

**VIVIANE FERREIRA DA SILVA**

**A LUDICIDADE NAS SÉRIES INICIAIS**

**RIO DE JANEIRO  
2005**

**VIVIANE FERREIRA DA SILVA**

**A LUDICIDADE NAS SÉRIES INICIAIS**

Monografia apresentada no Curso de Pedagogia, do Centro de Ciências Humanas e Sociais da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), como requisito parcial para obtenção do título de graduação, orientada pela Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Maria Angela Monteiro Corrêa.

**RIO DE JANEIRO  
2005**

## **DEDICATÓRIA**

A Deus e Nossa Senhora, que iluminaram meus pensamentos no decorrer desse estudo. Aos meus pais, Maria do Socorro e José que incentivaram e me ajudaram na minha caminhada estudantil. Ao meu amor de irmão, Hudson que tanto me deu força e carinho. A minha linda Avó Josefa.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente a minha querida orientadora, Maria Ângela que tanto me ajudou com o seu profissionalismo e amizade, no decorrer das orientações acadêmicas e pessoais.

Aos meus amigos, Andréia, Andressa, Adriano, Fernanda, Hilda, Liliane, Polyana, tia Rita e Sandra, que acompanharam, passo a passo, meu desejo e realização de cursar uma Universidade.

A minha turma, onde encontrei vários amigos e aprendi a partilhar os saberes acadêmicos e boêmios. Em especial à Bruna, Isabel, Rosana e Eunice – nosso grupo inseparável de trabalho.

A equipe da Recreação Infantil do SESC de Ramos, lugar onde nasceu a vontade de realizar este estudo.

A minha pequenina afilhada Joana, que junto com todas as crianças participantes de minha vida, representam a minha dedicação para o desenvolvimento desse tema.

## RESUMO

Este estudo tem o objetivo de reconhecer a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem das séries iniciais. Para isso, foi realizada uma pesquisa de cunho bibliográfico, de autores antigos e contemporâneos, buscando se compreender, o lúdico; a contribuição dos jogos no processo educativo; os conceitos de brinquedo e a brincadeira. Foram discutidas também a formação do professor e a relação com a ludicidade. A conclusão apresenta a relevância da utilização das atividades lúdicas, no processo de construção do conhecimento dos alunos.

Palavras-chave: Ludicidade; Jogo, Brinquedo e Brincadeira.



Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo.  
Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-  
los sentados enfileirados em salas de aula sem ar com  
exercícios estéreis, sem valor, para a formação do homem.  
(Carlos Drummond de Andrade)

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	7
<b>CAPÍTULO I</b> .....	9
1.1 Jogo, brincadeira e brinquedo: o lúdico na história .....	9
1.2 O lúdico na visão de alguns teóricos.....	11
1.3 As visões de Piaget e Vygotsky.....	18
1.4 Falando de brinquedo e brincadeira .....	21
1.5 A contribuição dos jogos no processo educativo.....	23
1.6 Alguns exemplos de jogos e brincadeiras.....	27
<b>CAPÍTULO II</b> .....	32
2.1 O Professor e atividades lúdicas .....	32
2.2 A formação do Professor.....	35
2.3 Dialogando com professoras e alunos.....	39
<b>CONCLUSÃO</b> .....	47
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	50
<b>ANEXOS</b> .....	53

## INTRODUÇÃO

O conhecimento só emerge em sua dimensão vitalizadora quando tem algum tipo de ligação com prazer.

(Assmann, 1998)

O interesse por esse tema surgiu a partir da minha prática como estagiária de Recreação Infantil do SESC de Ramos, onde atuei num período de dois anos. Na oportunidade, observei que a aprendizagem e o brincar podem estar estritamente relacionados. O processo de ensino-aprendizagem, quando desenvolvido num ambiente de prazer e alegria, faz com que aquisição dos conteúdos adquira muito mais significação.

O uso da ludicidade como estratégia no processo de ensino, desperta, motiva e estimula o aluno favorecendo a criação de esquemas, que possibilitam a apropriação de saberes, além de levá-lo a interagir socialmente, organizar o mundo ao seu redor e a desenvolver valores.

A introdução do lúdico no processo educativo, segundo as minhas observações feitas em sala, leva a crer, que ~~este~~ pode ser um grande aliado no desenvolvimento da aprendizagem e do indivíduo como um todo, <sup>o</sup> Ou seja, nos aspectos cognitivo, afetivo, motor e social.

No entanto, quando o aluno inicia seus estudos no Ensino Fundamental, especificamente nas séries iniciais, que será o período escolar, discutido nesse trabalho, o lúdico vai desaparecendo de suas atividades, mesmo sendo tão importante <sup>h</sup> ao processo de aprendizagem.

Este estudo, voltado para a utilização do lúdico na educação formal dos alunos, parece ser bastante procedente e útil para propiciar uma educação mais feliz e prazerosa. A forma de se aprofundar o tema será através de uma pesquisa bibliográfica que, à luz dos teóricos a ludicidade terá sua real dimensão como atividade importante para o processo de desenvolvimento e

aprendizagem e também através de uma breve pesquisa de campo onde os professores e alunos foram ouvidos sobre o assunto.

Este trabalho tem dois grandes enfoques. No primeiro capítulo serão desenvolvidos os principais aspectos teóricos sobre o tema, definindo os termos; procurando num processo histórico encontrar diferentes autores, que tenham, em algum momento, destacado o aspecto lúdico. Posterior buscou-se em Piaget e Vygotsky fundamentação teórica para embasar a prática pedagógica; percorreu-se sobre brinquedos e brincadeiras, trazendo alguns exemplos de jogos que podem ser utilizados no espaço escolar e, finalmente, procurou-se conhecer a contribuição dos jogos no processo educativo.

Assim, procurou-se dar relevância a este tema para a formação dos professores das séries iniciais, já que este possibilita um caminho de conhecimento, acerca da utilização das práticas lúdicas no processo de ensino aprendizagem. Bem, como sua importância para a educação dos alunos, que trazem em si um desejo, quase que natural, pelo brincar.

Por isso, no segundo capítulo será abordada a relação do professor com a ludicidade e sua formação, de modo que ele possa perceber, que embasamentos teóricos e práticos, são oferecidos a este profissional para que possa fazer uso das atividades lúdicas, no seu cotidiano de sala de aula. Foi realizada também, uma breve pesquisa de campo em que alguns professores e alunos tiveram voz sobre as atividades lúdicas em suas rotinas escolares.

Sendo assim, este estudo apresentará a ludicidade como um instrumento significativo para a realização de um trabalho educativo nas séries iniciais, mais desafiante, motivador e criativo. No qual o aluno será parte verdadeiramente integrante do seu processo de construção cognitiva, num ambiente, onde as relações grupais e a aquisição dos saberes, serão partilhados e vivenciados, num clima de prazer e alegria.

## CAPÍTULO I

### 1.1 Jogo, Brincadeira e Brinquedo: o lúdico na história

O lúdico sempre fez parte da história de vida do homem, permeando diferentes culturas, em diversos contextos sociais. Há muito ele contribui e enriquece o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e social, além de proporcionar práticas que trazem prazer e alegria nas atividades do dia-a-dia.

A palavra lúdico tem origem em ludus (do grego), originalmente significando salto, elevação da terra, divertimento, jogo, prazer, engano e representação. Muitas vezes é confundido com jogo, brincadeira e brinquedo, devido à semântica da Língua Portuguesa. Na verdade, o lúdico é tudo que envolve jogo, brincadeira e brinquedo. Assim pode-se caracterizar que enquanto o Jogo envolve regras; o Brinquedo é o objeto manipulável e a Brincadeira, é o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo a própria atividade do jogo.

Os jogos e brincadeiras ganharam destaque na história com alguns filósofos e educadores. Kishimoto (1990), destacou dois filósofos na trajetória dos jogos na sociedade, segundo ela, Platão (387), já apontava para o valor do "aprender brincando", para ele, o ensino deveria ocorrer longe da violência e da repressão. Para Aristóteles (384), que trata do homo Ludens, também valorizava o uso dos jogos na educação de crianças pequenas para ele, os mesmos preparariam as ações para vida adulta.

Também os romanos ressaltavam a importância dos jogos, só que para eles, o destaque era para o preparo físico dos cidadãos e dos soldados pois, partiam do ideal grego, da cultura física, da formação estética e espiritual.

O cristianismo, na Idade Média, pregava uma educação disciplinadora, não valorizava a utilização dos jogos no processo de aprendizagem. Ao

contrário, suas lições baseavam - se em exercícios de treino e memorização. Essa tendência, influenciou muito a sociedade daquela época e, também, a nossa atualmente.

Com o advento do Renascimento surgiram outras concepções pedagógicas que buscavam o desenvolvimento do corpo, como exemplo pode - se citar os jogos de bola, parecidos com o futebol, o golfe e jogos de cartas adaptados ao aprendizado. Nesse período, tem destaque o surgimento dos jogos educativos, com o aparecimento da Companhia de Jesus (grupo de religiosos da ordem dos Jesuítas), que usavam os jogos como ferramenta de ensino da Ration Studiorum: conjunto de disciplinas ensinadas pelos Jesuítas. Com a expansão dos jogos, através dos ideais humanistas do Renascimento, foi-se percebendo a contribuição destes no processo de apreensão do conhecimento. (Kishimoto, 1990).

No século XVIII acontece uma popularização do acesso aos jogos já que antes, eles faziam parte exclusivamente da educação dos nobres. Nesse momento histórico, também há mudança na concepção de criança. Anteriormente ela era concebida como um adulto em miniatura e agora, passa a ser vista como um ser de natureza distinta do adulto.

Há no século XIX, uma expansão de inovações pedagógicas envolvendo, o brincar e o jogo. Os diversos materiais pedagógicos criados, foram utilizados por muitos educadores que acreditavam que o jogo pudesse ser um grande aliado no processo de ensino aprendizagem.

No Brasil, com a chegada dos ideais escolanovistas, de Fernando de Azevedo, Lourenço Filho, Anísio Teixeira entres outros teóricos do movimento dos Pioneiros da Educação, passou-se a valorizar mais os jogos e inclusive, criaram parques infantis, onde a recreação era tida como meta, já que acreditavam que ~~esta~~ auxiliaria o desenvolvimento integral da criança. Segundo esses educadores os jogos estimulariam as habilidades físicas, de expressão, de criação, além dos aspectos morais e sociais.

