



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

CURSO DE PEDAGOGIA

O LÚDICO NAS FASES INICIAIS DA EDUCAÇÃO

FÁTIMA MARIA DE SOUZA

RIO DE JANEIRO

DEZEMBRO, 2013

FÁTIMA MARIA DE SOUZA

O LÚDICO

O LÚDICO NAS FASES INICIAIS DA EDUCAÇÃO

Monografia apresentada à Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como requisito parcial para obtenção do título de licenciatura em pedagogia.

---

Orientadora: Professora Adrienne Ogêda

---

Professor leitor : Márcio Berbart

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO 1 – COMO APRENDEMOS? .....	5
<b>1.1 – As teorias da aprendizagem</b> .....	5
1.1.2 – Abordagem condutivista .....	6
1.1.3 – Abordagem construtivista .....	7
1.1.3.A – Construtivismo interacionista.....	7
1.1.3.B – Construtivismo sócio interacionista .....	8
<b>1.2 – Aprendizagem segundo Piaget</b> .....	9
<b>1.3 – Aprendizagem segundo Vygotsky</b> .....	12
<b>1.4 – A construção crítica do conhecimento</b> .....	15
CAPÍTULO 2 – O LÚDICO .....	17
<b>2.1 – O que é o lúdico ?</b> .....	17
<b>2.2 – O lúdico na construção do conhecimento</b> .....	19
2.2.1 – O lúdico e o aprendizado segundo Piaget .....	20
2.2.2 – O lúdico e o aprendizado segundo Vygotsky.....	22
CAPÍTULO 3 – O LÚDICO NA EDUCAÇÃO .....	23
<b>3.1 – Jogo,brinquedo, brincadeira,jogo educativo e mat. didático.....</b>	23
3.1.1 – Jogo .....	24
3.1.2 – Brinquedo .....	24
3.1.3 – Brincadeira .....	25
3.1.4 – Jogo educativo .....	25
3.1.5 – Material didático .....	26
<b>3.2 - O lúdico na educação infantil</b> .....	26
3.2.1 – A educação infantil .....	26

<b>3.3 – O lúdico e o jardim de infância</b> .....	28
3.3.1 – O espaço e o lúdico na educação infantil .....	29
<b>3.4 – O lúdico no ensino fundamental</b> .....	30
3.4.1 – O ensino fundamental .....	31
3.4.2 – O lúdico na primeira etapa do ensino fundamental .....	31
3.4.3 – O lúdico na segunda etapa do ensino fundamental .....	32
<b>3.5 - O lúdico na minha prática pedagógica</b> .....	34
CONCLUSÃO .....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	40

RIO DE JANEIRO

DEZEMBRO, 2013

RESUMO

Este trabalho tem como finalidade fazer uma explanação sobre o assunto a importância do lúdico na aprendizagem com enfoque na educação infantil e no ensino fundamental apresentando os conceitos de aprendizagem e de lúdico e caracterizando as atividades de caráter lúdico empregadas nesta fase. O estudo é embasado principalmente nas teorias de Piaget e Vygotsky e as vincula ao emprego sistemático da ludicidade na educação infantil e no ensino fundamental tendo a participação de outros estudiosos que contribuem para o aprofundamento de temas específicos como Kishimoto e Freitas. Integra este trabalho um breve relato da minha prática pedagógica que por suas características lúdicas vem comprovar a veracidade das teorias e sua plena aplicabilidade.

## INTRODUÇÃO

Este estudo foi realizado com base em pesquisa bibliográfica e apresenta a importância do emprego de atividades lúdicas nas escolas, sobretudo nas primeiras etapas do aprendizado quais sejam: a educação infantil e o ensino fundamental, com maior ênfase na primeira etapa deste último.

Desde o início da minha carreira como professora pude confirmar a importância da ludicidade na prática pedagógica. As brincadeiras e jogos, os passeios e festas com os alunos sempre foram meus aliados na minha vida profissional, pois para cada brincadeira apresento um conteúdo, levo os alunos a descobrirem, a pensarem, a refletirem de forma participativa e divertida. Com atividades que se apresentem prazerosas, os alunos se entregam ao novo e participam voluntariamente. Com o passar dos anos, porém, pude colecionar algumas opiniões contrárias aos meus métodos, como por exemplo, pais que criticavam o meu trabalho comparando-o a meras brincadeiras e também críticas de profissionais da educação que não acreditam nos métodos lúdicos e veem como perda de tempo e energia a constante criação de jogos e brincadeiras específicos para cada conteúdo. As negativas, porém, longe de me afastar da crença na eficácia da utilização de métodos lúdicos na educação, serviram como um incentivo para buscar embasamento teórico que justificasse todos os êxitos que obtive e que foram atribuídos ao caráter lúdico da minha prática pedagógica, e foi com esse intuito que foi realizado o presente trabalho, além de reforçar a necessidade da valorização da utilização do lúdico na educação.

A utilização de atividades lúdicas na educação consiste em uma poderosa ferramenta que, se utilizada com correção trará como retorno um aprendizado de qualidade. Muitas atividades lúdicas podem ser utilizadas com objetivos educacionais de forma eficiente, gerando aulas prazerosas e, acima de tudo, proveitosas sob o ponto de vista pedagógico. Refiro-me a atividades como jogos, brincadeiras, passeios, danças, dramatizações, e projetos desenvolvidos pelo professor com a turma, que envolvam pontos de interesse dos alunos de forma a instigá-los a adotar uma postura ativa na busca pelo saber, pelas novas descobertas e pela socialização.

Ao abordarmos a questão do aprendizado é preciso investigar os conceitos que definem o que é e como o aprendizado acontece. Para tanto, no primeiro capítulo será apresentada a teoria do comportamentalismo ou Behaviorismo. Esta compreende que ao memorizar a informação, ocorre o aprendizado. Nessa perspectiva o aprendizado então ocorre através dos estímulos externos e as respostas a estes dadas pelo sujeito do aprendizado, sendo

assim o principal agente do aprendizado não é o aluno, mas o professor e os recursos dos quais ele dispõe. Em seguida será exposta a teoria do construtivismo de Piaget, oposta a esta, a teoria do construtivismo identifica o aluno como o principal sujeito do aprendizado, deixando para trás a ideia do comportamentalismo. No construtivismo, teorizado primeiramente por Piaget, o indivíduo constrói o conhecimento através dos seus próprios mecanismos internos, as suas estruturas. Segundo Piaget, um estímulo somente terá significação se houver uma estrutura que permita sua assimilação e apresente uma resposta, o que define de processo de equilíbrio por auto regulação. Seus estudos provaram que o conhecimento é adquirido pela interação do sujeito com o estímulo e do estímulo sobre o sujeito e não uma ação unilateral do meio sobre o sujeito.

Para Piaget, o indivíduo assimila o estímulo e, após uma interação ativa, emite uma resposta, ou seja, o conhecimento adquirido não é devido a uma ação unilateral do meio (estímulo) sobre o sujeito passivo, mas sim a uma interação nos dois sentidos: do estímulo sobre o sujeito e ao mesmo tempo do sujeito sobre o estímulo. (FERRACIOLLI, 1989 p.12)

Piaget diferencia desenvolvimento de aprendizagem. Para ele o desenvolvimento é um processo que diz respeito à totalidade das estruturas de conhecimento enquanto a aprendizagem é provocada e não espontânea, limitada a um tópico específico, a um problema único. Piaget em seus estudos identificou dois tipos de aprendizagem as quais denominou: aprendizagem em sentido restrito e aprendizagem em sentido lato. A aprendizagem em sentido restrito é descrita como uma aquisição efetuada em função da experiência que se processa no tempo já a aprendizagem em sentido lato é a união das aprendizagens em sentido restrito e os processos de equilíbrio, onde estes últimos são descritos como os processos decorrentes de uma organização interna que permite novos conhecimentos-ou seja, o sujeito aprende com a sua vivência e suas conclusões com as experimentações no dia a dia sendo cada uma dessas descobertas um aprendizado em sentido restrito, ao adquirir um novo conhecimento o sujeito o confronta com os demais conhecimentos que já possui e chega à novas conclusões e em consequência adquire novos conhecimentos, essa confrontação dos conhecimentos novos com os já adquiridos e eventual geração de um conhecimento totalmente novo é chamada de processo de equilíbrio elevando o grau de conhecimento do sujeito a um patamar superior que o torna capaz de novos aprendizados mais complexos ao que Piaget denominou aprendizagem no sentido lato.

Piaget não levava em conta as interações entre pessoas no aprendizado e no desenvolvimento. Ele considerava como habilidade intelectual humana apenas aquilo que

cada indivíduo era capaz de construir individualmente, isolado do ponto de vista das interações entre pessoas, essa abordagem é conhecida como construtivismo interacionista.

Ainda no primeiro capítulo apresenta-se outro estudioso, Lev Semionovich Vygotsky, que identificou as interações sociais como principal fator de aprendizado. Para Vygotsky, não apenas a interação com os objetos de conhecimento é importante para o aprendizado, mas o contato com os demais atores da sociedade, professores, colegas, a história, o contexto social e as interações sociais.

Enquanto para o construtivismo, a aprendizagem ocorria de forma individual, para Vygotsky, todo o processo de aprendizagem estava diretamente relacionado à interação do indivíduo com o meio externo (meio este que levava em conta não apenas os objetos, mas os demais sujeitos). Dentro da perspectiva dele e de seus seguidores (Luria, Leontinev etc.) [Campello 98], a inteligência humana é constituída através de ferramentas culturais, tais como a linguagem, que são o legado das gerações passadas e, portanto, só pode ser compreendida a partir de uma perspectiva sócio-histórica da cognição. (BARROS, 1999 p.6)

Estes dois estudiosos lançaram luz sobre os mecanismos do aprendizado, de forma que suas teorias demonstram que o aprendizado ocorre com as interações do aluno com os objetos e as pessoas, o grupo social no qual está inserido. Vygotsky criou o conceito de zona de desenvolvimento proximal que corresponde ao estágio de desenvolvimento em que o aluno se encontra e o que ele já é capaz de aprender em função do seu desenvolvimento, ou seja, são os conhecimentos em processo de amadurecimento que estão prestes a serem efetivados.

No segundo capítulo será explanado o que é o lúdico, desde a sua simples definição constante nos dicionários até a sua abrangência no âmbito dos mecanismos do desenvolvimento e aprendizado humanos.

Segundo Almeida (1998, p.35), as atividades lúdicas explicitam “ [...] as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras.” Estudos apontam a ludicidade como uma necessidade humana que não pode ser vista apenas como uma diversão. (ALMEIDA, apud GOMES et. al. 2006 p3)

Ainda neste capítulo será abordado o tema o lúdico na construção do conhecimento onde será exposta a importância da ludicidade para o aprendizado de uma forma geral. Consecutivamente a isso serão postas as visões dos dois grandes teóricos, anteriormente apresentados, Piaget e Vygotsky, em relação especificamente ao lúdico no aprendizado, segundo as suas bases teóricas. Para ambos, a utilização de jogos e brincadeiras constituem-se em recursos eficazes para a construção do conhecimento e aprendizado, pois representam interações com o meio externo, instigam as crianças a descoberta, a busca pelo conhecimento.

Brincadeiras e jogos em grupos são essencialmente atividades lúdicas e associadas às teorias do aprendizado, representam uma ferramenta educacional de valor inestimável. Para Piaget o jogo propicia a interação do indivíduo com elementos novos, propiciando o desenvolvimento.

...ao trabalhar com o jogo, o indivíduo interage com os elementos novos, incorporando-os aos esquemas de assimilação, logo para Piaget, a inteligência modifica, sem cessar estes últimos para os novos dados. Desta forma, quando há modificação dos esquemas mentais para assimilar o novo à estrutura cognitiva prévia, há acomodação cognitiva, ou seja, há aprendizagem. Ao agir mentalmente, diante da resolução de um problema criado através de uma atividade lúdica, o indivíduo está criando e resolvendo livremente este problema. Neste processo é possível verificar que há busca de se ajustarem ao mundo exterior, sem deixarem de lado a imaginação e a criatividade. Esta ação permite criar um elo entre o indivíduo e o mundo na construção do real. (JANUÁRIO,2005 p.24)

Para Vygotsky o jogo é um meio de expor o indivíduo a situações diferentes das reais propiciando a socialização e a prática das relações interpessoais.

Vygotsky (1997) atribui à ludicidade um papel importante : que é o de preencher uma atividade básica Do ser humano, ou seja, ele é motivo para a ação, pois permite que ele comporte se num nível que ultrapassa o que está habituado a fazer.A brincadeira é universal e facilita o crescimento saudável do indivíduo. O brincar conduz os relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação, viabilizando a oportunidade de experimentar a cooperação e relação interpessoal, que é característica humana. (JANUÁRIO, 2005 p.29)

Com base nas grandes contribuições destes dois teóricos, as atividades lúdicas podem ser parte integrante do dia a dia das escolas e constituem uma das maiores aliadas do universo pedagógico.

