

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - AJES**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

**NOTA: 8,5**

**O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

SILVANA DA CONCEIÇÃO PINTO

lucienemarinheiro\_aripuana@hotmail.com

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

**ARIPUANÃ/2015**

**INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA - AJES**  
**ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

**O LÚDICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.**

SILVANA DA CONCEIÇÃO PINTO

ORIENTADOR: PROF. ILSO FERNANDES DO CARMO

*“Trabalho apresentado como  
exigência parcial para a  
obtenção do título de  
Especialização em  
Psicopedagogia.”*

**ARIPUANÃ/2015**

## RESUMO

No âmbito escolar, o lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental é pouco discutido, porque oferece uma educação que não conduz com a realidade e necessidade de cada cidadão. Assim, o objetivo desta monografia é buscar numa pesquisa bibliográfica compreender a importância do Lúdico como prática pedagógica nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Alguns tópicos que nortearam a escolha do tema e do problema principal foram: por que as crianças brincam e de que forma? Qual a importância e o papel das atividades lúdicas no desenvolvimento do ensino/aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Que metodologia a escola utiliza para desenvolver o processo ensino/aprendizagem dos educandos/as. E como o lúdico, por meio da formação do educador, interfere neste processo. Discorrer sobre tal tema inclui um vasto estudo teórico a respeito das estratégias voltadas para o conceito histórico de criança, concepção sobre o cuidar, fundamentos sobre as instituições escolares e abordar conceitos de ludicidade e como um entre os diversos instrumentos que ao serem contextualizados influenciam no desenvolvimento cognitivo e social dos educandos, agindo de forma dinâmica na relação de educandos/as e educadores/as no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, a ludicidade diante do aprimoramento da educação, pode ser crítica e criativa, desenvolvendo possibilidades que permitirá aos educandos a experimentação, o confronto com situações que interferem na aprendizagem, bem como a importância do educador mediar esta relação de ensino e aprendizagem com a ludicidade.

**Palavras-chave:** Ludicidade. Anos Iniciais. Jogos e brincadeiras.

## SUMÁRIO

|                                                                                                    |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Introdução.....</b>                                                                             | <b>04</b> |
| <b>Capítulo I – Aprendizagem e seus conceitos.....</b>                                             | <b>08</b> |
| <b>1.1 Educação escolar e aprendizagem.....</b>                                                    | <b>11</b> |
| <b>Capítulo II – O papel do professor na mediação da aprendizagem.....</b>                         | <b>16</b> |
| <b>Capítulo III – O lúdico como facilitador da aprendizagem.....</b>                               | <b>22</b> |
| <b>Capítulo IV – A importância dos jogos e brincadeiras na formação integral das crianças.....</b> | <b>29</b> |
| <b>Considerações finais.....</b>                                                                   | <b>36</b> |
| <b>Referencias bibliográficas.....</b>                                                             | <b>38</b> |

## INTRODUÇÃO

Na atualidade, os marcos teóricos que buscam explicar os processos de ensino e de aprendizagem tem seguido trajetórias paralelas, a diversidade de correntes de interpretação destes processos contribuiu para que muitos educadores menosprezassem informações primordiais defendidas pela psicologia da aprendizagem. Neste sentido, a desconfiança estabelecida semeou o ceticismo a respeito das contribuições desta ciência, fato que implicou na manutenção de formas tradicionais de atuação na sala de aula.

No entanto, não podemos perder de vistas a existência de uma série de princípios comuns a todos marcos teóricos, o de que a aprendizagem depende das características singulares de cada um dos aprendizes; correspondem, em grande parte, as experiências que cada um viveu desde o nascimento; a capacidade, motivação e interesse de cada educando, enfim a maneira e a forma como se produzem as aprendizagens é resultado de processos que sempre são singulares e pessoais.

Diante deste contexto, podemos afirmar baseados em grandes autores e pesquisadores, que o conceito de dificuldade de aprendizagem popularizou-se e comumente encontramos crianças estigmatizadas por sua aplicação. As dificuldades de aprendizagem estão diretamente relacionadas ao não – aprender, que pode ser uma situação passageira e não deve ser entendido como uma limitação permanente. Pois a aprendizagem é um processo amplo que envolve diversos fatores relacionados ao sujeito e às relações deste com o meio, o que exige do educador a busca constante em compreender o contexto em que o sujeito está inserido, bem como a situação em que se explicitou a dificuldade de aprendizagem.

O ingresso das crianças no âmbito escolar mostra-se um momento crucial no processo de escolarização, por se tratar de uma situação na qual podem ocorrer rupturas durante o mesmo. Assim, o Lúdico nos anos Iniciais do Ensino Fundamental é uma das atividades mais importantes na infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter o equilíbrio.

Neste contexto, a ludicidade é fundamental e parte constitutiva do processo de ensino-aprendizagem das crianças, pois elas possuem imaginação criadora, e

esta surge em forma de jogo, instrumento primeiro de enfrentamento da realidade. O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança um comportamento além dos habituais. Ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, que através do faz-de-conta são reelaboradas criativamente, vislumbrando novas possibilidades e interpretações do real.

O elemento que separa um jogo pedagógico de outro caráter apenas lúdico é que os jogos e brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Neste cenário o presente estudo objetiva pesquisar quais são as possibilidades lúdicas que são oportunizadas nas séries iniciais do ensino fundamental da Escola Municipal Deoclides de Macedo, tendo em vista as expectativas de aprendizagem, desvelando a importância dos jogos e brincadeiras com o processo de aprendizagem, vendo-o como um facilitador do desenvolvimento psicomotor da criança.