Conforme Fernando Azevedo (1966)

nessa nova concepção de escola, que é uma reação contra as tendências exclusivamente passivas, intelectualistas e verbalizadas da escola tradicional, a atividade que está na base de todos os seus trabalhos é a atividade espontânea, alegre e fecunda, dirigida á satisfação das necessidades do próprio indivíduo.(...) O que distingue a escola tradicional da escola nova não é, de fato, a predominância dos trabalhos de base manual e corporal, mas a presença, em todas as suas atividades, do fator psicobiológico do interesse, que é a primeira condição de uma atividade espontânea e o estímulo constante ao educando (criança , adolescente ou jovem) a buscar todos os recursos ao seu alcance, graças à força de atração das necessidades profundamente sentidas (citado por Miranda, 200, p.41).

Assim, o lúdico esteve presente na história e trouxe grandes contribuições para o desenvolvimento do homem, considerado como um ser social que interage ativamente com os outros membros de sua espécie. No próximo tópico serão apresentadas diferentes concepções acerca do lúdico.

## **1.2 O lúdico na visão de alguns teóricos**

Muitos pensadores escreveram acerca da importância do aspecto lúdico. Aqui, neste trabalho serão destacados alguns deles, procurando se fazer uma trajetória desde os mais antigos, até os mais contemporâneos.

Jean - Jacques Rousseau (1712-1778), filósofo suíço que defendia que a vontade individual não deveria ser prisioneira da vontade coletiva e que a liberdade, era um dever da natureza humana.

Há uma citação em que Rousseau faz um questionamento acerca do tempo destinado ao brincar que, na maioria das vezes, é concebido por muitos como perda de tempo e neste contexto pergunta ele, como fica a felicidade?

Trazendo para nossa realidade, os educadores dizem que a escola é lugar de seriedade e os conteúdos devem ser transmitidos de forma séria, não há tempo a perder com os jogos já que, na hora de enfrentar o mercado de trabalho, essa atividade não vai contar. Sobre este aspecto, discutiremos no próximo capítulo.

Em sua obra Emílio Rousseau descreve:

(...) ficais alarmados por vê-la consumir seus primeiros anos sem nada fazer. Como! Não é nada ser feliz? Não é nada saltar correr o dia todo? Em toda sua vida, nunca estará tão ocupada. Platão, em sua república, considerada tão austera, só educa as crianças em festas, jogos e canções, passatempos (Rosseau, 1999, p.113).

Augusto Frederich Frobel (1782 -1852), considerado o Pai dos Jardins de Infância, dizia que para a criança se desenvolver não bastava somente olhar e escutar, mas agir e produzir. A natureza da criança pauta-se na ação, por isso a espontaneidade e a liberdade deveriam fazer parte da educação infantil. Ele valorizava o uso de brinquedos e jogos, pois através deste contato, a criança adquiriria sua primeira representação de mundo, estendendo às suas relações sociais, desenvolvendo um senso de iniciativa e auxílio mútuo. Ele criou materiais para os pequeninos manipularem como blocos de construção, bolas; cilindros e cubos. De modo que se estimulasse a aprendizagem de relações matemáticas, conhecimentos de física, metafísica e noções estéticas.

Ovide Decroly (1871-1932), teórico educacional que enfatizava a importância das condições do desenvolvimento infantil e o caráter global da atividade da criança. De acordo com esse teórico, a utilização do lúdico facilitaria a aquisição de conhecimento por parte do aluno. O jogo seria uma ferramenta utilizada pelo professor, como recurso didático, para a obtenção de um resultado de aprendizagem. Para ele:

Os jogos Educativos não constituem senão que uma das múltiplas formas que podem tomar o material do jogo, mas que têm por meta dominante a de fornecer à criança objetivos susceptíveis de favorecer a iniciação a certos conhecimentos e também permitir repetições freqüentes em relação à retenção e

às capacidades intelectuais da criança. (citado por Kshimoto, 1993, p.113)

Walter Benjamin (1892-1940), filósofo crítico das técnicas de reprodução em massa das obras de arte. <sup>?</sup>

Segundo o autor, a criança forma seu próprio mundo quando criam e brincam diz ele:

É que as crianças (...) sentem-se irresistivelmente atraídas pelos destroços que surgem da construção, do trabalho no jardim ou em casa, da atividade do alfaiate ou do marceneiro. Nestes restos que sobram elas reconhecem o rosto que o mundo das coisas volta exatamente para elas, e só para elas. Nestes restos elas estão menos empenhadas em imitar as obras dos adultos do que em estabelecer entre outras os mais diferentes materiais, através daquilo que criam em suas brincadeiras, uma nova e incoerente relação. Com isso as crianças formam seu próprio mundo de coisas, mundo pequeno inserido num maior. (Citado por Kramer e Leite, 1996, p.49).

Sigmund Freud (1856-1939), considerado o pai da psicanálise estudou os distúrbios da mente humana sem motivação orgânica e os comportamentos compulsivos entre inúmeros campos pesquisados. Segundo ele:

Cada criança em suas brincadeiras comporta-se como uma poeta, enquanto cria seu mundo próprio ou, dizendo melhor enquanto transporta os elementos formadores de seu mundo para uma nova ordem, mais agradável e conveniente para ela. (citado por Miranda, 2001, p.68)

Eduard Claparède (1873-1940), psicólogo que conduziu pesquisas exploratórias nos campos da psicologia infantil, psicologia educacional, formação de conceitos e solução de problemas.

Sobre a importância dos jogos e brincadeiras, Claparède diz:

Todos os jogos são por sua própria essência, educativos. Reserva-se, porém, o nome de jogos e de brinquedos educativos a certos jogos ou brinquedos combinados de

maneira que proporcionem um desenvolvimento sistemático de espírito ou que inculquem certos conhecimentos positivos. (citado por Miranda,2001,p.25)

John Dewey (1859-1952), filósofo e pedagogo americano, difundiu os ideais da Escola Nova. Concebia a infância enquanto época de crescimento e desenvolvimento, estimulou a adoção do jogo livre como forma de atender necessidades e interesses da criança.

Maria Montessori (1870-1952), Médica que dedicou -se a educação de crianças portadoras de necessidades especiais, valorizava o jogo como ação livre. Criou uma série de jogos sensoriais para as crianças em fase pré-escolar e de séries iniciais. Segundo ela *É necessário que a escola permita o livre desenvolvimento da criança para que a pedagogia científica nela possa surgir.* (citado por Kishimoto, 1993, p.114)

Donald Woods Winnicott (1896-1971), analista inglês que estudou a origem e o desenvolvimento do sujeito psíquico. Segundo ele, o lúdico oferece à criança a possibilidade de criar um espaço entre ela e o outro, entre o dentro e o fora, entre a fantasia e o real e entre o corpo e o mundo. O brincar é um espaço potencial entre o bebê e a mãe. É brincando que a criança controla a realidade. Na opinião do autor *Brincar é Fazer*. É brincando que a criança criará pontes entre o real e o imaginário, para construir seus ideais, como um sujeito ativo na sociedade.

Jean Piaget (1896-1980), estudou o processo de construção do conhecimento. Segundo ele, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável à prática educativa. (Aguiar,1977).O teórico ressalta que, o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada (Bomtempo,1996).

Lev S. Vygotsky (1896-1934), professor, pesquisador formado em Direito e Filologia, desenvolveu sua teoria com base no desenvolvimento do

indivíduo, como resultado de um processo sócio-histórico. Para Vygotsky, o brincar tem sua origem na situação imaginária criada pela criança, em que desejos irrealizáveis podem ser realizados com a função de reduzir a tensão e, ao mesmo tempo, para construir uma forma de acomodar conflitos e frustrações da vida real (Bomtempo, 1996).

Henri Wallon (1879-1962), filósofo, médico e psicólogo, seus estudos estavam voltados para a psicogênese da pessoa completa. Para ele, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. Ordena o jogo em quatro tipos de atividades. As lúdicas funcionais, que estão associadas aos movimentos do corpo como encolher braços e pernas, balançar objetos e entre outros; as atividades lúdicas de ficção, que são as brincadeiras de faz-de-conta com bonecas; as atividades de aquisição, onde a criança aprende vendo e ouvindo; e as atividades de construção na qual combinam-se objetos e criam-se novos elementos. Segundo o teórico, na origem da conduta infantil, o social está presente no processo interativo da criança com o adulto, ele, desencadeia a emoção responsável pelo aparecimento do ato de exploração do mundo (Kishimoto, 1990).

Johan Huizinga (1872-1945), historiador <sup>H</sup> Holandês, que estudou o *homo ludens* focalizando o jogo na cultura humana. Segundo Huizinga (1980), *as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, é precisamente em tal fato que reside a sua liberdade* (citado por Maluf, 2003,p.17).

Jean Chateau (1908), não separava o jogo da criança, segundo ele, o exercício do brincar é o laboratório do espírito e do intelecto, onde ocorrem as necessárias experiências que colaboram com as vivências que hão de vir.

Chateau pede a atenção dos adultos para as atividades infantis, diz ele:

(...) suponhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria e nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam

por toda sua existência a mentalidade de pigmeus seres primitivos. Pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma a inteligência. É pela tranquilidade, pelo silêncio – pelos quais os pais às vezes se alegram erroneamente – que anunciam freqüentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar (citado por Miranda,2001 p.26).

Jerome Bruner (1915), cognitivista, trabalhou a teoria desenvolvimentista, onde explica como a criança em diferentes etapas do desenvolvimento interage com o um ambiente. Segundo ele, a brincadeira é importante para a exploração. A ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas. Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação.

Nelson Rosamilha (1979) acredita que o desenvolvimento emocional da criança está envolvido na aprendizagem, e no jogo, está contido o aspecto afetivo. Por isso o autor vê o jogo como um aliado da afetividade dentro do espaço escolar. Ou seja, ele proporciona a interação com outro, onde as emoções se tornam explícitas.