No terceiro capítulo, cujo título é o lúdico na educação serão apresentados os conceitos que muito se entrelaçam no universo educacional de jogo, brinquedo, brincadeira, jogo educativo e material didático, assim como algumas considerações a respeito de cada um deles, em seguida, será abordado o tema “o lúdico na educação infantil”, onde uma breve história do surgimento da educação infantil será relatada, destacando a importância do lúdico no jardim de infância e a importância do brinquedo, brincadeiras e do planejamento do espaço a ser utilizado nesta etapa do ensino.

Em seguida será abordado o tema o lúdico no ensino fundamental, iniciando-se com as próprias definições das etapas do ensino fundamental e será apresentado o aspecto lúdico dessa fase do aprendizado. Neste tópico será dada uma ênfase especial por tratar-se do assunto em foco do trabalho.

Por fim apresento uma breve experiência própria de utilização de atividades lúdicas na minha prática pedagógica buscando demonstrar a aplicabilidade das teorias.

## 1 – COMO APRENDEMOS ?

### 1.1 – As teorias da aprendizagem

Vários teóricos discutem a teoria da aprendizagem, e apontam os principais focos que devem ser analisados para o entendimento do assunto. Bock, Furtado e Teixeira (2002) citam como principais pontos abordados pelos estudiosos que se propõem a estudar a aprendizagem: O processo a natureza e os limites da aprendizagem, assim como a participação dos alunos e a motivação durante o processo de aprendizagem. Outro ponto muito discutido é a importância do outro na aquisição de novos conhecimentos.

Para explicar a existência de diversos resultados para pesquisas que se desenvolvem no campo da Psicologia, Cunha (1998) demonstra que nessa ciência os paradigmas são vistos como revolucionários, pois são muito diferentes entre si. Isto ocorre, pois cada teórico dá às suas pesquisas o enfoque de acordo com o que acredita ser essencial.

Segundo OLIVEIRA (1993), em algumas culturas ensinar e aprender são expressos pela mesma palavra e a palavra escolhida em português foi “aprendizado”, por ser a que mais se aproxima de uma palavra capaz de expressar as ações de ensinar e aprender ao mesmo tempo. Entende-se que ninguém poderá ensinar se não houver quem aprenda, e aprende-se sempre que algo ou alguém instiga para tal “Acredito que o professor ensina e aprende e o aluno aprende e ensina. Esta unidade indica ações interdependentes”. (BARBOSA, 2007 p.21).

A aprendizagem pode acontecer a partir de uma interação direta com o objeto de aprendizagem ou através da mediação de outras pessoas originando duas abordagens básicas para o aprendizado a abordagem construtivista e a abordagem condutivista. Com o propósito de fundamentar os pressupostos de ambas, será feita uma breve análise dessas duas abordagens, sem pretensão de esgotar o assunto.

#### 1.1.2 – Abordagem condutivista

Segundo, Depresbiteris e Tavares (2009 p,42) a abordagem condutivista é baseada no Behaviorismo. A palavra Behaviorismo deriva do termo inglês behaviour (Reino Unido) ou behavior (EUA) que significa comportamento, conduta. John B. Watson (considerado o pai do behaviorismo), em 1913 lançou um manifesto conhecido como “A Psicologia vista por um behaviorista”. Do ponto de vista do Behaviorismo, aprender significa exibir comportamento

apropriado, sendo o objetivo da educação, nessa perspectiva, treinar os alunos a exibirem um determinado comportamento, por isso usam o reforço positivo para o comportamento desejado e o negativo para o indesejado. A aprendizagem, segundo os comportamentalistas, podia ser explicada com base nos condicionadores operantes, que têm a finalidade de reforçar o comportamento e controlá-lo externamente. Nessa concepção, a aprendizagem ocorre quando a informação é memorizada. Como a informação não foi processada, ela só pode ser repetida, indicando a fidelidade da retenção, não podendo ser usada para resolver situações problematizadoras.

Segundo, Depresbiteris e Tavares (2009 p,42) “o condutivismo explica a aprendizagem pela conexão entre cadeias de estímulos e respostas, que podem ser mensuradas e quantificadas. O importante são os estímulos externos que ocasionam a aprendizagem e as respostas dadas por aquele que aprende.”

Por essa abordagem, há grande preocupação com o trabalho sistemático, regulado de maneira constante.

O papel do professor é fornecer informações de modo que o educando possa retê-las e aplicá-las. Os materiais didáticos têm função primordial e devem ser elaborados a partir de objetivos estruturados em uma sequência determinada: objetivos gerais, específicos e operacionais, com identificação de condutas observáveis. Os conteúdos assumem posição fundamental, e as estratégias de aprendizagem baseiam-se na competência didática do professor, apoiado por todos os recursos necessários para tornar a aulas mais estimulantes. (DEPRESBITERIS, TAVARES 2009 p. 42)

Podemos constatar que na abordagem condutivista, o professor é quem deve fornecer as informações de forma clara e objetiva facilitando a retenção pelos alunos, sempre com o apoio de materiais didáticos que são fundamentais e que devem ser elaborados a partir de objetivos bem elaborados. Nesta abordagem, segundo Depresbiteris e Tavares (op.cit.), os conteúdos assumem grande grau de importância e é na competência didática do professor apoiado em recursos que tornem as aulas os mais estimulantes possíveis que se baseia a aprendizagem.

### 1.1.3 Abordagem construtivista

De acordo com Alves:

Baseado na psicologia cognitiva, onde a principal característica é a construção do conhecimento através do processamento da informação De caráter anti-associacionista, surge no período entre guerras e tem como principais autores Jean Piaget e L. S. Vygotsky. A abordagem construtivista pode ser dividida em duas correntes: o Construtivismo Interacionista e o Sócio Interacionista. (ALVES, 2009 p.9)

O construtivismo aborda a aprendizagem por um enfoque oposto ao condutivismo, entendendo que o sujeito principal do aprendizado não é o professor ou os estímulos externos, mas o aprendiz e os seus mecanismos próprios de construção do conhecimento. O construtivismo, nesse particular ramifica-se em duas correntes quais sejam o construtivismo interacionista e o sócio interacionista, expostos a seguir de maneira sucinta.

#### 1.1.3.A - Construtivismo Interacionista

Segundo Barros (1999 p.6) as ideias colocadas pela abordagem Construtivista sugerem que o aprendiz compreende o mundo através da sua percepção, construindo significados para este mundo. Estas ideias têm no suíço Jean Piaget o seu maior expoente. Piaget postula que a aprendizagem acontece por etapas que estão diretamente ligadas ao desenvolvimento mental de cada estudante. Ela está centrada no desenvolvimento individual do sujeito, cada estudante deve construir seu próprio conhecimento, sem levar em conta o contexto histórico social. A ideia principal da abordagem piagetiana é que "a lógica de funcionamento mental da criança é qualitativamente diferente da lógica adulta". Sua pesquisa focaliza-se nas estruturas internas e processos que proporcionam a aquisição de conhecimento pelo indivíduo e seus estudos têm como ponto inicial a "Teoria dos Estágios de Desenvolvimento Cognitivo", onde Piaget afirma que "a forma como uma pessoa representa o mundo as estruturas mentais internas ou esquemas muda sistematicamente com o desenvolvimento".

As novas idéias colocadas pela abordagem Construtivista sugeriam que o aprendiz compreendia o mundo através da sua percepção, construindo significados para este mundo. Estas novas idéias tinham no suíço Jean Piaget o seu maior expoente. Piaget acreditava que a aprendizagem acontecia por etapas que estavam diretamente ligadas ao desenvolvimento mental da cada estudante. Ela estava centrada no desenvolvimento individual do sujeito, cada estudante deveria construir seu próprio conhecimento, sem levar em conta o contexto histórico social. (BARROS, 1999 p.5)

#### 1.1.3.B - Construtivismo Sócio Interacionista

Barros (1999) afirma que nesta abordagem o principal nome é o de L. S. Vygotsky, psicólogo russo que viveu e desenvolveu seus estudos durante os anos 30. O Sócio Interacionismo proposto por Vygotsky tinha como principal veia a interação entre os indivíduos. No Ocidente, no entanto, sua "teoria" só ficou conhecida a partir dos anos 80 e 90. Enquanto para o construtivismo, a aprendizagem ocorria de forma individual, para Vygotsky,

todo o processo de aprendizagem estava diretamente relacionado à interação do indivíduo com o meio externo (meio este que levava em conta não apenas os objetos, mas os demais sujeitos). Dentro da perspectiva dele, a inteligência humana é constituída através de ferramentas culturais, tais como a linguagem, que são o legado das gerações passadas e, portanto, só pode ser compreendida a partir de uma perspectiva sócio-histórica da cognição. Vygotsky lançou o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (Potencial), onde afirmou que aquilo que um indivíduo é capaz de realizar assistido por outro, seja um parceiro, seja um instrutor, seja até mesmo instrumentos como livros, lições, calculadoras, computadores que são em última instância produtos de outros indivíduos, também representam uma habilidade intelectual do indivíduo, diferentemente da abordagem construtivista onde Piaget considerava como habilidade intelectual humana, apenas aquilo que cada indivíduo era capaz de construir individualmente, isolado do ponto de vista de interações entre pessoas. Durante a década de 80, as novas ideias colocadas pela abordagem social-interacionista sugerem que o aprendiz é parte de um grupo social e deve ter iniciativa para questionar, descobrir e compreender o mundo a partir de interações com os demais elementos do contexto histórico no qual está inserido. O objetivo do professor é o de favorecer a convivência social, estimulando a troca de informações em busca da construção de um conhecimento coletivo e compartilhado.

No construtivismo, a realidade está mais na mente do conhecedor. É ele quem constrói, ou pelo menos a interpreta com base em suas experiências. O construtivismo está interessado em como construímos o conhecimento a partir de nossas estruturas mentais e crenças, usadas para interpretar objetos e acontecimentos. A aprendizagem contribui para o desenvolvimento, pois aprender não é copiar ou reproduzir a realidade. Para a concepção construtivista, aprendemos quando capazes de elaborar uma representação social sobre um objeto da realidade ou conteúdo que pretendemos aprender. Essa aproximação não é vazia, não parte do nada, mas construir se baseia em experiências, interesses e conhecimentos prévios que possam dar conta da novidade. Por outro lado, construir não significa inventar. (DEPRESBITARIS,TAVARES, 2009 p.43)

O professor, nesta abordagem, assume o papel de incentivador do aluno em assumir a responsabilidade de construir ativamente o significado, através de diálogo, interação com ideias de outras pessoas e não de maneira isolada. Os estudantes devem ser continuamente estimulados a integrar novas informações, sendo o papel do professor, monitorar o processo cognitivo da mudança e desafiar o estudante com problemas com perspectivas novas e diversas.

## 1.2 – Aprendizagem segundo Piaget

Segundo Ferracioli (1999 p.12) para Piaget (1964), o sujeito é um organismo que possui estruturas e que, ao receber os estímulos do meio, dá uma resposta em função dessas estruturas. O estímulo só será estímulo, se for significativo e será significativo somente se existir uma estrutura que permita sua assimilação e apresente uma resposta. Assim, Piaget, procurando entender como essa estrutura age sobre o estímulo para fornecer a resposta, baseia sua explicação no processo de equilíbrio por auto-regulação, que é, em sua opinião, o principal fator do desenvolvimento intelectual. Piaget estudou a formação do conhecimento centrado na ação do sujeito ou de como se desenvolve a sua inteligência enquanto um conjunto de estruturas mentais momentaneamente adaptadas. "toda inteligência é uma adaptação" (Piaget, 1982,p. 162 apud FERRACIOLI, 1999 p.12).

Piaget diferencia desenvolvimento de aprendizagem explica Ferracioli (1999) define desenvolvimento como um processo que diz respeito à totalidade das estruturas de conhecimento enquanto a aprendizagem é provocada e não espontânea relativa a um tópico específico ou por uma situação externa, limitado a um problema único ou a uma estrutura única.

Primeiro, eu gostaria de esclarecer a diferença entre dois problemas: o problema do desenvolvimento e o da aprendizagem...desenvolvimento é um processo que diz respeito à totalidade das estruturas de conhecimento. Aprendizagem apresenta o caso oposto. Em geral, a aprendizagem é provocada por situações provocadas por psicólogos experimentais; ou por professores em relação a um tópico específico; ou por uma situação externa. Em geral, é provocada e não espontânea. Além disso, é um processo limitado a um problema único ou a uma estrutura única. Assim, eu penso que desenvolvimento explica aprendizagem, e esta opinião é contrária à opinião amplamente difundida de que o desenvolvimento é uma soma de experiências discretas de aprendizagem. (PIAGET, 1964, p. 176 apud, FERRACIOLI 1999 p.11).

