novas.

Deve-se lembrar também que os brinquedos e objetos usados pela criança durante a brincadeira também contribuem muito para seu aprendizado, tendo em vista que cada um deles proporciona uma sensação diferente e oferece possibilidades diversas. Uma criança devidamente estimulada pode descobrir brincadeiras tanto em coisas da natureza como em brinquedos sofisticados.

Neste contexto, é importante ainda que o educador possa compreender que os PCNs (1997) ressaltam o processo de ensino como articulador das capacidades de ordem cognitiva, física, afetiva, de relação interpessoal e inserção social e ética, tendo em vista uma formação ampla do educando, a construção do currículo, a partir da abordagem lúdica, que envolve a seleção de conteúdos tanto conceituais e procedimentais como atitudinais, tomando para a aprendizagem os conhecimentos prévios dos alunos como ponto de partida.

Nessa perspectiva, pode-se dizer que a orientação proposta nos PCNs (1997), para o processo de ensino e aprendizagem, reconhece a importância da participação ativa do aluno e a intervenção efetiva do professor; reafirma a idéia de que o conhecimento não é algo acabado e está sempre em processo de revisão e reconstrução; reconhece que o processo do conhecimento não se dá por adição e sim por reorganização do conhecimento.

9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: SEF, 1997.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

GEERTZ, C. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1978.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Ed. Pioneira, 2002.

_____ **O jogo e a Educação Infantil**. In Kishimoto, T. M. (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 4ª.Ed. São Paulo: Atlas, 2001.

LARAIA, R. de B. **Cultura: Um conceito antropológico**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1986.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1989.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes. 1989.

ANEXOS