Tizuko Kishimoto é professora da Universidade de São Paulo e realiza pesquisas e publica livros e artigos sobre a educação infantil, brinquedos e brincadeiras. Para a autora, que é um referencial teórico na área de jogos e brinquedos diz que:

O jogo infantil é normal<sup>✓</sup> caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, entre os quais o sorriso. Quando brinca livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social da criança (1996,p.25).

Elsa Lima (2000), professora do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo, ressalta o valor dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento do sistema nervoso, em seus aspectos cognitivos e psicomotores, já que em muito deles, estão presentes a indução, a imitação, a

perspicácia, a observação, a memória, o raciocínio, os aspectos verbais e não verbais.

Vera Barros, psicóloga infantil é autora que destaca a importância da brincadeira no futuro emocional da criança.

Pais e educadores que respeitam a necessidade da criança de brincar, estarão construindo, portanto, os alicerces de uma adolescência mais tranqüila ao criar condições de expressão e comunicação dos próprios sentimentos e visão de mundo (2000, p.8).

Os diversos autores citados acima, vêem o lúdico como um fator positivo para o desenvolvimento cerebral, intelectual, físico, lingüístico, motor, emocional, social, entre outros aspectos como o bem-estar físico, o prazer e a alegria. Enfim, os jogos, brincadeiras e brinquedos podem ser grandes aliados da prática educativa, desde que estes sejam trabalhados numa dinâmica adequada a realidade do grupo envolvido.

A escola pode se tornar um local privilegiado para uso dos jogos, já que a criança, na sua essência, tem a brincadeira arraigada dentro de si. O brincar é parte integrante da vida da criança como um todo, no entanto a valorização desta atividade é interrompida, a partir da sua entrada no ensino fundamental.

No período da Educação Infantil, o lúdico é extremamente valorizado, quase todas as atividades giram em torno dele. Segundo Barros (2000), o brincar tem uma importância fundamental nesta fase, pois possibilita a construção da inteligência, do equilíbrio emocional e integração social.

Quando a criança atinge a idade da alfabetização o uso da ludicidade é esquecido, a grande ênfase dada na educação infantil, é rompida de forma brusca e arbitrária, pois é chegada à hora de aprender os conteúdos considerados mais sérios. O aluno é convidado a sentar-se numa cadeira, e permanecer de preferência o mais quieto possível, para o bom andamento da

aula. O processo ensino - aprendizagem que poderia se dar de forma mais criativa e prática, sede lugar a exercícios mecânicos e de prontidão. Sobre este aspecto Snyders (1993) reivindica:

(...) eu gostaria de uma escola onde a criança não tivesse que saltar as alegrias da infância, apressando-se, em fatos e pensamentos, rumo a idade adulta, mas onde pudesse apreciar em sua especificidade os diferentes momentos de suas idades. (p. 120)

Uma infância bem vivida, gera muitos fatores positivos, ao desenvolvimento do indivíduo como um todo. Possibilitando assim o crescimento bem estruturado físico e psicologicamente, de maneira saudável e feliz.

### 1.3 A visão de Piaget e Vygotsky acerca do lúdico

#### Piaget e o lúdico

*Referência bibliográfica?*

De acordo com Piaget quando a criança brinca, ela assimila o mundo à sua volta, sem se comprometer com a realidade, o que irá importar é o significado que ela atribuirá à situação vivenciada.

Piaget analisa o jogo integrando-o a vida mental e caracterizando-o por uma particular orientação do comportamento que denomina assimilação. Em sua teoria, o ato de inteligência, está ligado à assimilação e à acomodação. Enquanto na assimilação a criança entra em contato com os objetos e os conhece, na acomodação ela incorpora os significados, através da organização mental. O brincar estaria ligado diretamente com a assimilação, pois proporciona o contato com diferentes situações, nas quais as crianças são estimuladas, a acomodarem seus novos conhecimentos.

Segundo o teórico, há três sucessivos sistemas de jogos denominados de exercícios, simbólicos e de regras. O jogo de exercício está presente nos dezoito primeiros meses de vida, nesse estágio que é chamado sensório-motor, predominam as ações, que são repetidas inúmeras vezes. O jogo simbólico começa aos dois anos e permanece até os sete anos, nessa fase os símbolos vão sendo construídos durante o brincar, a criança pode trazer a realidade experimentada por ela, e fazer uso na brincadeira. No jogo de regras existem os limites que determinam a socialização de condutas, que caracterizam a vida adulta. Aqui, a criança já consegue abstrair e compreender melhor as situações por ela vividas.

Os chamados jogos simbólicos da teoria de Piaget representam a função que a criança atribui a determinado objeto mesmo que esse não tenha seu significado real. Por exemplo, ao brincar na areia, a criança constrói um bolo de areia para cantar parabéns ou ainda, pega uma vassoura e usa como se fosse um cavalo. São atribuições determinadas aos objetos que estão inseridos naquele contexto, sem que sua essência, seja de fato aquela. O faz de conta envolve o jogo simbólico, o que faz com que a criança use a sua imaginação e, segundo Piaget, passe da ação para imaginação.

Em seu progresso individual a criança vai abandonando os jogos individuais e preferindo, de forma espontânea, os coletivos. Com a socialização da criança, o jogo passa a adotar regras ou se adaptar cada vez mais à imaginação simbólica, os dados da realidade, aparecem como forma de construções espontâneas mas imitando o real.

Para Piaget o desenvolvimento do jogo, parte de processos individuais da estrutura mental da criança que só ela pode explicar. A partir do processo de amadurecimento das estruturas cognitivas, a criança vai tendo capacidade de representar e assimilar. Só aí o jogo passará a se aproximar do real.

## Vygotsky e o lúdico

Segundo Vygotsky (1984), o que define o brincar, é a situação imaginária criada pela criança, que envolve regras implícitas e explícitas, ou seja, algo que não é anunciado pela fala, mas é vivenciado no contexto e ainda o que de fato é dito como regra. Para ele, brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade que não é, necessariamente, a cronológica já que os indivíduos fazem parte de diferentes contextos.

Em sua teoria o autor, destaca que os jogos são procedimentos que imitam as ações reais. Segundo ele, os objetos adquirem valor simbólico através do imaginário. A criança estará utilizando o imaginário durante todo o tempo, em que estiver envolvida na situação lúdica. Para ele o jogo simbólico é um mecanismo que possibilita a transição entre ação da criança com objetos concretos e suas ações com significados.

Já no jogo de papéis a criança cria uma situação imaginária, e se apropria de elementos do seu contexto cultural, por meio da interação e comunicação, que estabelece com os outros indivíduos. O desenvolvimento das relações sociais é beneficiado nesse jogo, pois a criança vivencia diferentes papéis e cenários, nos quais aprende a lidar com as dinâmicas das relações.

Vygotsky (1991), enfatiza que o jogo de regras aparece posteriormente ao jogo de papéis, uma vez que as regras regulam o comportamento da criança exigindo maior ou menor atenção durante a atividade, o que já é possível em crianças maiores, no estágio final de educação infantil (Maluf, 2003, p.85).

Para Vygotsky o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal, que pode ser definida como, a distância entre o que o indivíduo faz sozinho e o que ele consegue fazer com a ajuda do outro. Pode-se dizer que é o momento em que o conhecimento ainda não está formado. Através das brincadeiras a

criança vai se apropriando de papéis que não são seus, mas que auxiliarão no seu desenvolvimento, até que chegue a zona de desenvolvimento potencial - aqui a criança já se apropriou do conhecimento e é capaz de agir por si própria. Na interação com o outro, através do brincar, a criança desenvolverá seus esquemas cognitivo, afetivo, motor e social de forma mais dinâmica.

A valorização da interação social é ponto chave da teoria de Vygotsky e o jogo, pode auxiliar essa socialização já que desperta a comunicação de indivíduos, inseridos num mesmo contexto. Neste aspecto, o desenvolvimento da linguagem também pode ser ressaltado, pois através do brincar a criança se socializa com outros, utilizando - se da interação que surge na atividade.

Nessa teoria, o professor estará atuando na área de desenvolvimento proximal, de modo a escolher atividades que venham gerar o desenvolvimento potencial, onde a criança terá se apropriado do conhecimento. Assim, a brincadeira para esse teórico, irá estimular e enriquecer a aquisição de novos conhecimentos.

#### **1.4 Falando de Brinquedo e Brincadeira**

Na criança que brinca há um herói que dorme, e que às vezes se descobre um instante.  
(Chateau, 1987).

O brincar é um ato natural de todo o ser humano, desenvolvido dentro de um contexto cultural. Cada grupo social tem as suas próprias brincadeiras, através das quais os indivíduos se lançam na busca do prazer, da alegria e do convívio social.

Elas podem ser de natureza individual, mas tendem ao coletivo pois, na troca com o outro, surgem os embates e as curiosidades, fazendo com que os indivíduos busquem novas alternativas comportamentais. Estimulando o diálogo e a troca de opiniões, a brincadeira favorece o desempenho do

indivíduo, como um sujeito ativo e livre. Santos (1997) diz que *Brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança, e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver* (citado por Maluf, 2003, p.31).

Construído socialmente o brincar tem uma significação própria para aqueles que dele participam, dentro de um determinado contexto-cultural, pois ali constroem-se regras e são assumidos papéis que podem causar conforto e desconforto. Todavia o desconforto, na maioria das vezes, é superado com o grupo. Assim, a atividade de brincar pode ser considerada um caminho na busca de prazer, distração e distração interpessoal.

Já o brinquedo pode ser definido como um objeto que a criança manipula e faz uso para o seu divertimento. A partir da interação criança/brinquedo, a imaginação é ativada, criando situações fantasiosas que permitem explorar os seus desejos intrínsecos.

Na visão de alguns teóricos, o brinquedo pode ser definido como objeto de suporte da brincadeira (Kishimoto, 1994).

Vygotsky (1984) diz que o brinquedo tem um papel importante pois ele é aquele que preenche uma atividade básica da criança, ou seja, ele é motivo para a ação.

Para Bomtempo (1996), o brinquedo aparece como um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança, é seu parceiro na brincadeira. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e representação, agir e imaginar.