Ferracioli (1999 p.12) explica que Piaget assim entende que o desenvolvimento é o processo essencial que dá suporte para cada experiência de aprendizagem, pois cada aprendizagem ocorre como uma função do desenvolvimento total e não como um fator que o explica. A noção de aprendizagem fica restrita à aquisição de um conhecimento novo e específico derivado do meio. Ele diferencia a aprendizagem do desenvolvimento da inteligência que corresponde à totalidade das estruturas de conhecimento construídas.

Dessa forma, a visão de aprendizagem de Piaget difere diametralmente da ideia associacionista que se baseia no esquema estímulo resposta, pois apresenta o sujeito do aprendizado como possuidor de uma estrutura mental, que assimila, interage e emite respostas, provando que o conhecimento é adquirido pela interação do sujeito com o estímulo e do estímulo sobre o sujeito e não uma ação unilateral do meio sobre o sujeito.

Para Piaget, o indivíduo assimila o estímulo e, após uma interação ativa, emite uma resposta, ou seja, o conhecimento adquirido não é devido a uma ação unilateral do meio (estímulo) sobre o sujeito passivo, mas sim a uma interação nos dois sentidos: do estímulo sobre o sujeito e ao mesmo tempo do sujeito sobre o estímulo. (FERRACIOLLI, 1989 p.12)

Segundo Moura (2009 p.15), pode-se constatar a aprendizagem nos primeiros hábitos adquiridos pela criança elaborados a partir de seus mecanismos ativos e, nas buscas intencionais por novidades no mundo exterior, a criança demonstra que o seu aprendizado evolui juntamente com os seus esquemas de ação que antes eram meramente ocasionais.

A aprendizagem pode ser vista nos primeiros hábitos adquiridos por meio de mecanismos ativos e, além disso, que ela evolui junto com os esquemas de ação que, no início acontecem ao acaso e, nas fases posteriores, por meio de buscas intencionais de novidades no meio exterior. (DONGO-MONTOYA, apud MOURA, 2009 p.15.)

De acordo com Moura (2009) Piaget em seus estudos identificou dois tipos de aprendizagem as quais denominou: aprendizagem em sentido restrito e aprendizagem em sentido lato. A aprendizagem em sentido restrito é descrita como uma aquisição efetuada em função da experiência que se processa no tempo já a aprendizagem em sentido lato é a união das aprendizagens em sentido restrito e os processos de equilíbrio, onde estes últimos são descritos como os processos decorrentes de uma organização interna que permite novos conhecimentos.

Ferracioli (1999) chama a atenção para o caráter mediato do aprendizado no sentido restrito e não imediato como se fosse uma compreensão instantânea, pois segundo Piaget o aprendizado no sentido restrito trata-se de uma aquisição que evolui no tempo.

...é necessário "reservar o termo aprendizagem no sentido restrito a uma aquisição em função da experiência, mas se desenvolvendo no tempo, quer dizer, mediata e não imediata como a percepção ou a compreensão instantânea" (Piaget, 1974, p. 53). Isto

é, trata-se de uma aquisição que evolui no tempo, no sentido de que o sujeito pode chegar a compreender um evento, inferir sua lei de formação através de assimilações e acomodações, construindo novos esquemas, mas que não são generalizáveis a qualquer situação nova.(FERRACIOLI,1999 p.12)

A chamada assimilação generalizadora corresponde ao começo da aprendizagem e o fracasso na sua utilização nas tentativas de aplicações exteriores leva a chamada acomodação que nada mais é do que uma variação de um esquema já existente. Já a reação circular pode ser vista como a forma pela qual a aprendizagem evolui, pois consiste na reprodução consciente e proposital de todo novo resultado obtido por acaso conforme afirma Dongo-Montoya citado por Moura (2009 p.15)

Qual seria a fonte da aprendizagem ? questiona Dongo-Montoya em resposta o autor afirma que embora a assimilação generalizadora que corresponde ao começo da aprendizagem. A resistência exterior à aplicação dos esquemas já construídos leva ao fracasso da generalização que, por sua vez, ocasiona (ou pode ocasionar) uma nova acomodação de esquemas. Devemos, portanto, entender a acomodação como sendo a variação de um esquema já construído. Se a aprendizagem tem a origem na generalização e na acomodação, é por meio da reação circular que ela evolui. A reação circular “consiste em reproduzir ativamente todo novo resultado obtido por acaso”(p.137). de reação circular primária como expressão da assimilação generalizadora, o sujeito passa à reação circular secundária com assimilação por meio de um esquema diferenciado por acomodação, e finalmente chega-se à reação circular terciária em que o sujeito atinge o que poderia parecer constituir uma tendência à diferenciação ( DONGO MONTOYA,2009apud.MOURA,2009 p.15)

Ferracioli (1999 p.11) nos diz que para Piaget, o conceito de aprendizagem tem um significado muito mais abrangente do que o normalmente utilizado no contexto escolar, não termina na experiência mediata, mas assume a dimensão do próprio desenvolvimento da estrutura cognitiva do indivíduo juntamente com o processo de equilíbrio.

Segundo Jófili (2002) para Piaget o desenvolvimento se dá antes do aprendizado “Temos, por um lado, a convicção de Piaget de que o desenvolvimento precede a aprendizagem...”(JÓFILI,2002 p.192)

Segundo Barros (1999 p.10) Piaget não levava em conta as interações entre pessoas no aprendizado e no desenvolvimento. “Piaget considerava como habilidade intelectual humana, apenas aquilo que cada indivíduo era capaz de construir individualmente, isolado do ponto de vista de interações entre pessoas” (BARROS,1999 p.10)

Neste sentido o construtivismo postulado por Piaget é considerado interacionista, pois se desenvolve na interação do sujeito com o meio externo. Porém as contribuições das gerações passadas e da sociedade, portanto das interações sociais, não são enfatizadas como acontece no construtivismo sócio-interacionista, conforme nos demonstra Barros (1999) “...a inteligência humana é constituída através de ferramentas culturais, tais como a linguagem, que são o legado das gerações passadas e, portanto, só pode ser compreendida a partir de uma perspectiva sócio-histórica da cognição.”(BARROS,1999 p.10)

### 1.3 – Aprendizagem segundo Vygotsky.

Segundo Barros (1999 p.10) Vygotsky, psicólogo russo dos anos 30, iniciou o que se conhece hoje como o construtivismo sócio-interacionista, onde a interação entre os indivíduos é considerada o cerne da aprendizagem. Sua teoria somente ficou conhecida no ocidente a partir das décadas de 80 e 90. Se no construtivismo piagetiano a aprendizagem ocorria individualmente, para Vygotsky a interação com o meio externo consiste em uma forma de interação muito mais ampla e abrangente que engloba não só os objetos, mas todos os demais sujeitos compreendendo as demais pessoas, a história, o contexto social e as interações sociais.

Enquanto para o construtivismo, a aprendizagem ocorria de forma individual, para Vygotsky, todo o processo de aprendizagem estava diretamente relacionado à interação do indivíduo com o meio externo (meio este que levava em conta não apenas os objetos, mas os demais sujeitos). Dentro da perspectiva dele e de seus seguidores (Luria, Leontinev etc.) [Campello 98], a inteligência humana é constituída através de ferramentas culturais, tais como a linguagem, que são o legado das gerações passadas e, portanto, só pode ser compreendida a partir de uma perspectiva sócio-histórica da cognição.(BARROS, 1999 p.10)

Oliveira\_(1993,p.57) ressalta a importância da participação de outras pessoas no processo de aprendizagem segundo os estudos de Vygotsky quando define a aprendizagem como:”o processo pelo qual o sujeito adquire informações, habilidades, atitudes, valores e etc.a partir do seu contato com a realidade, o meio ambiente e outras pessoas”(OLIVEIRA,1993 p.57)

Vygotsky estudou profundamente o que chamou de quatro entradas de desenvolvimento dos sujeitos, classificando-as em filogênese, ontogênese, sociogênese e microgênese que juntas caracterizam o funcionamento psicológico dos seres humanos.

Para Vygotsky os sujeitos possuem quatro entradas de desenvolvimento que juntas caracterizam o funcionamento psicológico do seres humanos. A primeira, a filogênese, se refere à história da espécie humana; a segunda, à ontogênese ligada à história do indivíduo da espécie; a sociogênese, à história do meio cultural e a microgênese, à história de cada processo psicológico.(OLIVEIRA,1993 p.57)

Vygotsky considerou o desenvolvimento anterior à aprendizagem e elemento fundamental para que ela ocorra. “Apesar da contribuição que a aprendizagem fornece ao desenvolvimento, não se pode pensá-la sem o considerarmos.”(OLIVEIRA,1993 p.57)

Vygotsky identificou dois níveis de desenvolvimento no que diz respeito a capacidade potencial de aprendizado do sujeito, conforme nos afirma Oliveira (1999 p.40) citando Vygotsky.

Quando se pretende definir a relação entre o processo de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem, não podemos limitar-nos a um único nível de desenvolvimento. Tem de se determinar pelo menos dois níveis de desenvolvimento de uma criança, já que, se não, não se conseguirá encontrar a relação entre desenvolvimento e capacidade potencial de aprendizagem em cada caso específico. Ao primeiro destes níveis chamamos nível de desenvolvimento efetivo da criança. Entendemos por isso o nível de desenvolvimento das funções psicointelectuais da criança que se conseguiu como resultado de um específico processo de desenvolvimento já realizado (VYGOTSKY, 2001, p. 111 ,apud OLIVEIRA, 1999 p.40).

De acordo com Oliveira (1999 p.42) o primeiro nível corresponde ao desenvolvimento efetivo ou real que, segundo Vygotsky não pode ser utilizado como único padrão para a definição do nível em que a criança se encontra, defendeu a utilização do segundo nível de desenvolvimento ao qual denominou “capacidade potencial de aprendizagem” que em suma representa o conjunto daquilo que a criança é capaz de fazer com o auxílio dos adultos e que em breve conseguirá realizar sozinha, como se a criança já possuísse o conhecimento sem, contudo tê-lo assimilado, a distância entre os dois níveis, o desenvolvimento real e a capacidade real de aprendizagem Vygotsky conceituaram de “Zona de desenvolvimento proximal” e afirmou que enquanto a zona de desenvolvimento real é a parte que se refere ao desenvolvimento retrospectivo, a zona de desenvolvimento proximal representa o desenvolvimento prospectivo.

A distância existente entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial é o que Vygotsky (2007) conceituou de *zona de desenvolvimento proximal*. Para ele, as funções que se encontram nesta zona são os conhecimentos em processo de amadurecimento, de maturação. Assim, pode-se dizer que o desenvolvimento real é a parte que se refere ao desenvolvimento retrospectivo, enquanto a zona de desenvolvimento proximal aponta para o desenvolvimento mental prospectivo (VYGOTSKY, 2007, apud Oliveira 1999 p.42).

Jófilili (2002 p.192) ressalta a importância da interação social para o desenvolvimento das chamadas altas funções mentais quais sejam: memória voluntária, atenção seletiva e pensamento lógico frisando que Vygotsky, no desenvolvimento de sua teoria, sugere que a escola atua na estimulação da zona de desenvolvimento proximal ao movimentar os processos internos de desenvolvimento desencadeados pela interação com outras pessoas de seu meio, caracterizando como o aspecto mais importante da aprendizagem escolar a criação de zonas de desenvolvimento proximal.

Oliveira (1999 p.42) traduz os estudos de Vygotsky e afirma que para aquele estudioso o bom ensino se adianta ao desenvolvimento pois trabalha sob a perspectiva de uma análise do potencial do aprendiz, diferentemente do que se acreditava, e que é fundamental que haja coesão e organização na aprendizagem para que a criança tenha um bom desenvolvimento mental, dessa forma, conclui-se que a aprendizagem depende da maturação do desenvolvimento, segundo os estudos de Vygotsky.

Baseado neste pensamento, Vygotsky (2001, p. 114) afirmou que diferentemente do que se acreditava, “o único bom ensino é o que se adianta ao desenvolvimento”, trabalhando sob a perspectiva da análise da capacidade potencial dos sujeitos. Vygotsky (2001) afirma ainda que uma organização coerente da aprendizagem é imprescindível para a criança, pois conduz ao desenvolvimento mental. É possível concluir, através dessas afirmações, que a análise feita por este autor da relação entre desenvolvimento e aprendizagem é a que esta última depende da maturação do primeiro, ao mesmo tempo em que o direciona a novos avanços.(OLIVEIRA,1999 p.42)

Os processos de desenvolvimento e aprendizagem possuem características diferentes e singulares e não se pode esperar que ocorresse uma coincidência entre os dois.”...o aprendizado possui uma sequência e organização características, seguindo uma lógica e um tempo singular. O mesmo ocorre com o processo de desenvolvimento, não devendo, assim, esperar uma coincidência desses dois processos” (VYGOTSKY, apud OLIVEIRA 1999 p.42).

A linguagem, para Vygotsky é a principal mediadora, essencial para a formação do ser humano, conforme diz Oliveira (1993 p.43)

a linguagem fornece os conceitos e as formas de organização do real que constituem a mediação entre os sujeitos e o objeto de conhecimento. A compreensão das relações entre pensamento e linguagem é, pois, essencial para a compreensão do funcionamento psicológico do ser humano (OLIVEIRA, 1993, p. 43).

#### 1.4 A CONSTRUÇÃO CRÍTICA DO CONHECIMENTO

Jófilo (2002 p.193) afirma que os teóricos Piaget e Vygotsky não são contraditórios ou têm visões opostas a respeito da construção do conhecimento e do aprendizado, mas sim que o que os diferencia é uma questão de ênfase.

A convicção de Piaget de que as crianças são como cientistas trabalhando nos materiais do seu mundo físico e lógico-matemático para dar sentido à realidade, de forma alguma nega a sua preocupação com o papel exercido pelo meio social. Existe aqui, em minha opinião, apenas uma questão de ênfase. Enquanto Piaget enfatiza a interação com os objetos, Vygotsky enfatiza a interação social. (JÓFILI, 2002 p.193)

Jófilo (2002 p.194) nos expõe o trabalho de Inagaki e Hatano que sugere um modelo de ensino que procura sintetizar os pensamentos de Piaget e Vygotsky ao analisar as interações sociais entre os alunos (interações horizontais) pois ao defenderem seu ponto de vista com outros alunos, portanto iguais, produzem uma integração mais forte do conhecimento, o que não acontece quando interagem com o professor, pois tendem a aceitar passivamente as opiniões dos adultos. O estudo propõe que o conhecimento seja integrado através de discussões em sala de aula atribuindo ao professor um papel mais abrangente do que o de um mero condutor dos trabalhos dos alunos, sugere que quando for preciso assuma o papel de um colega mais experiente dando exemplos que os ajudem a superar os impasses, estimulando assim, o pensamento.

...tenta ampliar a participação do adulto em mais do que simplesmente organizar as condições de trabalho dos alunos...É sugerido que os professores deveriam adotar quando necessário, o papel de um colega mais experiente ajudando os alunos a superar impasses que surgem durante as discussões dando exemplos (contra-exemplos) que estimulem o pensamento (JÓFILI, 2002 p.194)

Neste contexto Hatano (1993 p.163), citado por Jófilo (2002 p.194) vai contra a ideia da divisão entre construção social e construção individual, postulando uma prática educativa mais flexível, reforçando a importância do papel do professor e do contexto social para o aprendizado.

Arguir que o conhecimento é individualmente construído não é ignorar o papel das outras pessoas no processo de construção. Similarmente enfatizar o papel das interações sociais e/ou com os objetos na construção do conhecimento, não despreza a crucial importância da orientação a ser dada pelo professor (HATANO, 1993 p.163 apud JÓFILI, 2002 p.194)

Ao mesmo tempo em que a sociedade influencia as atividades na sala de aula, ela também poderá ser influenciada, segundo a dialética de Vygotsky,

A colaboração com outras pessoas, seja um adulto ou um colega mais adiantado, dentro da zona de desenvolvimento proximal, conduz ao desenvolvimento dentro de parâmetros culturalmente apropriados...o mundo social preexistente no adulto ou no colega mais adiantado, é o objetivo para o qual o desenvolvimento conduz (TUDGE 1990,p.157 apud,JÓFILI, 2002 p.195)

Esta citação, segundo Jófili (2002) apresenta a perfeita convergência das ideias de Paulo Freire e Vygotsky que rejeitam a ideia da não diretividade do ensino, pois o processo de aprendizagem segundo eles deve ser conduzido pelo professor visando atingir alvos desejados que devem convergir para o desenvolvimento integral da pessoa.

Além disso, o professor deve prover aos alunos um ambiente no qual possam refletir sobre suas próprias ideias; aceitar os pontos de vista diferentes das outras pessoas que são igualmente válidos e tenham a liberdade de avaliar essas ideias em comparação com as teorias apresentadas pelo professor “desenvolver o respeito pelos outros e a capacidade de dialogar é um dos aspectos fundamentais do pensamento Freireano” ( TAYLOR, 1993, apud JÓFILI, 2002 p.196 ) Assim é discutindo sobre suas ideias que os alunos se tornam conscientes de suas concepções alternativas ou ideias informais.

A construção do conhecimento crítico vai além da transmissão de conteúdo específico, o pensamento crítico do aluno deve ser levado em consideração no que se refere ao direito de todos à dignidade e à felicidade e que este deve ser o objetivo de todos, o que deve fazer do educador também um incentivador do pensamento independente e da busca pelo bem comum.

## 2 – O LÚDICO

### 2.1 – O que é o lúdico ?

Muito se fala na utilização do lúdico na educação, na eficácia da utilização de métodos lúdicos na aprendizagem e nas práticas educacionais, mas afinal o que é lúdico?

Segundo Bueno (2000) lúdico é o “ Que se refere a jogos e brinquedos”, onde define jogos como “ Brinquedo, folguedo, divertimento, partida esportiva “ e brinquedo é definido como “Objeto com que se intertem as crianças.” ( BUENO,2000).

A palavra lúdico, portanto, pode ser empregada para definir qualquer atividade que resulte em diversão, com utilização de brinquedos, brincadeiras, jogos individuais ou coletivos. A atividade revestida de diversão é chamada de lúdica.

Segundo Pessoa (2012 p.13) a atividade lúdica não objetiva resultados e é inerente ao ser humano. “O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado.”(PESSOA,2012 p.13).

A atividade lúdica favorece a utilização de uma determinada área do cérebro importante para o desenvolvimento de elementos cruciais para a evolução cultural do indivíduo.

Ser lúdico, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isso, dar uma nova dimensão à existência humana, baseada em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma ( SANTOS, 2001, p.13 apud, PESSOA, 2012 p.13).

Desta forma o indivíduo enquanto pratica uma atividade lúdica, abre sua mente para um novo mundo de emoções e sensações, propiciando a absorção de novos conhecimentos e informações. Segundo Januário (2005), enquanto a criança brinca, desenvolve suas potencialidades. É brincando que a criança se prepara para a vida adulta, fornecendo elementos para a construção do pensamento. “Sabemos que o jogo para a criança é o exercício e preparo para a vida adulta e onde ela desenvolve suas potencialidades, pois promove interação, habilidade e garante o domínio de ação e construção de pensamentos” (JANUÁRIO, 2005 p.16)

Segundo Januário (2005) As regras dos jogos e brincadeiras, sobretudo coletivos, praticados em grupo, desenvolvem a sociabilidade e os mecanismos fundamentais à convivência e cooperação características indispensáveis para as relações interpessoais. Tendo em vista que o homem é um ser social, estas características são essenciais ao desenvolvimento do indivíduo tendo importância indiscutível durante todos os estágios da sua vida.

Através do lúdico, o indivíduo transforma a realidade em função de desejos, aliviando frustrações e tensões e através dos jogos, em que há relação social e interindividuais pela presença de ordenação e regularidade impostas, conferindo um

caráter iminente social, que conduz e desenvolve o espírito de coordenação e respeito mútuo, levando o indivíduo a valorização da relação interpessoal e aprendendo a viver em equipe, pois sabemos que é preciso adquirir dois recursos essenciais para se viver em grupo que é o relacionamento e desenvolvimento cognitivo. (JANUÁRIO, 2005 p.16)

O lúdico não é inerente apenas à infância, mas acompanha o ser humano durante toda a sua vida, conforme ressalta Januário (2005 p.17), atividades lúdicas são essencialmente motivacionais e integram as várias dimensões da personalidade ao mobilizar os esquemas mentais e ativar funções psiconeurológicas. Assim, atividades lúdicas não perdem a sua importância com o avanço da idade do indivíduo, continuam desempenhando papel fundamental na sua saúde física e mental.

Podemos ressaltar que o lúdico satisfaz as necessidades interiores de todo indivíduo, sendo capaz de provocar um estado de vibração e euforia, por ser considerado uma atividade motivacional, excitante e libertadora da espontaneidade, pois mobiliza os esquemas mentais, ativa as funções psiconeurológicas e estimula o pensamento, integrando assim as várias dimensões da personalidade, tanto no campo afetivo como motor e cognitivo. Entendemos assim, que devemos considerar as atividades lúdicas presentes e importantes no ser humano desde sua infância até a vida adulta. (JANUÁRIO, 2005 p.17)

A importância do lúdico, segundo Pessoa (2012 p.9) é enorme no desenvolvimento do ser humano. A criança através de dramatizações imita a realidade e situações verdadeiras, durante as suas brincadeiras depara-se com problemas que poderão ser vivenciados na vida real, em situações do dia a dia e problemas que de um modo geral poderão ser equacionados a partir dos mesmos princípios empregados nas brincadeiras. “A ludicidade é essencial ao ser humano e ao seu desenvolvimento, visto que é um modo de expressar-se, pois se pode fazer um paralelo entre os jogos e as brincadeiras com as situações do cotidiano.” (PESSOA, 2012 p.9).

O lúdico, como se pode entender, funciona como uma alavanca para o desenvolvimento intelectual, social, psicológico, mental e emocional do ser humano, é portanto uma necessidade humana.

Segundo Almeida (1998, p.35), as atividades lúdicas explicitam “[...] as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras.” Estudos apontam a ludicidade como uma necessidade humana que não pode ser vista apenas como uma diversão. (ALMEIDA, apud GOMES et. al. 2006 p.2)

Segundo Gomes ET. AL. (2006) citando Santos (1997), a aprendizagem, a socialização, a comunicação entre outros aspectos são facilitados através de atividades lúdicas. Desenvolver a ludicidade significa dar condições a evolução intelectual e social ao indivíduo oportunizando o crescimento e a construção do conhecimento.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para a saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.(SANTOS, 1997, p. 12 apud GOMES ET. AL. 2006 p.2)

Nesse contexto, a utilização do lúdico na prática pedagógica, é algo recorrente em todas as culturas, pois representa uma ferramenta que possibilita o contato entre o indivíduo e o conhecimento de forma prazerosa.

O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. (NEVES, apud, PESSOA, 2012 p.18)

## **2.2 – O lúdico na construção do conhecimento.**

O brincar pode e deve servir como uma forma de aprender e de se desenvolver. Lúdico não é apenas brincar por brincar o lúdico faz parte do aprendizado e do desenvolvimento humano em toda a sua plenitude.

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. No lúdico estão incluídos jogos, brinquedos e divertimentos e é relativo também á conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. ( SANTOS, 1997 apud GOMES et. al. 2006.)

Januário (2005) citando Mednick (1983) afirma que através do lúdico é possível atrair o interesse do indivíduo, pois sem o interesse não há aprendizado. De fato a criança e o jovem de um modo geral apresentam resistência ao estudo por tratar-se de uma atividade não é prazerosa para eles, desinteressante e monótona.”Não há aprendizagem sem o interesse do indivíduo, então percebemos que é necessário que haja a motivação através da ludicidade para se ter uma boa estratégia no auxílio da aprendizagem, como podemos observar na afirmação de MEDNICK (1983):”(JANUÁRIO,2005 p.18)

### 2.2.1 – O lúdico e o aprendizado segundo Piaget.

De acordo com Januário (2005), Piaget diferencia brincadeira de jogo, sendo a brincadeira algo sem um conceito específico, apenas uma expressão espontânea do indivíduo, sem regras ou imposições. Através da brincadeira a criança demonstra em que nível de estágio cognitivo se encontra, já no jogo, identifica função de desenvolvimento emocional.

Na teoria piagetiana, a brincadeira não tem um conceito específico, pois ela é compreendida apenas como uma forma de expressar conduta de forma prazerosa, livre e espontânea, que é expressa pelo indivíduo por vontade própria, sem que haja imposição. Portanto, quando o indivíduo manifesta esta conduta, ela demonstrará em que nível de estágio cognitivo ela está, construindo assim seus conhecimentos. O jogo é importante no desenvolvimento emocional do ser humano, pois por seu intermédio se constitui um caminho possível para expressar ideias e sentimentos. Ainda para Piaget (1975, p.12): (JANUÁRIO,2005 p.21)

Os jogos, por reterem a atenção dos participantes de forma intensa e vibrante, geram o entusiasmo nos envolvidos e são por esses motivos tidos como atividades agradáveis e espontâneas mesmo que tenham regras a serem seguidas.