Na opinião dos teóricos, o brinquedo está ligado ao agir, e estimula o pensamento da criança, de modo que ela possa criar e vivenciar momentos em que lhe é permitido conhecer e explorar o mundo a sua volta. Na interação com o brinquedo a criança estabelece uma comunicação com o mundo adulto, aprendendo a lidar com fatos que ocorrem, em relação a ela mesma e aos outros.

O uso do brinquedo, no espaço de sala de aula, nas séries iniciais, pode auxiliar o professor, com relação aos aspectos que envolvem a abstração e a reflexão das crianças, além de propiciar um espaço saudável, descontraído e feliz. Deste modo, brincadeira, brinquedo e jogo, são parceiros dentro do grande mundo lúdico. Quando bem utilizados e valorizados, são verdadeiras ferramentas pedagógicas para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem dos educandos.

### **1.5 A contribuição dos jogos no processo educativo**

"O jogo educa os sentimentos"

Chateau (1987)

O jogo, no espaço da sala de aula, estimula a criatividade, a socialização, a afeição e também o desenvolvimento cognitivo.

Bem-aventuradas as crianças que têm espaço para o jogo em sala de aula, porque delas é a alegria de ir à escola, estudar e aprender" (Miranda, 2001, p.59).

O jogo auxilia o desenvolvimento cognitivo, pois segundo Miranda (2001), ele proporciona o exercício do intelecto por lidar com a observação, a atenção, a memória, a imaginação, o vocabulário e outras dimensões da natureza humana. A inteligência e a personalidade também são mobilizadas nessa atividade, o que faz com que a criança e o professor se beneficiem cada vez mais desse recurso educativo.

O desenvolvimento das mais variadas formas de linguagens, também são estimuladas nos jogos. Huizinga (1971) ressalta que:

... as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, marcadas pelo jogo, como por exemplo, no caso da linguagem, esse primeiro e supremo instrumento que o homem forjou a fim de poder comunicar, ensinar e comandar (p.7).

Durante o momento de ludicidade, o processo comunicativo se torna muito rico, pois na descontração e liberdade, a criança interage com os outros, através da construção de hipóteses, da fala e dos gestos corporais, dentre outras formas de linguagem.

A socialização, a motivação, a afetividade e a criatividade são estimuladas pelo uso dos jogos. A escola é um local por si só socializador. Nela os indivíduos estabelecem relações e expõem seus pontos de vistas. Na sala de aula, alunos tecem diálogos nos quais diferentes realidades se encontram. O uso do jogo propõe aos alunos que conhecer essas diversidades de pensamentos e ações, que são realizadas quase que de forma natural pois, ao brincar, a criança vive outros papéis, cede, ganha, perde, negocia, ou seja, encontra maneiras de estar atuando em situações complexas. Para Winnicott (1971) *a brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais* (p.163).

O desenvolvimento emocional e a afetividade da criança estão envolvidos na aprendizagem. Com o uso dos jogos, eles são expressos através de sentimentos e idéias que vêm à tona. A utilização do jogo favorece a afeição, já que esta na prática, desperta uma diversidade de sentimentos, contribuindo para que o processo educativo se torne mais sensível (Rosamilha 1979).

Snyders (1993), quando discute a ligação dos aspectos intelectuais e do afetivo diz que:

existe uma possível unidade do intelectual e do afetivo, apesar de todas as discordâncias evidentes. Isso significa que o desejo de compreender e a alegria de conhecer, se acham tão profundamente enraizados em nós quando a necessidade de amar (...) A psicanálise nos ensinou que, para que esta reconciliação entre o afetivo e o intelectual tenha uma chance de se realizar, pelo ou menos em parte, ela deve ser iniciada bem cedo – e que a contribuição dos adultos, do conhecimento do adulto, desempenha aí um papel capital (p. 93-94).

A motivação é um dos fatores que merece muita atenção no ambiente escolar. Crianças motivadas são pessoas ativas, que buscam ultrapassar as

barreiras que surgem no processo de aprendizagem. Mais uma vez, o jogo é um recurso que pode proporcionar um ambiente favorável, onde os alunos se sintam estimulados a criarem hipóteses, superarem obstáculos e despertarem seus interesses na busca do conhecimento. Um espaço de sala de aula, em que os educandos, principalmente das séries iniciais, permanecem imóveis, de frente para um quadro negro, durante quatro horas seguidas, faz com que o ensino se torne desinteressante e desestimulador. A aula fica “mecânica” e o desenvolvimento do raciocínio, nesse ambiente, é limitado ao estímulo/resposta. Alunos motivados são seres potencialmente receptivos à construção do próprio conhecimento, sobre isso Bomtempo (1986) diz que: *O jogo é atraente porque não combina com o marasmo, pois é sinônimo de ação; é desafiante e mobilizador da curiosidade, que, por sua vez, é uma das principais características dos ambientes motivantes* (citado por Miranda, 2002, p.29).

Para Piaget, o período dos 7 aos 11 anos é a fase em que o pensamento abstrato se constitui na criança, ou seja, é um momento no qual a imaginação está com toda força. A vontade de criar, ousar e desafiar é algo natural. De acordo com Winnicott (1971) *a brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer, vivência* (p.163). O brincar desenvolve na criança um espírito artístico e criativo, quando ela solta a imaginação. Literalmente ela se abre para poder criar e recriar, desenvolvendo assim a autonomia, a personalidade e a capacidade de explorar o mundo à sua volta, através do prazer e, principalmente, da imaginação.

O jogo é uma atividade que ativa os mecanismos e favorece o amadurecimento das funções cerebrais, assim como o desenvolvimento do sistema nervoso em seus aspectos psicomotores e cognitivos. Alguns jogos podem ser citados como exemplos para ilustrar essa atividade como: bolinha de gude; ioiô; arco; gangorra; balanço; pião; pipa; pular corda; amarelinha; trepar em árvores; boliche; pular sela; andar sobre latas; perna de pau; segurar a criança pelos pés enquanto ela caminha sustentando-se nos braços; jogos de mão e bater palmas; cama de gato; teatro de sombra; esconde-esconde; “está ficando quente”; contar pondo um pé na frente do outro; barquinho; cavalinho-

pau; atirar argolas; cata-vento; flecha; máscara; fantoche de dedo; jogo da velha; bilboquê; soldadinho de chumbo; patinete; patim; rolimã; estilingue; brincar de casinha; dança de roda; teatrinho. Todos esses jogos, entre tantos outros, contribuem para o desenvolvimento de diversas funções cerebrais como a afetividade (sistema límbico); a conação ou a disponibilidade para a ação (sistema motor) e a intelectualidade (sistema neocortical).

A introdução das atividades lúdicas no processo de ensino faz com que as aulas sejam mais desafiadoras e estimulantes, o que leva o aluno a ser mais reflexivo e atento diante das atividades propostas.

Segundo Santos (1997):

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (p.12).

É evidente então, que o jogo realmente pode contribuir de forma significativa com o processo educativo, sendo inúmeras as vantagens de utilizá-lo, quando se trata do desenvolvimento no período da infância. Além do benefício da felicidade, pois é formada uma atmosfera de prazer e alegria no ambiente escolar. Mesmo que se tenham alguns conflitos, estes são superados e logo resolvidos. A ludicidade é uma grande aliada para um processo educativo mais incrementado e dinâmico, onde os personagens envolvidos podem assumir seus papéis, sem qualquer tipo de apatia. Normalmente, encontramos muitas atividades desenvolvidas no espaço escolar para crianças pequenas, quando ainda estão na fase pré-escolar. Para as maiores, as que ingressam no Ensino Fundamental, as atividades lúdicas não serão facilmente encontradas nesse ambiente.

A utilização dos jogos e brincadeiras no espaço escolar, varia de acordo com os objetivos dos educadores. Ou seja, o professor procurará

selecioná-los, de forma a auxiliar seu planejamento de aula, no desenvolvimento do ensino e da aprendizagem. Caberá ao professor verificar ao final do tempo se a atividade escolhida alcançou as expectativas previstas.

### 1.6 Alguns exemplos de jogos e brincadeiras

Trabalhe divertindo-se. Divertido não é o que você faz, mas a criatividade e liberdade com que você faz.

Maluf (2003, p.94).

A título de exemplificar a utilização dessas atividades no ensino fundamental, pode-se indicar alguns dos jogos abaixo para crianças de primeira série.

#### **Soldado Pegador**

**Objetivo específico:** agilidade de correr; rapidez de reação; cordialidade; resistência e força nas pernas; a habilidade de desviar-se dos companheiros e de assumir uma posição definida.

Dispersão à vontade pelo pátio; uma criança será escolhida como "pegador". Ao sinal dado, o pegador perseguirá os demais, procurando tocar qualquer parte do corpo; os fugitivos para evitarem serem pegos, devem ficar firmes e fazer continência. O que for tocado sem estar na posição de soldado, passa a ser o pegador.

#### **Frade Bento**

**Objetivo específico:** diferentes habilidades físicas (exercícios naturais); obediência às ordens dadas; imaginação e criatividade; controle motor; rapidez de reação; diálogo. - Dispostos em círculo, tendo o professor como "frade Bento", ao centro.

O frade dialoga com o grupo:

Frade que Bento é o frade !

Frade! (respondem em coro)

Na boca do forno.

Forno!

Tirai um bolo.

Bolo! - Fareis tudo o que o mestre mandar?

Faremos todos!

Quem sabe imitar... (o avião?)

O frade dará uma ordem e todos irão cumpri-la, regressando depois junto a ele que, por sua vez, dará nova ordem.

Alguns jogos indicados para crianças da segunda série

### **Procurar o sapato**

**Objetivo específico:** percepção visual; alegrar e acalmar fisicamente e psicologicamente.

Um pé de sapato ou tênis para cada participante. Sentados, num grande círculo, de costas para o interior. O professor manda que tirem o pé direito do tênis e atirem por cima do ombro para o interior do círculo. Após misturá-los, o professor dará o sinal para que cada um deles procure seu tênis.