Piaget (1978) mostra em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desabafo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. A característica principal do lúdico é a capacidade que ele tem em absorver o participante, intensamente e com entusiasmo, por isso é considerado como atividade agradável, predominando desta forma a espontaneidade, mesmo que hajam regras a serem seguidas. (JANUÁRIO 2005 p.23)

Para Piaget, segundo Januário 2005, um organismo se modifica em função do meio quando essa troca favorece a conservação do organismo, ao que ele chamou de adaptação. Os processos aos quais chamou de invariantes funcionais e complementares significam a incorporação dos elementos do meio à estrutura e a adaptação da estrutura aos novos elementos, desta maneira fica comprovado que em uma dimensão cognitiva estes mesmos fenômenos somente poderão ser observados com a interação do sujeito com o meio.

Há adaptação quando um organismo se modifica em função do meio e quando essa transformação, propiciada pelas trocas entre ambas, favorece a conservação do

organismo. Tem-se, portanto, dois processos ou invariantes funcionais e complementares, ou seja, de um lado a incorporação de elementos do meio à estrutura (assimilação), o outro, a modificação dessa estrutura em função das mudanças do meio (acomodação). Logo, para Piaget, adaptação é um equilíbrio entre assimilação e acomodação, sendo que esta definição se aplica tanto para os processos biológicos quanto para os cognitivos. Para que um indivíduo assimile o objeto, se faz necessário a interação com ele e a integração à estrutura prévia. Essa estrutura é formada por esquemas de assimilação do indivíduo, interagindo com os objetos do conhecimento, o sujeito é capaz de assimilar os elementos novos. (JANÁRIO, 2005 p.24)

Segundo Januário (2005) o jogo propicia a interação do indivíduo com novos elementos e os incorpora aos esquemas de assimilação, modificando a inteligência. Ao agir mentalmente para a resolução de um problema lúdico o indivíduo está em última análise passando por um processo de aprendizagem livremente.

...ao trabalhar com o jogo, o indivíduo interage com os elementos novos, incorporando-os aos esquemas de assimilação, logo para Piaget, a inteligência modifica, sem cessar estes últimos para os novos dados. Desta forma, quando há modificação dos esquemas mentais para assimilar o novo à estrutura cognitiva prévia, há acomodação cognitiva, ou seja, há aprendizagem. Ao agir mentalmente, diante da resolução de um problema criado através de uma atividade lúdica, o indivíduo está criando e resolvendo livremente este problema. Neste processo é possível verificar que há busca de se ajustarem ao mundo exterior, sem deixarem de lado a imaginação e a criatividade. Esta ação permite criar um elo entre o indivíduo e o mundo na construção do real. (JANUÁRIO, 2005 p.24)

Pode-se concluir à partir desta citação que para Piaget, a interação com os objetos de forma prazerosa, sobretudo no contexto de uma atmosfera de diversão, propicia o aprendizado em função do contato do indivíduo com os objetos, como postula em toda a sua teoria do aprendizado.

Segundo Piaget, citado por Kishimoto (2000), “os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Para manter-se equilibrada com o mundo, a criança precisa brincar criar e inventar.

### 2.2.2 – O lúdico e o aprendizado segundo Vygotsky.

Segundo Gomes et. al. (2006) Vygotsky afirma que a atividade lúdica nem sempre dá prazer às crianças, e apresenta dois motivos sendo o primeiro o fato de a criança conhecer

atividades mais prazerosas como, por exemplo, chupar chupeta, e no caso da atividade lúdica onde a criança pode ganhar ou perder, uma derrota certamente causa um enorme desprazer. Vygotsky afirma que as teorias sobre o lúdico desconsideram a função de satisfazer necessidades específicas da criança, como a vontade de realizar atividades do mundo adulto.

Vygotsky (1991) afirma que as teorias sobre o brinquedo desconsideram que este tem a função de preencher necessidades nem sempre possíveis de serem satisfeitas pela criança de outra forma, como por exemplo, a vontade que ela sente de realizar atividades pertinentes ao mundo adulto...conclui o autor...”é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo”. Se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade como uma forma de atividade (VYGOTSKY, 1991, P.106, apud, GOMES et.al. 2006 p.3)

Segundo Januário (2005) para Vygotsky a atividade lúdica desempenha importante papel ao proporcionar a ação em um âmbito que ultrapassa as suas práticas habituais, remetendo o indivíduo a um nível desconhecido e novo. Ao brincar o indivíduo desenvolve a principal característica humana e base de toda a sua teoria da aprendizagem, as relações interpessoais.

Vygotsky (1997) atribui à ludicidade um papel importante : que é o de preencher uma atividade básica Do ser humano, ou seja, ele é motivo para a ação, pois permite que ele comporte se num nível que ultrapassa o que está habituado a fazer.A brincadeira é universal e facilita o crescimento saudável do indivíduo. O brincar conduz os relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação, viabilizando a oportunidade de experimentar a cooperação e relação interpessoal, que é característica humana. (JANUÁRIO, 2005 p.29)

A brincadeira segundo a teoria dos níveis de desenvolvimento de Vygotsky pressupõe uma aprendizagem social, pois é constatado que a criança está inserida num contexto social e o seu desenvolvimento se dá a partir do seu desenvolvimento já consolidado e a sua interatividade com os outros e as relações interindividuais.

Vygotsky observa que o indivíduo apresenta em seu processo de Desenvolvimento um nível que ele chamou de real e outro de potencial ou proximal. O real refere-se as etapas já alcançadas pelo indivíduo, ou seja, as coisas que ele consegue fazer sozinho. Já o potencial diz respeito à capacidade de desempenhar tarefas com ajuda dos outros, isso quer dizer que a criança está inserida num contexto social e seus comportamentos são frutos do processo de relações interindividuais, cabe então fazer com que o indivíduo avance na sua compreensão do mundo a partir do desenvolvimento consolidado, pois a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. (JANUÁRIO, 2005 p.29)

Vygotsky destaca, segundo Januário (2005 p.29) mais uma vez a influência da sociedade no comportamento da criança e neste caso em particular, nas regras das brincadeiras, quando observa a existência de regras explícitas, aquelas acordadas pelos participantes antes do início do jogo, e as implícitas, compostas pelas regras que já estão subentendidas pelos participantes por meio da cultura e das práticas da sociedade.

Para Vygotsky (1989), há dois elementos importantes na atividade lúdica das crianças no que se refere aos jogos com regras: o jogo com regra explícita e o jogo com regras implícitas. O primeiro destes fatores são as regras pré-estabelecidas pelas crianças e que a sua não realização é considerada uma falta grave, por exemplo, em um jogo de pega quem for tocado pelo pegador passa a ser o perseguidor, isto direciona a criança a seguir regras sociais já estabelecidas pelo mundo dos adultos. O outro segmento são regras que não estão propriamente ditadas, mas entende-se que são necessárias para o seguimento do jogo, no exemplo citado acima, não se coloca que as crianças não podem sair do local da brincadeira (como exemplo, uma quadra), portanto as regras implícitas oferecem a criança uma noção de entendimento às regras ocultas, mas necessárias. (JANUÁRIO, 2005 P.29)

Neste contexto, conclui-se que para Vygotsky, a principal função da atividade lúdica é a interação social que esta propicia e conseqüente desenvolvimento e aprendizado, como postula em toda a sua teoria do aprendizado na qual os relacionamentos interpessoais representam fator primordial para o desenvolvimento que é a base para o aprendizado.

### 3 - O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

#### **3.1 - Jogo, brinquedo, brincadeira, jogo educativo e material didático.**

Neste trecho do trabalho serão dadas algumas definições destes elementos que por vezes se confundem no universo educacional.

##### 3.1.1 – Jogo

Segundo Kishimoto (2009,p.16) o jogo pode ser visto de três maneiras “Como resultado de um sistema linguístico que ocorre dentro de um contexto social; como um sistema de regras e ainda como um objeto”.

Na primeira interpretação afirma-se que “jogo” está intimamente relacionado ao contexto social e à linguagem do local e do tempo em que é vivenciado, não sendo algo estático, mas adaptável, conforme ressalta Meneses (2009, p.29). Segundo Kishimoto (2009, p.17) “[...] cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem”. (MENESES 2009, p.29)

O jogo como um sistema de regras existe em diversas formas conhecidas, como xadrez, damas, jogos de cartas, dominó e centenas de outros, as regras funcionam como uma estrutura que define a forma de agir diante de situações distintas impostas pelo jogo, exercitando disciplina ao mesmo tempo gerando entretenimento e diversão.

Na possibilidade de se observar o jogo como um sistema de regras, pode-se pensar em diversos tipos que possuem regras claras e explícitas como o xadrez, dama ou até mesmo jogo de cartas. A regra é um fator que estrutura a forma de agir diante daquela situação que é o jogo, quando a pessoa joga esta modalidade está ao mesmo tempo colocando em prática as regras e também uma atividade lúdica. (MENESES, 2009,p.29)

### 3.1.2 – Brinquedo.

Segundo Meneses (2009) o brinquedo é o instrumento da brincadeira, não necessariamente um objeto feito especificamente para com ele se brincar, mas aquele objeto que a criança elege e utiliza na sua brincadeira. O brinquedo transporta a criança para o mundo do imaginário, servindo como representação de objetos da realidade que passam a ser manipulados pela criança durante a sua brincadeira.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais na proposta de manipulá-los (KISHIMOTO, 2009, p.18).

### 3.1.3 – Brincadeira.

A brincadeira pode ser definida como ação de brincar, seja com um jogo, seja com um objeto onde a imitação, a imaginação e a realidade se fundem através do brinquedo.

A brincadeira, por sua vez, seria a ação que ocorre no plano imaginário ou no momento em que se joga. A brincadeira traz em si a articulação de elementos imaginários de imitação e também de elementos da realidade, ela acaba por ser uma transformação da realidade no plano da imaginação e das emoções através do brinquedo. (MENESES, 2009 p.30)

### 3.1.4 – Jogo educativo.

Segundo KISHIMOTO (1998, p.5) seguindo o conceito de Froëbel, de criar materiais específicos para a educação infantil, os jogos educativos tiveram sua primeira versão nas criações do médico belga Ovídio DECROLY, que relacionou materiais diversos e jogos encartoados para serem utilizados especificamente para o desenvolvimento da percepção, motricidade e raciocínio de crianças deficientes mentais. Na mesma época a médica italiana Maria MONTESSORI elaborou uma metodologia de ensino para crianças deficientes mentais empregando materiais criados exclusivamente para essa finalidade, surgindo assim, os primeiros jogos didáticos e brinquedos educativos.

Os jogos e brinquedos educativos passaram por um processo de valorização deixando de ser de uso dirigido especialmente à educação de crianças portadoras de deficiência mental a uma ampla utilização na educação infantil em geral, isto, contudo, revestiu a produção deste material de caráter especulativo e comercial, conforme afirma KISHIMOTO (1998,p.6)

...o advento das brinquedotecas, a criação de associações de brinquedotecas, a multiplicação de congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos. (KISHIMOTO, 1998 p.6)

O jogo didático, o brinquedo educativo, pode e deve ser utilizado como suporte à aprendizagem, porém o abuso na sua utilização e o constante aumento das expectativas de retorno e objetividade das suas funções, acabam por destituí-lo das principais características do lúdico que são a liberdade, a diversão, o descompromisso e a própria gratuidade do brinquedo, pois ao brincar uma criança não se compromete em dar nada em troca, o desenvolvimento e o aprendizado obtidos no brincar diferenciam para cada brincante e uma excessiva dirigibilidade do brinquedo ou do jogo o tornam enfadonho e desinteressante.

Atualmente, o jogo que tinha a função de desenvolver fantasias, com caráter de gratuidade, é canalizado para uma visão de eficiência, visando à formação do grande homem de amanhã, e toma-se, em decorrência, pago. A especialização excessiva dos "brinquedos educativos", dirigidos ao ensino de conteúdos específicos, está retirando o jogo de sua área natural e eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica.(KISHIMOTO, 2009,p.6)

### 3.1.5 – Material didático.

São aqueles itens utilizados no ambiente escolar, deles fazem parte não só jogos e brinquedos didáticos como também mobiliários e outros itens, como podemos conferir na lista abaixo elaborada por (FREITAS, 2007 p.83)

Brinquedos pedagógicos: blocos pedagógicos, encaixes, quebra-cabeça, fantoches, jogos de memória, cubos, torres, livros de pano, de plástico, de papel, bate-pinos, bolas, sucata, instrumentos de percussão, fantasias, brinquedos sonoros e luminosos. Materiais de papelaria: tintas, massa de modelar, cola, elementos da natureza, tesoura, lápis coloridos, giz de cera, hidrocor, livros, revistas. Equipamentos audiovisuais: TV, videocassete, aparelho para DVDs, gravador, toca-fitas, aparelhos de som, retroprojektor, computador, fitas de vídeo, DVDs. Mobiliário: mesas, cadeiras, estantes, quadro branco, armários, colchonetes, tatames, tapetes, filtro e outros. Rouparia: lençóis, fronhas, almofadas, travesseiros, protetores de berço, cobertores ou edredons.(FREITAS, 2007p.83)

## 3.2 - O lúdico na educação infantil

### 3.2.1 - A educação Infantil.

Segundo Jesus (2011, p.9) educação infantil nem sempre foi foco de interesse da sociedade, surgiu em resposta a questões sociológicas levantadas por filósofos e estudiosos a respeito do papel da criança na sociedade, e desde os seus primórdios já se faziam presentes as atividades lúdicas.

A Educação Infantil teve sua origem quando foi questionado, na sociedade, o papel da criança e como esse papel seria desenvolvido. Oliveira (2002) nos mostra que autores como Erasmo e Montaigne pensavam numa educação para as crianças na qual valorizava-se a própria criança e associava-se seu aprendizado ao jogo (JESUS, 2011, p.9)

Comênio (1592-1670), considerado o pai da didática moderna, já no século XVII postulava a educação infantil iniciando na família, recomendando a utilização de materiais audio visuais e batizou o local de aprendizagem infantil de Jardim de infância, por volta de 1657. Outros pensadores deixaram importante contribuição para a educação infantil como Rousseau (1712-1778) e Pestalozzi (1746-1827) tendo como ponto de intersecção, a indispensável utilização de métodos lúdicos, conforme ressalta Jesus (2011)

Comênio (1592-1670), educador e bispo protestante, pensava na educação das crianças menores de 6 anos e que seu início começava com a família. Ele elaborou, em 1637, “um plano material de escola maternal” no qual dava recomendação da utilização de materiais audiovisuais para auxiliar na educação das crianças. Utilizou a palavra “jardim-de-infância”, em 1657, para nomear o local de aprendizado das crianças. Rousseau (1712-1778) também influenciou a área da educação infantil quando se opôs aos modos utilizados e criou uma proposta educacional que era contra preconceitos e autoritarismo. Defendia uma educação que fosse resultado do livre exercício das crianças, ou seja, a aprendizagem deveria ocorrer por meio “da experiência, de atividades práticas, da observação, da livre movimentação, de formas diferentes de contato com a liberdade” Pestalozzi (1746-1827) também fez contribuições para a Educação Infantil tendo como base as idéias de Comênio e Rousseau. Afirmava que o desenvolvimento das crianças é importante no momento da construção, do que poderia ser ensinado e como algo deveria ser ensinado como, por exemplo, a utilização de atividades relacionadas à música, arte entre outras. (OLIVEIRA, 2002, p.64, 65 apud JESUS 2011 p.9)

A educação infantil foi debatida, discutida e recebeu importantes contribuições também de médicos, além de psicólogos, filósofos e educadores. Uma fase importante do desenvolvimento e aprendizagem da pessoa humana foi detectada que é exatamente a infância e uma educação específica para essa fase nascia com todas as suas necessárias peculiaridades, surgiam os jogos educativos e os materiais pedagógicos, assim como o planejamento dos

espaços específicos para a prática da educação infantil, como nos ressalta Jesus (2011) citando Oliveira (2002) e KISHIMOTO (1998)

A Educação Infantil foi defendida pelos médicos Decroly(1871-1932)e Montessori (1879-1952)que tinham como princípio a utilização de materiais confeccionados especialmente para as crianças. Decroly era a favor de “um ensino voltado para o intelecto” (OLIVEIRA,2002, p.74)dando ênfase ao conteúdo que seria ensinado e defendia a classificação dos alunos para que fosse possível a formação de classes homogêneas. Foi ele quem expandiu “a noção de jogos educativos” (KISHIMOTO, 1998, p. 23).Montessori,ao contrário de Decroly, tinha como proposta trabalhar envolvendo o psicológico das crianças e seus interesses. Montessori estava focada na utilização de material pedagógico na educação e na criação de um local que ajudaria no desenvolvimento da criança sendo que o professor teria como Papel arrumar o ambiente e observar a criança (JESUS, 2011 p.10)

### 3.3 - O lúdico e o Jardim de Infância

Como nos diz Jesus (2011, p.10) o jardim de infância nasceu já como uma proposta educacional baseada na utilização sistemática de atividades lúdicas, quais sejam jogos e atividades desenvolvidas coletivamente pelos alunos. Isso demonstra que uma educação voltada para as primeiras fases do aprendizado é algo praticamente impensável sem a utilização de métodos lúdicos como jogos, música, histórias, brincadeiras.

Na Alemanha, Froebel, em 1837,cria o jardim de infância (kindergarten), utilizando as idéias de Pestalozzi como base. A diferença entre as creches que existiam e o jardim de infância era que este apresentava na sua proposta educacional atividades de cooperação e o jogo como auxílio da educação das crianças.Ou seja,a pedagogia froebeliana utilizava-se de recursos auxiliares para a aquisição de conhecimento pela criança (Kishimoto, 1998, apud JESUS, 2011, p.10)

A utilização de atividades lúdicas mostra-se uma ferramenta fundamental para a educação infantil, e como nos relata Jesus (2011) citando Rosa (2002) é importante formadora da identidade da criança.

A brincadeira como atividade específica há muito tempo foi reconhecida como “interessante e produtiva estratégia de ensino especialmente na educação infantil” (ROSA, 2002, p. 57). É por meio das brincadeiras realizadas ao longo da infância que as crianças aprendem, se expressam e constroem sua “identidade tanto pessoal quanto social” (FARIA E SALLES, 2007, p.71).

Segundo Meneses (2009, p33) citando Kishimoto (2009, p.39) O brinquedo é elemento fundamental na aprendizagem no nível pré-escolar. O lúdico no jardim de infância é fundamental para a boa aprendizagem e desenvolvimento das potencialidades da criança. “Quando se trata de crianças no nível pré-escolar, o fato de que elas aprendem de modo intuitivo durante os processos de interação com as ações que acontecem ao seu redor e o brinquedo pode interferir de forma positiva no momento dessa aprendizagem.” (MENESES, 2009, p.33)

Apesar da comprovada eficácia da ludicidade na educação, sobretudo infantil, ainda existe resistência à sua utilização, tanto por parte de alguns profissionais quanto por parte dos pais e responsáveis que não as consideram importantes, como nos reporta Meneses (2009, p.15)

A presença da ludicidade na educação infantil é algo que vem sendo trazido aos poucos para a realidade escolar, ainda com um pouco de resistência, tanto por parte de alguns profissionais quanto pelos familiares que acreditam na ideia de que a escola e a brincadeira são instâncias opostas. (MENESES, 2009, p.15)

Utilizar métodos lúdicos, todavia, requer planejamento e preparo por parte dos professores, é preciso ter direcionamento e objetivos preestabelecidos para cada atividade lúdica. Todos os brinquedos didáticos, materiais pedagógicos, brincadeira e jogos têm um objetivo didático e uma função na aprendizagem da criança, a aplicação correta dessas ferramentas educacionais trará grande vantagem para o aprendizado dos alunos.

Para que a inserção da atividade lúdica no cotidiano da escola seja uma ação de sucesso, é preciso que os profissionais tenham seus objetivos de trabalho bem definidos, conheçam o nível de aprendizagem de sua turma e o estágio de desenvolvimento em que os seus alunos se encontram. A formação desses profissionais é um fator relevante para que as atividades realizadas tenham um retorno satisfatório. (MENESES, 2009, p.17)

### 3.3.1 – O espaço e o lúdico na educação infantil.

Para que o lúdico seja posto em prática na educação infantil, é preciso pensar o espaço onde o aprendizado irá ocorrer. Segundo FREITAS (2007 p.15) a interpretação do espaço difere do adulto para a criança, o espaço físico, portanto é um elemento básico para a prática do aprendizado. “... o espaço físico isolado do ambiente só existe na cabeça de adultos, para medi-lo, para vendê-lo, para guardá-lo. Para a criança existe o espaço-alegria, o espaço-mistério, o espaço-descoberta, enfim, os espaços da liberdade ou da opressão” (MAYUMI LIMA, 1989 apud, FREITAS 2007.p.75).

O espaço deve ser planejado de acordo com o contexto sócio cultural dos alunos de forma a fazer com que se identifiquem com ele e sintam-se livres para criar e ser influenciados pelas experiências vividas, passando pelas transformações advindas dessas experiências e descobertas.

Ao pensarmos a organização do espaço, é preciso considerar seus usuários, conhecer seu contexto sociocultural, os valores de sua comunidade e suas reais necessidades e demandas. Esse espaço precisa ser construído para e com a criança, tendo em vista que é ela quem transforma e é transformada pelas experiências nele vividas. (FREITAS, 2007 p.76)

Neste contexto pode-se considerar o espaço bem planejado, pensado especificamente para a utilização na educação infantil, como um elemento lúdico a ser empregado no aprendizado.

Com o avanço da faixa etária do alunado, as atividades lúdicas tendem a ser excluídas gradualmente, e a serem relegadas a um segundo plano e utilizadas apenas como recreação fato que não deveria acontecer, pois se trata de uma importante ferramenta a favor da construção do conhecimento também nas fases posteriores à pré-escola.

Como vimos, as atividades lúdicas são bastante importantes na aprendizagem; entretanto, fazer a relação da escola, que é um local de aprendizagem tradicional, com a atividade lúdica que realmente leva a aprendizagem parece ser complicado uma vez que na escola parece que o aprender deve ser feito por meio de repetições e

seguir regras bem rígidas. Mas conforme Rosa (2002), a escola também é um local de criação e por ser um local de criação deveria utilizar o lúdico. Entretanto ele acaba sendo excluído por ser entendido como uma atividade que não ajuda na aprendizagem devendo ser realizado somente em momentos de recreação. (JESUS,2011.p.21)

### **3.4 – O lúdico no ensino fundamental.**

#### 3.4.1 – O ensino fundamental.

Segundo FREITAS (2007, p.86) o ensino fundamental, a partir da ampliação, encontra-se subdividido em dois níveis ou etapas: anos iniciais, dos 6 aos 10 anos, etapa que vai da 1ª à 5ª séries sendo caracterizada pela alfabetização e solidificação dos conteúdos básicos; e anos finais ou segunda etapa, que vai da 6ª à 9ª série, geralmente dos 11 aos 14 anos, sendo caracterizada pela diversificação e especificidade dos conteúdos, e ressalta que” nesse período, sobretudo nos anos iniciais as crianças e os adolescentes são estimulados por meio de atividades lúdicas: jogos, leituras, imagens e sons” (FREITAS,2007,p.86).

#### 3.4.2 – O lúdico na primeira etapa do ensino fundamental.

Segundo FREITAS (2007 p.92) na primeira fase do ensino fundamental a criança encontra-se em um estágio operatório concreto no qual as comparações entre o que sabe e o modelo apresentado pelos demais atores do seu contexto social assumem grande importância, a partir dessas comparações os seus saberes ganham significado, e a criança desenvolve o senso crítico,tornando-se autônoma. Nesta fase a criança utiliza todos os seus sentidos, precisa ver, tocar, cheirar e através das suas percepções faz representações mentais e pensa sobre elas. Nesse período a criança através das comparações entre o conteúdo e o que já sabe atribui significado ao conhecimento novo, e o favorecimento dessa via de construção do conhecimento é feito através de uma boa organização do espaço físico e disponibilização de equipamentos didáticos apropriados para a aproximação da criança com o conteúdo. A organização do espaço com divisões em cantinhos, destinados a leitura, jogos e dramatizações, é uma possibilidade lúdica para a prática educacional nesta fase.

A exemplo da educação infantil, resguardadas as devidas proporções entre faixas etárias e etapas de escolarização, o trabalho com “cantinhos” ou ambientes em uma mesma sala favorece a diversificação das ações pedagógicas e pode estabelecer uma relação de significação com o conteúdo.(FREITAS,2007 p.92)

Na primeira etapa do ensino fundamental é importante que os materiais e equipamentos didáticos sejam bem explorados, pois quanto mais contato com os objetos de conhecimento, melhor será a aprendizagem. O material concreto, ou seja, aquilo que é usado como recurso didático que pode ser tocado, manipulado pela criança deve estar disponível e ao alcance das crianças para que sempre que dele necessitarem terem acesso sem a necessidade de autorização do professor. FREITAS (2007 p.94) demonstra que aulas-passeio também são uma modalidade muito proveitosa de trabalho no concreto.