### **Completar a palavra**

**Objetivo específico:** enriquecimento do vocabulário; fixação de palavras; imaginação; agilidade; rapidez de reação e deslocamento sem agitação. - Giz e quadro-negro. Sentados em seus lugares, divididos em grupos iguais. O quadro será dividido em partes, de acordo com as equipes. O professor escreverá a primeira e a última letra de uma palavra, completando com traços as letras intermediárias, em cada parte do quadro. Exemplo: B\_\_a (boca, bica, bota). Serão aceitas palavras diferentes das que o professor pensou.

Ao sinal de início, as primeiras crianças de cada equipe vão até o quadro e cada uma, na sua parte, completará as palavras, ganhando ponto a primeira que concluir. Escreve-se outra palavra e o jogo continuará com a chamada de

novos elementos, e assim sucessivamente, até que todos tenham ido ao quadro.

**Faltas:** Sair do lugar antes de receber o giz; dizer a palavra a um companheiro; provocar anarquia levantando ou comentando com os outros o assunto; saltar os jogadores, impedindo-os de participarem.

**Vitória:** A equipe vencedora será a que obtiver mais pontos, sem ter cometido nenhuma falta, pois cada falta diminui um ponto do grupo.

### Jogos para a terceira série

#### **Barreira do som**

**Objetivo específico:** percepção audiovisual; atenção; observação; mímicas; espírito de equipe.

Três fileiras numa distância de quinze passos cada uma. A fileira da extremidade, após escolher uma frase ou provérbio, tentará transmiti-lo para a fileira da outra extremidade. A fileira do centro (a barreira) impedirá gritando e fazendo algazarra para que os oponentes não atendam o que estão dizendo. As três fileiras trocam de lugar dando oportunidade de todas serem barreiras.

#### **Comprar na China**

**Objetivo específico:** aguçar a memória, a atenção e a observação; iniciativa. Todos estão sentados em círculo, de frente para o centro, onde está colocado um jogador, o "comprador". Ao sinal de início, o comprador aproxima-se dos companheiros, aos quais vai pedindo, por meio de gestos os objetos o que deseja, como: um sapato, uma lata de biscoitos e um chapéu (não fala por ser desconhecido o idioma). O vendedor interrogado vira-se para o outro à esquerda e gesticula o que o comprador pediu e inclui um novo gesto. O segundo vendedor repete os mesmos gestos do comprador e mais os seus, e assim por diante.

## Jogos para quarta série

### **Futebol de mãos dadas**

**Objetivos específicos:** agilidade; habilidade de correr de mãos dadas, de dirigir a corrida desviando das pessoas; espírito de equipe. - Uma bola de futebol, alunos de mãos dadas dois a dois (ou quatro a quatro), divididos em duas equipes. Inicia-se o jogo com as equipes tentando marcar gols na goleira do seu adversário. Durante o jogo, os alunos não podem soltar as mãos, se fizerem será falta para equipe. Vence quem fizer mais gols.

### **Agrupar animais**

**Objetivo específico:** aquecimento; golpe de vista; atenção; habilidade de correr; espírito de equipe; saber esperar a vez de participar. Em círculo, o professor dirá no ouvido dos participantes o nome de um animal, cada criança receberá um nome e guardará em segredo (pode receber quatro ou cinco nomes iguais). Ao sinal, todos os componentes irão correr pelo pátio imitando as vozes dos animais que lhes foram dados, procurando agrupar-se a outros companheiros de igual nome. Vence a equipe que agrupar primeiro (o galo, a galinha e o pintinho podem ficar no mesmo grupo).

Existe uma série de jogos que podem ser usados para enriquecer o ensino. A maioria deles trabalha com o aspecto motor, psicomotor, intelectual, afetivo e criativo. Ao brincar a criança libera suas energias, empregando-as no seu desenvolvimento de forma global, como um ser dotado de iniciativa, alegria e muita vontade de aprender.

O aspecto lúdico, quando entra em ação, ocupa um espaço de total relevância, também no desenvolvimento dos alunos das séries iniciais. A brutal ruptura do brincar, que ocorre na passagem da educação infantil para o ensino fundamental, prejudica de maneira geral o aspecto cognitivo. Principalmente tendo em vista que na fase dos sete aos onze anos as crianças sentem necessidade de estarem envolvidas numa atmosfera que valorize a ludicidade.

A valorização do aspecto lúdico é abordada há séculos pela sociedade, conforme foi citado no início do presente capítulo nas palavras de alguns teóricos. Porém, na sociedade atual a atividade de brincar vem sendo concebida como uma perda de tempo; o ingresso nas séries iniciais poderia ser denominado como “bem vindo à seriedade”. É como se o tempo para brincadeiras tivesse passado, agora é hora de “aprender de verdade” para se preparar para o vestibular, para o futuro, para o trabalho, enfim, para uma realidade onde a brincadeira torna-se uma atividade pejorativa ou menor.

Se a criança é concebida como alguém que tem uma vontade natural de brincar, que em tudo o que faz coloca alegria, como atmosfera constante do espaço que ocupa, seria interessante saber como os professores vêem o aspecto lúdico nas atividades escolares e o que eles pensam sobre essa prática no espaço escolar. Será que eles acham que é uma perda de tempo?

Se sorrir, sentir-se motivado e feliz faz bem a qualquer um é preciso conhecer como as atividades lúdicas são vistas e utilizadas na escola. Esse tema será objeto de estudo no próximo capítulo.

## CAPÍTULO II

### 2.1 O professor e as atividades lúdicas

Ao abordar a importância dessas atividades no espaço de sala de aula, das turmas de séries iniciais, surgem alguns questionamentos como qual é o perfil do professor, atualmente? A sua formação contempla diretrizes que valorizem a ludicidade no processo de ensino aprendizagem? Que subsídios pedagógicos a instituição escola deve oferecer a esses profissionais que a compõem?

Uma pesquisa realizada pela UNESCO nos meses de abril e maio de dois mil e dois, com docentes do Ensino Fundamental e Médio de Escolas Públicas e Privadas, dos vinte e seis estados e Distrito Federal, cujo título era Mestre: Com tanta dificuldade, é preciso amar muito a profissão, revela o perfil do professor brasileiro. A maioria do sexo feminino; oriundos de famílias cujos pais não têm o ensino fundamental completo; não têm acesso à inclusão digital e ao lazer.

O resultado da pesquisa revela que apesar de todas as dificuldades enfrentadas por esse profissional, ele gosta da profissão que exerce. Todavia, os baixos salários também marcam a vida desse profissional que, por vezes, acarreta uma baixa auto-estima e uma falta de estímulo quando se trata de sua profissão. Entre os agravantes dessa profissão está a falta de materiais didáticos e de apoio pedagógico, principalmente nas escolas públicas, o que dificulta muito o trabalho do professor, que atua quase sempre em realidade cultural muito diversificada. Todos esses fatores tornam este trabalho, ao mesmo tempo, desestimulador e desafiante, já que muitos têm esperança de poder transformar a sociedade.

A formação que recebem, na grande parte das vezes, é puramente teórica. Dessa forma, cabe perguntar se o aspecto lúdico esteve presente no

processo de formação do professor. Vários teóricos discutem a importância do jogo e do brincar no espaço escolar, porém este conhecimento é transmitido de forma limitada, com poucas atividades práticas e muita teoria. Os professores não têm oportunidade de vivenciar situações lúdicas. Para eles seria melhor se fizessem atividades que proporcionassem o prazer de ensinar brincando.

De acordo com Kishimoto (1996):

um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica de seus alunos. Ele parte do princípio de que o brincar é perda de tempo. Assim, antes de lidar com a ludicidade do aluno, é preciso que o professor desenvolva a sua própria. (...) O professor que, não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume uma postura artificial, facilmente identificada pelos alunos. A atividade proposta não anda. Em decorrência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é bobagem mesmo, e que nunca deveriam ter dado essa atividade em sala de aula. A saída desse processo é um trabalho mais consistente e coerente do professor no desenvolvimento de sua atividade lúdica (p.122).

Dependendo da concepção filosófica e <sup>metodológica</sup> metodologia da escola, o professor tem uma outra função assim como o papel do aluno nesse espaço assume algumas características particulares. Naquelas em que o professor é tido como detentor do saber e que tem a função de transmitir o conhecimento, Paulo Freire (1996) chama a atenção para o que ele considera como educação bancária, onde o aluno passivamente recebe os ensinamentos e deposita-os na sua conta que seria, neste caso, a sua mente. O professor, nesse contexto, é a figura principal da sala de aula, e as brincadeiras não são vistas como apropriadas, já que, como dito anteriormente, não se deve perder tempo com essas atividades pois o mercado de trabalho espera por profissionais bem treinados que trabalhem conteúdos de forma convencional.

Nesse caso, os professores são concebidos como se fossem técnicos, como destaca Holly (1995), o ensino limita-se à instrução; à avaliação e à verificação. A sua competência profissional é medida pela transmissão dos conteúdos, de modo que se tenha um resultado positivo no nível de aquisição cognitiva. O título a ele associado é de um reproduzidor de conceitos científicos.

Nesse modelo tradicional de aprendizagem, o espaço para as relações professor-aluno e aluno-aluno são bem demarcados. As atividades lúdicas, que em grande parte trabalham de forma coletiva, não ganham respaldo, já que o trabalho individual é mais valorizado.

Nas palavras de Paulo Freire (1987) com esse modelo:

reduzimos o ato de conhecer o crescimento existente a uma mera transferência deste conhecimento. E o professor se torna exatamente o especialista em transferir conhecimento. Então, ele perde algumas das qualidades necessárias, indispensáveis, requeridas na produção do conhecimento existente. Algumas destas qualidades são, por exemplo, a ação, a reflexão crítica, a curiosidade, o questionamento exigente, a inquietação, a incerteza todas - estas virtudes indispensáveis ao sujeito cognoscente (citado por Isabel, 1989 p.31).

Existe também uma forma de conceber o trabalho do professor como aquele que irá mediar o conhecimento. Esse educador irá partilhar os saberes com os alunos e fazer do momento de aprendizagem um espaço para trocas de conhecimentos. Ao assumir essa postura o educador será mais flexível, poderá entender a diversidade cultural que existe na sua sala de aula. Não homogeneizando os alunos, será mais crítico e ao mesmo tempo mais aberto a novas propostas metodológicas que podem, inclusive, envolver o uso de jogos, brincadeiras e brinquedos.

O verdadeiro papel do professor, segundo Coll e Solé (1996), *consiste em agir como intermediário entre os conteúdos da aprendizagem e atividade construtiva que os alunos exercitam para assimilá-las* (p.8). Nesse caso, o professor é aquele que irá mediar o conhecimento, ajudando ao aluno a compreender as atividades. Esta forma de atuar é o que Vygotsky denomina de zona de desenvolvimento proximal onde, com a ajuda de uma outra pessoa, o aluno realiza a atividade. O objeto é a criança alcançar o que ele chama de zona de desenvolvimento real, onde a criança já é capaz de realizar as tarefas sozinhas Coll (1996).

Ao discutir a função do professor como um profissional que deve ter compromisso diante do processo educativo, Holly (1995) diz que suas tarefas

exigem flexibilidade, maturidade psicológica, criatividade e complexidade cognitiva, na medida em que ele atende as características e qualidades de desenvolvimento e culturas das crianças, as suas histórias de vida e seus contextos sociais. Quando o educador tem consciência do seu papel no processo de formação dos educandos, ele busca reciclar sempre o seu conhecimento para fazer da sua sala de aula um local mais propício ao ensino e a aprendizagem. O uso das atividades lúdicas no contexto da sala de aula auxiliará não só pedagogicamente, como também afetivamente, ou seja, um lugar onde o bom humor, os risos e as alegrias estarão sempre presentes.

Nos dias atuais, muitos profissionais da área educativa não vêem na brincadeira um meio facilitador da aprendizagem, já que a sociedade, ao viver num sistema capitalista, encara o ócio, como algo ruim. Afinal, são sempre necessárias medidas que tragam resultados rápidos, para atender ao mercado de trabalho. Normalmente, os instrumentos utilizados pelos professores para o ensino acabam sendo mecânicos, resumindo-se em caderno e quadro, o que não propicia uma maior relação entre os alunos e professores. Sobre esse tema Paulo Freire (1996) discute: *É uma imoralidade, para mim, que se sobreponha como se vem fazendo, aos interesses radicalmente humanos, os do mercado.* (p.112)

O professor deve ter respeito, compromisso, responsabilidade, ética e acima de tudo esperança, pois só assim conseguirá impulsionar o seu trabalho, de modo coerente e principalmente em sintonia com a realidade.

## **2.2 - A Formação do Professor**

A Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional (LDB) Nº 9394/96, aborda no art. 61, a importância da formação do professor, pois este terá que atender a diferentes tipos de educandos.

Nesta mesma lei o art. 3º que trata dos princípios do ensino, nos parágrafos:

II - Liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber;

III - Pluralismo de idéias e de concepções pedagógicas;

A lei orienta a educação de modo a formar indivíduos críticos, autônomos, que busquem construir seu conhecimento, a partir do meio cultural em que vivem. Ela não deixa de valorizar o pluralismo de idéias e as concepções pedagógicas, que enriquecem e dão autonomia ao indivíduo frente à realidade.

Para tanto, é fundamental que o professor tenha uma formação de qualidade. Os currículos dos cursos de formação de professores, apresentam um sistema fechado, de conteúdos prontamente definidos. Segundo Silva (2002) *currículo vem do Latim curriculum, "pista de corrida", podemos dizer que no curso dessa corrida (...) acabamos por nos tornar aquilo que somos* (p.15). Assim a formação do professor se dá através de um currículo, que abarca conteúdos, que contemplem uma determinada concepção filosófica. Essa concepção pode estar direcionada a uma linha conservadora de ensino, ou mais aberta às inovações pedagógicas.

O Governo Federal, com o intuito de auxiliar o trabalho curricular dos professores, criou no ano de 1997 os Parâmetros Curriculares nacionais (PCN), que se destinam ao Ensino Fundamental. Tendo como objetivo principal, procurar assegurar a qualidade do ensino, no âmbito do desenvolvimento das capacidades intelectuais, afetiva, motoras, estéticas, éticas de inserção e atuação social dos educandos.

Os PCNs (1997) de Português, Matemática, Ciências Naturais, Geografia e História, apontam a urgência em se reformular os objetivos, rever os conteúdos e buscar novas metodologias de ensino. Para que a prática de exercícios mecânicos e de prontidão cedam lugar às atividades mais dinâmicas, as quais se aproximem do universo dos alunos. Nas disciplinas de

Arte e Educação Física, o incentivo ao uso da ludicidade, é mais enfatizado nos parâmetros, enquanto que nas disciplinas citadas acima, o mesmo não ocorre, no entanto se propõe que sejam revistas as práticas de ensino dessas matérias.

A disciplina de Educação Física, que se fundamenta nas concepções de Corpo e Movimento, segundo o PCN, irá possibilitar espaços para as atividades lúdicas e esportivas, que são necessidades básicas e direitos dos cidadãos. O jogo ganha destaque nessa matéria, pois a sua prática desenvolve o espírito de equipe; disciplina; respeito mútuo; solidariedade; interação com os adversários, numa situação de competição e dignidade, enfim valores que devam ser desenvolvidos no ser humano. Quando utilizado no período das séries iniciais, o jogo poderá ser importante na construção de valores, o que é interessante, para que essa construção, não se desenvolva de forma arbitrária.

Já o Parâmetro sobre Arte valoriza o brincar, como um meio de expressão da criança, pois uma produção artística envolve prazer e traz à tona a imaginação e a criação. Nesse contexto a criança experimenta situações, em que aprende a ver, observar, ouvir, atuar, tocar e refletir sobre elas.

Na parte referente ao brincar o PCN (1997) de Arte, faz uma crítica à substituição da atividade lúdica, em favor de propostas pedagógicas que produzem um sistema mecânico de ensino. Sobre isto o parâmetro diz:

Quando brinca, a criança desenvolve atividades rítmicas, melódicas, fantasia-se de adulto, produz desenhos, danças, inventa histórias. Mas esse lugar de atividade lúdica, no início da infância, é cada vez mais substituído fora e dentro da escola, por situações que antes favorecem a reprodução mecânica de valores impostos pela cultura de massa em detrimento da experiência imaginativa (p.49).

Os PCNs e a LDB, fomentam a atuação de um educador mais ativo e criativo, que possa articular e desenvolver suas capacidades intelectuais, com as atividades mais dinâmicas de ensino. O professor então, deve ser um

grande colaborador do uso dos jogos, durante o processo educativo já que aulas com o auxílio de práticas lúdicas, se tornam mais interessantes, fazendo com que os alunos se sintam motivados a participarem da construção de seu próprio conhecimento. Assim, a criança, constrói hipóteses e testa a melhor forma de lidar nas situações e, com isso beneficia a apreensão cognitiva.

O papel da escola no desempenho desses profissionais da educação é fundamental, para que eles tenham acesso a novos conhecimentos, de modo a respaldar a sua prática de sala de aula com novas propostas pedagógicas que fomentem o uso de atividades lúdicas nas séries iniciais.

Segundo os PCNs (1997) a escola precisa também responder às novas exigências da sociedade, transformando o perfil social e cultural do alunado. Ou seja, ela tem que desenvolver, uma aprendizagem que tenha lugar fora dela. De modo que o aluno possa interagir em diversos contextos sócios culturais, se posicionando como um cidadão crítico que reflete sobre o meio no qual vive.

Cabe a escola orientar seu trabalho como objetivo de preservar e impulsionar a dinâmica do desenvolvimento e da aprendizagem, preservando a autonomia do aluno e favorecendo o contato sistemático com os conteúdos, temas atividades que melhor garantirão seu progresso e interação como estudante (PCN Arte, 1997, p. 49)

Logo, a formação permanente dos educadores é de suma importância, pois estes devem ser capazes de conhecer estratégias de ensinar a pensar e aprender; auxiliar os alunos a buscarem uma perspectiva crítica dos conteúdos a se habituarem a aprender as realidades enfocadas nos conteúdos escolares de forma crítica – reflexiva e atender a diversidade cultural vivenciada no espaço de aula. Exercitando assim, os aspectos político crítico, filosófico e social, de forma a se comprometer com o trabalho desenvolvido.

## 2.3 Dialogando com as professoras e alunos

Este trabalho contou com uma breve pesquisa de campo, onde dez professoras de séries iniciais de diferentes escolas Públicas do Município do Rio de Janeiro, responderam a um questionário com algumas questões do tema, ludicidade. *sobre*

Durante a aplicação do questionário, foram feitas observações nas salas de aulas dessas professoras, também dez alunos das séries iniciais foram entrevistados. As respostas das professores foram comentadas por temas, a partir das perguntas e observações feitas serão pontuadas, além das respostas dos alunos, procurando se entrelaçar todos os fatos dos personagens.

As respostas das professoras e das crianças serão transcritas na integra, Sendo as educadoras apresentadas através da classificação que receberam que constituiu em Professor (1,2,3...) e assim sucessivamente.

### O conceito de lúdico para os professores

**P1:** Atividades que visam trabalhar com a imaginação voltadas para o entretenimento, que possibilitam a aprendizagem de modo dinâmico.

**P2:** Entendo como atividade prazerosa.

**P3:** Ato de brincar que pode ou não estar atrelado a conteúdos pedagógicos.

**P4:** Divertimento, brinquedo e brincadeira.

**P6:** Jogos, competições e quaisquer atividades que estimulem o desenvolvimento cognitivo do educando.

**P7:** São recursos que utilizamos para o nosso trabalho que facilitam e despertam um maior interesse dos alunos e tornam as aulas mais agradáveis.

Nas respostas das professoras se percebe que o lúdico é tudo que envolve as brincadeiras, os jogos, os brinquedos e o prazer. As atividades lúdicas podem ser utilizadas na sala de aula, como uma ferramenta que auxilie no processo de ensino aprendizagem, facilitando a passagem de conteúdos e despertando o interesse dos alunos.

#### **Atividades lúdicas utilizadas**

**P1:** Construções de brinquedos e jogos; "competições", disponibilizo para os alunos todos os dias pelo ou menos trinta minutos para os alunos brincarem na sala de aula.

**P4:** Jogos, brinquedos, cantados, dramatização de contos de fadas, construção de jogos e brinquedos de materiais recicláveis.