Outra forma importante e bastante atraente para se trabalhar com o concreto é levar as crianças a locais onde possam vivenciar os conhecimentos dos livros. Assim, zoológicos, galerias de arte, cinemas, mercados, clínicas veterinárias, etc. constituem cenários ideais para a aprendizagem concreta da criança por estimularem a realização das representações mentais, necessárias à abstração. (FREITAS,2007,p.94)

A utilização de aparelhos de som, projetores, para a exposição de filmes, desenhos animados, documentários, é acima de tudo uma prática lúdica, que envolve a criança em um clima de descontração, ao mesmo tempo em que se trabalha o conteúdo.

FREITAS (2007 p.93) chama a atenção para a importância das dramatizações nesta fase do aprendizado, o que demanda a necessidade de organizar um espaço específico onde se disponham os materiais necessários para essa prática, o cantinho da dramatização, onde possam ser encontrados fantoches, cenários e até itens que podem ser produzidos com e pelos próprios alunos.

Atividades de dramatização são excelentes para o desenvolvimento da linguagem, do raciocínio lógico, da interpretação de textos, permitindo, ainda, o exercício do imaginário, aspecto tão importante na constituição da identidade do adulto, (FREITAS, 2007,p.93)

O lúdico nesta fase, é possível concluir-se diante do exposto, é o fluído pelo qual o conhecimento chega à criança de forma natural e prazerosa servindo ao professor como uma importante ferramenta e, portanto indispensável no seu cotidiano.

### 3.4.3 – O lúdico na segunda etapa do ensino fundamental.

Nesta etapa a criança avança do estágio operatório-concreto para o pensamento formal (abstração), o aluno depara-se com a divisão de disciplinas, passando a ter um professor para cada área, tais mudanças configuram uma ruptura brusca e pode acarretar queda no desempenho escolar. Nesse contexto o planejamento do espaço surge como fundamental para o desenvolvimento do aluno.

Nas salas de aula, o trabalho educativo deve ser pensado para que o aluno exercite sua autonomia, possa pensar e refletir sobre seu próprio processo de construção de conhecimentos tenha acesso a novas informações e possa se socializar. Assim, o espaço deve ser organizado para favorecer a investigação, a descoberta, a solução de problemas e as relações interpessoais. .(FREITAS, 2007,p.93)

Os conteúdos necessitam de espaços próprios e é na criação de espaços agradáveis e prazerosos que pode-se identificar a ludicidade nesta fase do ensino fundamental.

Os conteúdos relacionados a cada área exigem que o trabalho seja realizado em locais específicos, como os laboratórios de ciências físicas e biológicas, onde os alunos podem aprender praticando, sobre a divisão celular, fusão entre substâncias,estágio embrionário de um ser vivo, reprodução de bactérias e vírus, dentre outros.Na mesma linha de raciocínio, os laboratórios de línguas, a salade vídeo, de informática, o auditório, as quadras de esporte,os laboratórios de artes cênicas e visuais constituem espaços de atendimento às especificidades de suas respectivas áreas,disponibilizando equipamentos e materiais que permitem um envolvimento mais íntimo com os componentes curriculares. .(FREITAS, 2007,p.97)

Atualmente com o grande envolvimento da sociedade com os recursos computacionais e o mundo virtual, os laboratórios de informática destacam-se como um espaço lúdico, trata-

se de um espaço de descobertas e pesquisas, mas ao mesmo tempo de descontração e lazer, como destaca FREITAS (2007 p.97)

Mas a vedete dos ambientes de aprendizagem atualmente é mesmo a sala ou laboratório de informática. Obviamente porque a tecnologia coloca à disposição do usuário, em questão de segundos, um universo infinito de possibilidades, tornando-se forte aliada no trabalho educativo, com a realização de pesquisas sobre os mais variados temas, o desenvolvimento de habilidades por meio de jogos em movimento e/ou com *softwares* (programas de computador) educacionais.(FREITAS,2007 p.97.)

A ludicidade, assim, é comprovadamente fundamental para as etapas da aprendizagem que correspondem à educação infantil e ao ensino fundamental, exercendo papel essencial nas práticas pedagógicas.

### **3.5 – O lúdico na minha prática pedagógica.**

Neste subtítulo, procurarei reportar de forma sucinta, sem pretensão de esgotar o assunto, como o lúdico influencia no meu dia a dia como professora e relatar algumas experiências que vivenciei na minha prática pedagógica envolvendo atividades lúdicas.

Ao iniciar minha carreira como professora de educação infantil, minhas aulas eram vistas como não convencionais, pois dava especial prioridade a aulas dinâmicas e preferencialmente ao ar livre. Não me agradava manter as crianças sempre enclausuradas entre as quatro paredes da sala de aula, saía com elas para o pátio da escola onde juntos observávamos as formigas, as borboletas e outros insetos. As histórias, preferia contá-las no jardim da escola, onde podiam ouvir na posição que melhor lhes agradasse, em pé, sentados, deitados.

Levava animais como tartaruga, peixes, coelho para que os alunos tivessem o contato com os animais de verdade e não apenas com gravuras. As aulas transcorriam com as explicações básicas a respeito de cada animal e resolvemos em conjunto que um peixinho passaria a fazer parte da nossa turma, e assim foi. Montamos um aquário que permaneceu com o Molhado, como batizamos o nosso peixinho. Mais tarde descobrimos tratar-se de uma

fêmea, pois nasceram peixinhos, e mudamos o seu nome para Molhada. Minhas aulas com a presença de animais foram questionadas pela coordenação da escola que temia reclamação dos pais, mas o excepcional desempenho das aulas, com resultados extraordinários obtidos no aprendizado e no desenvolvimento das crianças em todas as áreas, não me deixaram dúvidas de que as aulas nas quais as crianças se divertem, brincam, têm prazer, são as aulas mais proveitosas! No dia em que chegamos à sala de aula e o aquário estava repleto de peixinhos, para a surpresa geral, tivemos uma tarde das mais proveitosas, pois as crianças contaram os peixinhos, desenharam, fizeram uma série de perguntas que enriqueceram os seus conhecimentos. A minha busca por aulas prazerosas estava apenas começando, mas já não mais acreditava em outra forma de ensino se não a que levasse o aluno a descobrir, experimentar. Fazendo pipoca com as crianças na sala de aula e depois comendo as pipocas junto com as crianças, escrevendo com elas a palavra pipoca, palavras que começavam com p de pipoca, e uma série de outros conceitos possíveis de se trabalhar com um saco de pipocas, como grande, pequeno, cheio, vazio, pela metade, dividir, somar, diminuir, e etc., descobri que o ponto de interesse da criança é também a fonte de conhecimento.

A busca ao tesouro, foi uma brincadeira que realizei com a minha turma de segundo ano do ciclo (faixa etária 7 anos) com os objetivos de desenvolver a leitura e a escrita além de interação e troca entre os grupos. Iniciei a aula contando uma história intitulada “A caça ao tesouro”, depois fomos para o jardim da escola. A atividade consistiu em dividir a turma em grupos, onde cada grupo era representado por uma cor, e cada integrante do grupo recebia um símbolo. No jardim da escola foram ocultados envelopes com os símbolos e dentro destes envelopes havia uma palavra. Os integrantes deveriam encontrar os envelopes com os seus símbolos, retornar ao grupo e apresentar a palavra encontrada dentro do seu envelope e o grupo reunido deveria montar uma frase com as palavras encontradas em todos os envelopes do grupo, a frase montada seria uma pista de o que seria o tesouro a ser encontrado. Após essa etapa, todos os grupos reuniram-se e leram a sua pista e a partir de todas as pistas deveriam concluir o que era o tesouro, no caso era PICOLÉ. Em seguida cada grupo deveria escrever de maneira correta a palavra picolé, quando o grupo apresentava a palavra escrita corretamente, recebia um envelope da cor do grupo dentro do qual havia uma palavra, após todos os grupos terem seus envelopes, deveriam reunir-se e formar uma frase com essas palavras que indicavam o local exato da localização do tesouro, caixa de isopor na mesa da diretora, na qual havia picolés para toda a turma. A preparação desta atividade envolveu além de um pequeno investimento na compra dos picolés, um planejamento minucioso, pois dependeu da

quantidade de alunos da turma, assim, já havia pré definido a quantidade de integrantes de cada grupo, o que influenciou diretamente na construção das frases que deveriam ser compostas de tantas palavras quantos fossem os integrantes de cada grupo. As palavras deveriam estar no nível da turma, e cada grupo deveria contar com algum integrante que já dominasse o código da leitura e da escrita atingindo assim a zona de desenvolvimento proximal dos demais integrantes do grupo.

Os resultados foram os mais diversos possíveis. Na área da escrita houve uma real evolução da turma como um todo a partir da troca entre as crianças, pois os elementos do grupo que já dominavam o código da leitura e da escrita sentiram-se também a necessidade de auxiliar os outros integrantes do seu grupo, o que aumenta a efetividade desta ação. No campo da socialização também houve grande progresso, pois os grupos que, a princípio, comportavam-se com uma postura competitiva, alguns integrantes até burlando regras, como por exemplo escondendo ainda mais os envelopes dos outros grupos quando os encontravam, com o objetivo de prejudicá-los, viram-se obrigados a unir forças em prol de um único objetivo, levando-os a refletir sobre as consequências das suas atitudes em grupo e na sociedade.

Neste breve relato procuro demonstrar que a utilização de métodos lúdicos como ferramenta de ensino não se encerra na simples brincadeira sem planejamento ou objetivo, mas, também não se limita aos objetivos pré-estabelecidos, pois há que se prever quais os avanços serão obtidos com a prática de determinada atividade lúdica, porém é preciso estar atento para outras descobertas dos alunos que talvez não estivessem no plano inicial.

O lúdico é a mola mestra do meu trabalho no magistério, seja com um chapéu de bruxa contando uma história, mudando a voz para cada personagem, seja brincando de salão de beleza para ensinar cálculos com dinheiro e a dar troco, seja transformando a turma do terceiro ano do ciclo em mini repórteres que saíram pelas ruas do bairro fotografando e entrevistando os moradores, os funcionários da escola, professores e a diretora para montar a primeira edição do jornal da escola, seja brincando com jogos de tabuleiro nos quais as crianças são as peças, seja fazendo pipocas, piquenique literário nos jardins da escola com a participação de pais de alunos contando histórias para a turma, aulas passeio, festinhas com as mães, chá da vovó, enfim, envolver as crianças em atividades que as interessem, que

transcorram agradavelmente, sempre oferecem preciosas oportunidades de transmissão de conhecimento tanto entre professor e aluno quanto entre aluno e aluno, basta que para isso o professor tenha em vista nos seus planejamentos a essência da criança que é um misto de liberdade, alegria, necessidade de integração e incessante busca por respostas e novas descobertas.

No meu dia a dia posso confirmar na prática a veracidade das teorias de Piaget e Vygotsky. Quando, por exemplo, ao entrarmos na sala de aula, encontramos o nosso aquário repleto de peixinhos, formou-se de imediato um clima de curiosidade que deu início a uma série de perguntas que levaram a vários aprendizados, diferentes para cada aluno segundo o seu estágio de desenvolvimento o que pude comprovar pelas diferenciadas questões levantadas por cada um, uns afirmavam não se tratar de peixinhos e justificavam a sua conclusão por perceberem que eram diferentes do primeiro peixe, pois eram minúsculos e de formato diferenciado, outros acreditavam que eram mesmo peixinhos, porém que alguém os tivesse posto lá. De repente pudemos presenciar o nascimento de alguns peixinhos o que fez com que todos confirmassem que tratavam-se realmente dos filhotes da peixinha Molhada. Exatamente como postula Piaget, as crianças, através de um estímulo externo, sobretudo interessante, reagiram com perguntas, suposições e, através das interações sociais com o grupo e comigo, conforme afirma Vygotsky construíram novos conhecimentos. No jogo da caça ao tesouro, a ênfase estava exatamente nas interações sociais, pois através de um ou dois elementos do grupo que já dominavam o código da leitura e da escrita este conhecimento pode ser disseminado para os demais integrantes de forma divertida e empolgante. A identificação dos símbolos, a busca pelos envelopes com as pistas, a interação do grupo no momento da formação das frases, demonstraram que a atividade lúdica em grupo favorece o desenvolvimento das interações sociais. No auge do jogo, quando todos os grupos precisaram unir-se para, em conjunto, formar a frase que os possibilitaria encontrar o tesouro que seria dividido entre todos, pude presenciar a troca de conhecimentos tão comentada por Vygotsky em suas teorias, e confirmar a eficácia dessa troca na construção do conhecimento. Atingir a zona de desenvolvimento proximal dos alunos é desafiar-los à descoberta e ao raciocínio. O salão de beleza foi um jogo que fiz com os meus alunos em sala de aula com o objetivo de ensinar cálculos com dinheiro. Os serviços tinham seus preços fixados e foi distribuído dinheiro de brinquedo para todos, os alunos foram divididos em clientes e cabeleireiros, após o serviço efetuado (fictício, corte, tintura, escova, penteado, unha) o cliente deveria pagar, receber o troco e conferir. Após cada transação fazíamos juntos as contas (que apresentavam

diversos graus de dificuldades) até chegarmos aos resultados corretos. Ao participarem dessa atividade lúdica, os alunos encenaram, interagiram e depararam-se com questões desafiadoras como por exemplo contar o dinheiro de que dispunham, efetuar o pagamento com as notas convenientes, dar troco, conferir o troco que receberam. O conteúdo transmitido dessa forma, ou seja a aula de efetuar cálculos com dinheiro, foi feito de forma prazerosa ao passo que esse mesmo conteúdo sem o auxílio do lúdico representaria uma aula enfadonha e desinteressante. O salão de beleza é mais um exemplo da eficácia do lúdico na educação e da comprovação das teorias da aprendizagem que apontam a interação do indivíduo com o objeto do aprendizado e as interações sociais como elementos fundamentais para a construção do conhecimento, conforme afirmam Piaget e Vygotsky.