**P5:** Bingo; forca; dança; jogos: futebol, queimado e basquete; charadas e dramatizações de histórias.

**P6:** Olimpíadas de matemática, interpretação de letras de músicas (gestual e escrita).

**P7:** Bingo, dominó (figura/palavra) e jogo da memória, quebra-cabeça, dominó de charada, jogos das tampinhas com sílabas.

Além de perguntar quais as atividades lúdicas que as professoras realizavam, foi perguntado se os alunos aprendiam com essas atividades. Todas as professoras disseram que os alunos aprendiam, pois essas atividades facilitam o entendimento dos conteúdos e os tornam mais desafiantes. Assim, o momento de aula se passa de forma mais agradável e prazerosa.

## **A importância do lúdico**

**P1:** Considero a ludicidade importante, pois facilita a aprendizagem visto que dessa maneira os alunos compreendem com mais facilidade os conteúdos, internalizam e percebem que podem aprender brincando.

**P4:** É muito importante, porque consigo mais ordem organização e sem imposição. Utilizo muitos jogos e o grupo propõe as regras o que facilita muito o trabalho pedagógico.

**P5:** É uma maneira de facilitar o aprendizado do aluno. Além de romper com a tendência tradicional do ensino aprendizagem. Com o lúdico a criança tem a oportunidade de aprender brincando.

**P6:** O educando fica estimulado, sente prazer pelo estudo.

**P7:** O lúdico convida o aluno a participar, além de tornar o processo mais dinâmico.

As professoras consideram a ludicidade importante, já que é uma forma de dar mais dinâmica ao trabalho. Como foi citado por uma das professoras, ela ajuda a romper com o tradicionalismo dos exercícios mecânicos, abrindo espaço, para a realização de tarefas mais estimulantes ao cérebro, em que o aluno se sinta mais motivado a realizá-las. Cabe também destacar o caráter socializador do jogo, o que ajuda na integração do grupo.

Na entrevista com os alunos foi perguntado o que mais gostavam de fazer na escola e na sala, de forma que se pudesse perceber o valor atribuído a ludicidade. Eles responderam:

**Aluno (10 anos):** As brincadeiras que a tia faz e quando jogamos o jogo da velha todo mundo juntos.

**Aluno (13 anos – classe de progressão):** Na hora do joguinhos, eu brinco com os colegas e com a tia de dominó, jogo da memória, ping-pong e peteleco.

**Aluno (7 anos):** Gosto de brincar e da aula Educação Física.

**Aluno (8 anos):** Gosto da hora do recreio.

**Aluno (9 anos):** gosto dos muitos passeios e das festas.

Na fala dos alunos fica claro o valor que eles atribuem a ludicidade, já que enfatizam, o gosto pelos momentos que acontecem os jogos e brincadeiras no espaço escolar.

Alguns alunos citaram outros motivos por gostarem da escola e de suas aulas, como:

**Aluno (7 anos):** A hora de estudar.

**Aluno (6 anos):** De fazer dever e lê.

**Aluno (8 anos):** O dever, leia, copie e desenhe.

A fala dos alunos mostra o valor que eles atribuem ao estudo, através delas se percebe, que não há uma integração das atividades lúdicas nas práticas pedagógicas em sala de aula. Nas observações que realizei na sala de aula percebia, que muitas vezes as atividades lúdicas, eram dissociadas dos conteúdos. Como por exemplo a professora falava: *agora que já terminaram o dever é hora de brincar*. O que eu acho importante um tempo livre, todavia quando se utilizam as atividades lúdicas associadas aos conteúdos e os exercícios ganham maior dinâmica.

### **A proposta pedagógica escolar e a ludicidade**

**P1:** Pelo Projeto Político Pedagógico não, mas realizo independente deste.

**P4:** Não, mas creio que precisamos estar sempre em contato como lado infantil que existe dentro de cada um de nós e principalmente estar abertos a novas propostas educacionais. Eu me sinto parte, quando participo das brincadeiras com eles e sei quando me chamam para brincar; pular corda; elástico; brincar de dominó; jogo da velha; é porque querem ficar próximos, sou parte deles e assim sinto suavizar o percurso de alunos com tantas dificuldades e falta de confiança.

**P5:** Sim, embora muitos professores atribuam essas ações como função apenas do professor de Educação Física.

**P6:** Parcialmente, pois o professor deve ter a sensibilidade de perceber as exigências variadas do educando e versatilidade para atender tais exigências.

A maioria das propostas Pedagógicas das escolas, como se pode observar na fala das professoras, não prevê a utilização de práticas lúdicas no ensino. Porém elas ressaltam que o professor independente dessa orientação pode fazer uso das mesmas. O professor deve ter sensibilidade para perceber o quanto essas atividades, podem auxiliá-los no ensino.

### **Falando com os alunos**

#### **A opinião sobre as aulas**

**Aluno (10 anos):** São legais, porque eu posso fazer os trabalhos direitinhos.

**Aluno (13 anos – classe progressão):** Acho legais, porque eu aprendi mais a ler e a escrever. Eu brinco na sala e também no recreio.

**Aluno (7 anos):** São legais, porque os deveres são bons.

**Aluno (8 anos):** É legal, porque pode brincar quando acaba o dever.

**Aluno (9 anos):** São legais, porque a tia explica direitinho a matéria e sempre nos ajuda quando estamos com dificuldade.

Na opinião dos alunos as aulas são legais, eles parecem motivados a realizarem as tarefas e em suas repostas, apontam que gostam dos deveres e dos momentos de lazer.

#### **Para uma escola ainda melhor**

**Aluno (9 anos):** O professor de Educação Física deve faltar menos o respeito aos alunos!

**Aluno (10 anos):** Ter mais festas e passeios!

**Aluno (7anos):** Mais folha, mais lápis!

**Aluno (8 anos):** Não sujar, não jogar lixo no chão, ter a sala de aula limpa.

**Aluno (9 anos):** Ter Educação Física.

Nesta parte do questionário os alunos apresentaram algumas reivindicações, acerca do que precisaria para a escola ficar ainda melhor. Foram citados elementos da ordem de material, infra-estrutura, relação professor-aluno e lazer.

### **As boas memórias escolares**

**Aluno (8 anos):** Estudar, brincar e aprender.

**Aluno (9 anos):** Muitos passeios, participei de muitas festas e aprendi muitas coisas legais.

**Aluno (8 anos):** Brincar, passear, aprender, estudar, ler e um monte de coisas...

**Aluno (7 anos):** Educação Física.

**Aluno (10 anos):** As brincadeiras que a tia faz.

**Aluno (13 anos – classe de progressão):** Foi dançar na festa junina com a tia.

As recordações fazem parte da vida de qualquer estudante, perguntei aos alunos, sobre o que eles tinham feito nesse tempo em que estavam na escola, que tivesse sido mais legal. As lembranças estiveram ligadas aos sentimentos do que foi prazeroso e trouxe alegria. As boas memórias escolares tendem a ligar-se a sensações de prazer ou desprazer. Quando perguntamos a algumas pessoas do tempo escolar ou da universidade, elas geralmente se recordam dos momentos de descontração e vivências que foram positivas com os seus grupos de amigos. O que deixa claro, mais uma vez, da importância da unidade do intelectual e do afetivo num processo de construção do conhecimento.

### **Uma breve análise das repostas das professoras e alunos**

As repostas dadas às perguntas do questionário mostraram que as professoras consideram o lúdico importante, e até o utilizam em seu espaço de

sala de aula. Segundo elas, o uso de jogos diversos, brincadeiras e brinquedos, fazem do momento escolar, um tempo feliz, desafiante, interessante e motivador.

O lúdico fomenta o cérebro para que este ative seus mecanismos mentais, para que assim ocorra uma maior abertura a aprendizagem. Assim os conteúdos se tornam mais fáceis de serem apropriados pelos alunos.

Numa atmosfera de prazer, a relação professor-aluno é beneficiada, pois existe uma maior integração de ambos, nas trocas de saberes e vivências. A relação grupal como um todo, é experimentada durante a prática de atividades lúdicas, onde os diálogos, e conflitos são contornados durante o próprio ato de brincar. O aluno se percebe como uma pessoa que aprende a vivenciar as diferenças estabelecidas pelo o contexto em que está inserido.

Quanto à formação das professoras, foi observado que a maioria dos currículos, não contemplam o lúdico. Existe uma estrutura teórica em torno de várias disciplinas, mas em se tratando do presente tema, ainda há muito pouca abordagem. O apoio da instituição escolar, também é precário, já que os conteúdos científicos, devem ser cumpridos um determinado período de tempo. Mas, grande parte das professoras, responderam na entrevista, que, independente da orientação da escola, elas se utilizam dessas atividades.

Um espaço escolar onde o professor seja o mediador de propostas, que estimulem, uma aquisição cognitiva, sócio-afetiva, motora e cultural, é o lugar mais indicado para se desenvolver a educação. Já que o ser humano tem necessidade de realizar ações que o impulsionem para o desafio e a alegria.

Quanto aos alunos, suas falas mostraram que eles gostam do espaço de sala de aula e da escola, porém fazem algumas reivindicações de infraestrutura. Ressaltam a importância do aprendizado, quando citam que aprendem a ler, escrever e fazer o dever.

Com relação ao lúdico, nas falas eles citam que gostam de brincar na sala de aula e de jogos, do contato com os amigos e da hora do recreio. O brincar é algo muito valorizado pelas crianças e elas sentem a necessidade desse espaço para as brincadeiras durante o processo educativo.

Nas observações que realizei em algumas salas de aula, pude perceber professoras que usavam os jogos em sintonia com os conteúdos. Mas a maioria faz a separação do momento de brincar e de estudar. Na hora do recreio pode se ver a ânsia de várias crianças juntas, querendo fazer daqueles quinze a vinte minutos de distração um momento de longa duração. É um verdadeiro corre-corre, pega-pega, falatório, enfim um tempo determinado para tirar um pouco da tensão presente na sala de aula.

Tão bom seria se os nossos educadores e a escola, de fato, dessem valor ao uso de atividades que envolvem, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos. Assim, a escola poderia ser um lugar cada vez mais agradável, para a formação de cidadãos felizes com o processo educacional.

## CONCLUSÃO

Ao longo deste estudo, a ludicidade foi discutida no contexto educativo, de modo que se observasse a sua relevância, no processo de construção do conhecimento de alunos das séries iniciais. Assim como a formação dos educadores para o uso das práticas lúdicas no espaço escolar.

Não há uma <sup>um período</sup> data específica para o surgimento do lúdico na história, todavia ele sempre esteve presente na vida do homem, nas diferentes culturas e contextos sociais. No campo educativo a ludicidade ganha destaque com o advento do Renascimento, principalmente com o aparecimento da Companhia de Jesus (Grupo de religiosos da ordem dos Jesuítas), que usavam os jogos como ferramenta de ensino da Ration Studiorum, (conjunto de disciplinas ensinadas pelos Jesuítas).

No Brasil os jogos educativos ganham valor com os ideais escolanovistas de Fernando de Azevedo, Lourenço Filho e Anísio Teixeira, entre outros do Movimento dos Pioneiros da Educação, que ressaltavam a importância de uma escola ativa, que atendesse as necessidades do próprio indivíduo de realização de trabalho espontâneos e alegres.

O estudo de teóricos antigos e contemporâneos possibilitou a percepção do valor de ludicidade em unidade com a educação. De forma a perceber que as atividades lúdicas são fatores positivos para o desenvolvimento cerebral, intelectual, físico, lingüístico, motor, emocional, social, entre outros aspectos como o bem-estar físico, o prazer e a alegria.

Na visão de Piaget e Vygotsky, o brincar ganha maior relevo na parte do desenvolvimento do indivíduo. Para eles, o jogo se torna um elemento coadjuvante do processo evolutivo da criança e de sua capacidade socializadora.

A brincadeira e o brinquedo, também são apontados como elementos que lançam os indivíduos na busca do prazer, da alegria e convívio social. Permitindo dessa forma que sejam estimulados os pensamentos das crianças, de modo que elas possam criar e vivenciar momentos, onde conhecem e exploram o mundo a sua volta. Algumas brincadeiras são bastante propícias para o desenvolvimento de determinados conteúdos, o que auxilia na hora do ensino.

Os jogos contribuem com o processo educativo, pois estimulam, o amadurecimento dos esquemas mentais, a criatividade, a linguagem, a socialização, a afeição, motivação e principalmente o desenvolvimento cognitivo. A introdução das atividades lúdicas no processo de ensino das séries iniciais faz com que as aulas sejam mais desafiadoras e estimulantes. O que ajuda o aluno a ser mais reflexivo e interessado, diante das tarefas escolares.

O valor atribuído ao brincar vem sendo ameaçado nas séries iniciais, pela ruptura que ocorre na passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Para atender a um currículo que abarca uma série de conteúdos, considerados fundamentais para atender o mercado de trabalho futuramente. A utilização de práticas lúdicas no ambiente escolar, são concebidas como uma perda de tempo, cada vez mais dissociadas dos conteúdos escolares.

Discutindo a relação do professor com a ludicidade e sua formação, percebe-se que este, muitas vezes, não tem acesso a uma formação que incentive o uso do lúdico. Quando recebe esse incentivo, ele é abordado teoricamente e quase nunca na prática. O que talvez distancie o professor do uso dessas atividades com os seus alunos, no cotidiano escolar.

A LDB e os PCNs discutem e fomentam a importância da atuação de um educador mais ativo e criativo, que possa articular e desenvolver suas capacidades intelectuais, com as atividades mais dinâmicas de ensino. Logo, a formação permanente dos educadores é de suma importância, pois estes devem ser capazes de conhecer estratégias de ensinar a pensar e aprender; auxiliar os alunos a buscarem uma perspectiva crítica dos conteúdos, a se

habituares a aprender as realidades enfocadas nos conteúdos escolares de forma crítica – reflexiva e atender a diversidade cultural vivenciada no espaço de aula. Exercendo assim, os aspectos político crítico, filosófico e social, de forma a se comprometer com o trabalho desenvolvido.

O diálogo com as professoras e os alunos entrevistados mostrou que algumas delas utilizam o lúdico no seu cotidiano escolar, unido a conteúdos pedagógicos. Outras o usam separadamente. Todavia, o uso dos jogos, brincadeiras e brinquedos, como foi citado ao longo desse trabalho, pode beneficiar e enriquecer muito a prática educativa.

A ruptura entre a criança e o brincar, pode ser considerado um crime, quando lhe tiram o direito de imaginar, fantasiar, criar e se alegrar. O presente estudo buscou os benefícios das atividades lúdicas, no processo de ensino aprendizagem das séries iniciais, a luz de vários teóricos, discutiu que este pode auxiliar a uma educação mais dinâmica, na qual os sujeitos podem construir seus conhecimentos de forma mais significativa e feliz.

Logo, o brincar não pode ser considerado uma perda de tempo, e sim um ganhar tempo de qualidade de vida. Quando se abre espaço na escola para as práticas de atividades que se relacionam com o prazer e a alegria, o processo de formação dos alunos e o trabalho dos professores se tornam bem mais atraentes e saudáveis, gerando assim um ambiente escolar mais propício ao aprendizado.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROS, Vera de Oliveira. (org). O Brincar e a Criança do Nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BOMTEMPO, Edda Etalli. Psicologia do brinquedo: Aspectos teóricos e metodológicos. São Paulo: Nova Stella/Ed USP, 1986.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

COOL, César. Desenvolvimento Psicológico e Educação. Vol. 2. Porto Alegre: Artes Medias, 1996.

CORTESÃO, Luiza. Ser Professor: Um ofício em risco de extinção? São Paulo: Cortez, 2002.

CUNHA, Maria Izabel da. O bom professor e sua prática. São Paulo: Papirus, 1989.

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

GALVÃO, Izabel. Henri Wallon: Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

GUERRA, Marlene. Recreação e lazer. 4ª ed. Porto Alegre: Sagra Dc Luzzato, 1993.

HOLLY, Mary Louise. Investigando a vida do profissional dos professores: diários biográficos. Porto: TD Editora, 1995.

HAIAT, Regina Célia Cazaux. Curso de Didática Geral. 7ª.ed. São Paulo: Ática, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. 7ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

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

KRAMER, Leite, e Maria Isabel (orgs). Infância: fios e desafios da Pesquisas. Campinas, São Paulo: Papirus, 1996.

KOHL, Marta de Oliveira. Vygotsky Aprendizado e Desenvolvimento. Um Processo Sócio - Histórico. São Paulo: Scipione, 1995.

LOUREIRO, Ana Maria Bastos. Professor: Identidade Mediadora. São Paulo: Loyola, 2004.

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

MEDEIROS, Lydia. Vida de Mestre: Com tanta dificuldade, é preciso amar muito a profissão. Jornal O Globo. Rio de Janeiro, 23/05/2004.

MIRANDA, Simão. Do fascínio do jogo a alegria do aprender nas séries iniciais. Campinas, SP: Papirus, 2001.

PIAGET, Jean. A Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e da aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira, 1971.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Documento de Identidade; Uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2002.

SNYDERS, Georges. A Alegria na escola. São Paulo: Manole, 1988.

SNYDERS, Georges. Alunos Felizes. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

VYGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente – o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Trad. Michael Cole, et al. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

WINNICOTT, Donald. A criança e seu mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

WINNICOTT, Donald. O Brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZANOTTO, Maria de Lourdes Bara. Formação de professores: a contribuição da análise do comportamento. São Paulo: Educ, 2000.

**ANEXOS**

## ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS DAS SÉRIES INICIAS

1. O que você entende como lúdico?
2. Você usa atividades lúdicas na sala de aula?
3. Caso sua resposta tenha sido sim, que tipos de atividades você faz nesse espaço?
4. Caso a sua primeira resposta tenha sido não, por quais motivos você não utiliza, durante o processo educativo?
5. Você considera o lúdico importante? Por quê?
6. A proposta pedagógica da sua escola, prevê ações que use os jogos em sala de aula?
7. Você acha que sua formação te preparou para trabalhar com essas atividades?
8. Quais os tipos de atividades que são mais prazerosas para seus alunos? E eles aprendem quando estão fazendo essas atividades?

## ENTREVISTA COM ALUNOS DAS SÉRIES INICIAIS

1. Você acha suas aulas legais? Por quê?
2. O que você faz de mais legal nesse tempo em que está aqui na escola?
3. Que momento você mais gosta na sua sala de aula?
4. O que você mais gosta de fazer na escola?
5. O que você acha que na sua escola precisaria ter para ficar ainda melhor?
6. Do que você sente falta na sua escola?



UNIRIO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS

ESCOLA DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA

DISCIPLINA : MONOGRAFIA II

ALUNO(A): Viviane Genua da Silva

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO : A ludicidade nos  
jogos iniciais

ORIENTADOR : Maria Inês Monteiro dos Santos

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

Primeiro avaliador :

Professor convidado:

Sandra Albremer

Nota :

10,0 (dez)

Considerações:

Excelente trabalho! Muito boa pesquisa  
histórica, discussão cuidadosa sobre as  
diferentes perspectivas teóricas em Psicologia.

Excelente aproveitamento do questionário.

O tema, sem dúvida, é de grande importância e aponta para discussões necessárias nas práticas educativas. Como bem mostra o trabalho, o jogo e a brincadeira desaparecem nos anos finais do ensino fundamental, o que é uma perda!

Parabéns, mais uma vez,

Anderson

Segundo avaliador :

Professor orientador : Cláudia Angela

Nota: 10,0 ( Dez )

Considerações:

Excelente trabalho!

Tema importante para os séculos iniciais, desenvolvido de forma cuidadosa e motivada.

O resultado da monografia analisa que a necessidade de se aproximar os alunos, procurar expressar os aspectos lúdicos em diferentes contextos de aprendizagem.

Cláudia

em Anápolis

18/08/2005

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Terceiro avaliador :

Professor da disciplina Monografia II: Regina Elvira Coelho

Nota : 10

Considerações:

O trabalho contém os principais elementos de uma monografia de final de curso.

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**RESULTADO FINAL**

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Pontos	Nota final
10	10	10	30	10

Rio de Janeiro, 22/08/2005

*Regina Elvira Coelho*