## CONCLUSÃO

O presente estudo procurou demonstrar a importância da utilização de atividades lúdicas na prática pedagógica, sobretudo nos primeiros anos da vida escolar. Com o objetivo de dar suporte teórico ao desenvolvimento deste estudo, foi feita uma pesquisa sobre a origem do aprendizado, quais são as formas de aprendizado e como ele ocorre, quais os mecanismos utilizados pelo aprendiz para a construção do conhecimento em seguida investigou-se o que é o lúdico, o que são atividades lúdicas e como elas atuam sobre as pessoas, para que com base nestas respostas possamos afirmar com embasamento científico a eficácia da utilização de métodos lúdicos com a finalidade de favorecer o aprendizado e a construção do conhecimento. Os dois estudos mais pertinentes e completos, e que servem de base para a elaboração deste trabalho foram desenvolvidos por Piaget e Vygotsky. Piaget ao elaborar a teoria do construtivismo, abriu novos horizontes para o estudo do aprendizado e da construção do conhecimento, pois, ao contrário do que se pensava o aprendizado não resulta simplesmente da ação externa sobre o sujeito, mas da interação do sujeito com o objeto de aprendizado.

A criança já traz consigo conhecimentos que ao confrontar com as novas informações se transformam em novos conhecimentos, mais completos, e assim, testando suas hipóteses com objetos e experiências diversas que vai realizando no dia a dia, e entre fracassos e

sucessos constrói o conhecimento e o aprendizado. Segundo esta teoria, mundialmente aceita e utilizada, conclui-se que, sendo as atividades lúdicas uma forma de interação com o meio, através de jogos e brincadeiras, a construção do conhecimento é favorecida com as práticas pedagógicas lúdicas.

Segundo Vygotsky, o conhecimento é construído com a interação do sujeito com o meio e com as relações sociais, para ele não basta o indivíduo ter acesso aos objetos e com eles interagir, mas é necessária a interação com os demais atores do seu contexto social. A socialização é a base do aprendizado. Vygotsky defendeu que o ponto principal para a construção do conhecimento não é o que já se aprendeu, mas o que o indivíduo já é capaz de aprender, e chamou a distância entre o que o indivíduo já sabe e o que ele já é capaz de aprender de zona de desenvolvimento proximal, que é onde atua toda atividade voltada ao ensino. Também sobre a base dos estudos de Vygotsky, fica evidente que as atividades lúdicas atuam de forma contundente no desenvolvimento e no aprendizado, uma vez que jogos, brincadeiras e atividades lúdicas em geral são socializadoras e desafiadoras, atingindo a zona de desenvolvimento proximal dos participantes ao induzi-los ao raciocínio e à novas descobertas. A utilização do lúdico na educação é um fato que se repete em todas as escolas, e apesar de ainda haver algum preconceito por parte de pais dos alunos e por vezes até mesmo por professores, a sua utilização de forma competente e sistemática resulta em avanços expressivos no desenvolvimento dos alunos. Ao fazer uma breve incursão na história da educação infantil foi detectado o lúdico na sua própria concepção, e, com o desenvolvimento das práticas pedagógicas até a atualidade, encontramos o lúdico como ferramenta indispensável na construção do conhecimento. Com o contato real com as atividades lúdicas em minha vida profissional pude confirmar o potencial do lúdico na educação sobretudo na educação infantil e no ensino fundamental e o que representa para a prática pedagógica o domínio desta ferramenta. Para dominá-la, contudo, o professor precisa acreditar no lúdico, aprender cada vez mais a utilizá-lo de modo a estar capacitado a empregá-lo para aplicar os mais diversos conteúdos.

A prática, trará ao professor um verdadeiro arsenal de recursos lúdicos com o qual será capaz de superar os mais complexos desafios pedagógicos.

A importância do lúdico nos faz refletir: Até que ponto uma atividade ainda continuará sendo lúdica em face aos desenvolvimentos tecnológicos que surgem a cada dia? Como a escola enquanto instituição, deverá se equipar para manter a qualidade de suas atividades

lúdicas de forma a estar sempre atualizada e capacitada a implementar atividades interessantes e construtivas ? É possível a formação de educadores capazes de manterem-se em sintonia com os avanços tecnológicos e o universo dos seus alunos de forma a garantir um caráter lúdico, interessante e envolvente nas suas aulas?

Este estudo elucidava várias dúvidas em relação ao lúdico na escola, substituindo dúvidas, por vezes preconceituosas e céticas, por certezas com comprovação científica, e prova que o lúdico na educação é peça indispensável, portanto deve ser encarado como um recurso pedagógico que precisa ser constantemente atualizado e fomentado.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Rosilda Maria. **Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental**. 2009.

Disponível em :

[http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2004/GT.8/GT8\\_3\\_2004.pdf](http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/eventos/evento2004/GT.8/GT8_3_2004.pdf) ALVES. Acesso em 16/11/2013

BARBOSA, Laura Monte Serrat. **Psicopedagogia: Um diálogo entre a psicopedagogia e a educação**. 2 ed. Ver. E ampl. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro, 2006.

BARROS, Simone. **Os recursos computacionais e suas possibilidades de aplicação no ensino segundo as abordagens de ensino aprendizagem**. 1999. Disponível em : <http://homes.dcc.ufba.br/~frieda/mat061/as.html> Acesso em : 29/11/2013

BOCK, Ana M. Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lurdes T. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia**. 13 ed. São Paulo: Saraiva, 2002.

BUENO, Silveira. **Minidicionário da língua portuguesa**. Edição revisada e atualizada. São Paulo: FTD,2000.

CUNHA, Marcus Vinicius. **A psicologia na educação: dos paradigmas científicos às finalidades**. Disponível em [http://www.scielo.php?script=sci\\_arttex&pid=s0102-25551998000200004&lng=pt&nrm=iso](http://www.scielo.php?script=sci_arttex&pid=s0102-25551998000200004&lng=pt&nrm=iso)> Acesso em 29 /11/ 2013.

DEPRESBITERIS, Léa, TAVARES, Marialva Rossi. **Diversificar é preciso...** Instrumentos e Técnicas de Avaliação de Aprendizagem, São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2009.

FARIAS e SALLES. **Trilhas da Infância**. Projetos e ações dos educadores da prefeitura de Contagem. Ano 2, n 2, 2007. Disponível em: <http://www.contagem.mg.gov.br/arquivos/publicacoes/revistatrilhadainfancia.pdf> Farias Salles. Acesso em 28/11/2013

FERRACIOLI, Laércio. **Aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento na obra de Jean Piaget: uma análise do processo de ensino aprendizagem em ciências**. Ver. Bras. Est. Pedag. Brasília, v.80, número 194, p. 5-18. Jan/abr.1999.

FREITAS, Olga. **Equipamentos e materiais didáticos**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007. Disponível em [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equip\\_mat\\_dit.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equip_mat_dit.pdf)  
FREITAS Acesso em 28/11/2013.

GOMES, Ana Carolina Laet, et al. **Atividades lúdica: Distração ou promoção do desenvolvimento cognitivo e afetivo?** Disponível em:  
[http://www.enapet.ufsc.br/anais/ATIVIDADES\\_LUDICAS\\_DISTRACAO\\_OU\\_PROMODCAO\\_DO\\_DESENVOLVIMENTO\\_COGNITVO\\_E\\_AFETIVO.pdf](http://www.enapet.ufsc.br/anais/ATIVIDADES_LUDICAS_DISTRACAO_OU_PROMODCAO_DO_DESENVOLVIMENTO_COGNITVO_E_AFETIVO.pdf) Acesso em 22/11/2013

JANUÁRIO, Jocineide da S. R. **A influência do lúdico no desenvolvimento de recursos humanos**. Disponível em :  
<http://www.avm.edu.br/monopdf/23/JOCINEIDE%20DA%20SILVA%20RIBEIRO%20JANU%20C3%81RIO.pdf> Acesso em 30/11/2013.

JESUS, Michele Maria. **O lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil**. São Paulo, 20011. Disponível em,  
[http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Ciencias\\_Biologicas/1o\\_2012/Biblioteca\\_TCC\\_Lic/2011/2o\\_2011/MICHELE\\_MARIA.pdf](http://www.mackenzie.br/fileadmin/Graduacao/CCBS/Cursos/Ciencias_Biologicas/1o_2012/Biblioteca_TCC_Lic/2011/2o_2011/MICHELE_MARIA.pdf) . acesso 30/11/2013

JÓFILI, Zélia. **Piaget, Vygotsky, Freire e a construção do conhecimento na escola**.

Disponível em:  
[http://sis.posugf.com.br/sistema/rota/rotas\\_1/115/document/mod\\_001/objetos/piaget\\_vigotsky\\_paulo\\_freire.pdf](http://sis.posugf.com.br/sistema/rota/rotas_1/115/document/mod_001/objetos/piaget_vigotsky_paulo_freire.pdf) . Acesso em 15/11/2013.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **O Brinquedo na Educação**. Considerações Históricas.

\_\_\_\_\_. **O Jogo e a Educação Infantil**. Jogo, Brinquedo e Brincadeira. 2 edição. São Paulo: Pioneira, 1998.

\_\_\_\_\_. **O Brinquedo na Educação: Considerações Históricas**. Série Idéias, São Paulo: FDE, n. 7, p. 39 a 45, 1995. Disponível em:  
<[http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf)>. Acesso em: 03/10/2013.

MENESES, Michele Santos. **O lúdico no cotidiano escolar da educação infantil: Uma experiência nas turmas do grupo 5 do CEI Juracy Magalhães**. Disponível em :  
<http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-MICHELE-SANTOS-DE-MENESES.pdf> . Acesso em 02/12/2013.

MORETTO, Vasco Pedro. **Planejamento: planejando a educação para o desenvolvimento de competências**, 7. Ed Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

MOURA, Librandi. **A atividade lúdica, a criança de 6 anos e o ensino fundamental**.

Disponível em:

<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=282321827002> acesso em 25/11/2013

OLIVEIRA, Martha Khol de. **Vygotsky**. São Paulo: Scipione, 1993.

\_\_\_\_\_. **Piaget-Vygotsky** Novas contribuições para o debate.

\_\_\_\_\_. **De Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento; um processo sócio-histórico**. 4 ed. São Paulo: Scipione, 2000

\_\_\_\_\_. **Contribuições de Vygotsky**, São Paulo: Editora Ática S.A, 1995.

PESSOA, Marília de Abreu. **O lúdico enquanto ferramenta no processo ensino aprendizagem**. Disponível em :

[https://www.google.com.br/search?q=Mar%C3%ADlia+de+Abreu+Pessoa+p%C3%B3s+graduanda+UFC&ie=utf-8&oe=utf-8&rls=com.yahoo:pt-BR:official&client=firefox&gws\\_rd=cr&ei=eKivUvzwMdHpkAeKmIDgBg](https://www.google.com.br/search?q=Mar%C3%ADlia+de+Abreu+Pessoa+p%C3%B3s+graduanda+UFC&ie=utf-8&oe=utf-8&rls=com.yahoo:pt-BR:official&client=firefox&gws_rd=cr&ei=eKivUvzwMdHpkAeKmIDgBg) Pessoa Acesso em 09/10/2013

VASCONCELLOS, Celso dos S. **Construção do Conhecimento**. Em sala de aula. São Paulo: Editora Libertad, 1993.