Buscando aprofundar o tema apresentado, este trabalho monográfico será desenvolvido em cinco capítulos. O primeiro capítulo abordará à temática Aprendizagem e seus Conceitos, esta vista como um sistema dinâmico de interação, por se tratar de um processo, biológico, intelectual, emocional e social e estar vinculada à história do homem, à sua construção e evolução enquanto ser social com capacidade de adaptação a novas situações, pois desde sempre se ensinou e aprendeu, de forma mais ou menos elaborada e organizada. É sabido que não existe uma fonte única, capaz de englobar os elementos fundamentais à compreensão da aprendizagem, mas acreditam-se nas propostas que ressaltam a importância dos processos mentais superiores, sendo resultado da interação do organismo com o meio.

No segundo capítulo, transcorreremos sobre o Papel do Educador, que deve ser um exímio estimulador e possuir capacidade de gerar um clima de fascínio e sedução em torno de atividades que desafiem o aluno a pensar e construir seu próprio conhecimento entorno da situação apresentada. Sua responsabilidade é ensinar a pensar, estimulando a construção de esquemas inteligentes e geradores de solução, produzindo e oferecendo para isso desafios à imaginação e à criação. O educador interessado no desenvolvimento da inteligência do educando no ato mobilizador de ações intelectuais pode contar com as atividades lúdicas como um eficiente recurso pedagógico.

O papel do educador, neste contexto, deve ser o daquele que gera necessidades de ação em seu aluno, o que consegue conquistar seu empenho na resolução de problemas. Quando seu objetivo é o de construir inteligência lógica ele abrirá mão dos jogos que permitem que o educando se envolva emocionalmente nas buscas ou tentativas de soluções para os problemas apresentados durante o processo de aprendizagem, e na maioria das vezes conseguem construir seu conhecimento, pois as atividades lúdicas têm como papel principal oferecer possibilidades de acertos.

O terceiro capítulo tratará da Importância da Ludicidade para o processo de Ensino e Aprendizagem, entendendo as contribuições e a grande importância que a ludicidade, como os jogos, brincadeiras, brinquedos, podem influenciar no desenvolvimento da criança e no seu comportamento, e até como uma aliada do processo de aprendizagem, haja vista que as viagens pela imaginação, o moldar e o dar forma aos diferentes elementos que podem ser transformados promovem mudanças no comportamento do indivíduo.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis para a formação humana, pois através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. Assim, eles são por si só, uma situação de aprendizagem, já que as regras e a imaginação favorecem a criança um comportamento além dos habituais; ela reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, que através do faz-de-conta são reelaboradas criativamente, vislumbrando novas possibilidades e interpretações do real.

O quarto capítulo transcorrerá sobre Os Jogos e as Brincadeiras como Facilitador da Aprendizagem, pois o brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem prazer. Viabilizam a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança, mesmo aqueles que apresentam alguma dificuldade na sua aprendizagem ou na aquisição do conhecimento. Damos ênfase às metodologias que se alicerçam no “brincar”, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. A arte-magia do ensinar-aprender permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer.



## **CAPÍTULO I**

### **APRENDIZAGEM E SEUS CONCEITOS**

Para COLL (1994), a aprendizagem é o processo de aquisição ou modificação de competências, habilidades, conhecimentos, comportamento e valores através de estudo, experiência, formação, raciocínio e observação. Ela é uma das funções mentais mais importantes dos seres humanos e está relacionada à educação e ao desenvolvimento pessoal.

Segundo POZO (2002, p. 60), a aprendizagem como atividade humana, remonta à própria origem de nossa espécie, já que o ser humano nasce potencialmente inclinado a aprender, necessitando de estímulos externos e internos para o aprendizado. Estes podem ser considerados natos, como o ato de aprender a falar, a andar, vinculado ao processo de maturação física, psicológica, o que acontece no meio social e temporal onde o indivíduo convive, favorecendo mudança em sua conduta, e os de predisposições genéticas, que permite subsídios e alicerces para manutenção do equilíbrio do indivíduo.

Há muito, filósofos e pensadores preocuparam-se com os fatos da aprendizagem do tipo verbal ou ideativo. Daí a razão por que, segundo o mesmo autor acima, as primeiras teorias se confundiram com as explicações dos processos lógicos com as do conhecimento. Já que o aprender se confundia com a ação de captar idéias, fixar seus nomes, retê-los e evocá-los, mantidos na afirmação que sempre houve na vida humana o ato de ensinar e aprender.

O autor continua a declarar que as explicações e estudo sobre a aprendizagem, se deram com o desenvolvimento da psicologia enquanto ciência, baseada nos conhecimentos e teorias da neuropsicologia, da educação e da pedagogia, que a considerou como um processo de associação entre uma situação estimuladora e a resposta, verificada na teoria conexionista, como um processo de ajustamento ou adaptação do indivíduo ao ambiente, defendida pela teoria funcionalista, ou como processo de percepção onde o conhecimento é resultado de estruturas pré-formadas, defendida pela teoria racionalista.

Ele ainda afirma que a aprendizagem ainda pode ser vista, como um processo pela qual uma ação tem origem ou é modificada pela reação a uma

situação encontrada desde que as características da mudança não possam ser explicadas por tendências inatas de respostas, maturação ou estados temporários do organismo. Ela é todo o desenvolvimento dos poderes, das capacidades e das potencialidades do ser humano.

Assim, não podemos considerá-la somente como um processo de memorização, tampouco como um conjunto das funções mentais ou unicamente como elementos físicos ou emocionais, pois ela é o desenvolvimento de todos os poderes, capacidades e potencialidades do homem, tanto físicas quanto mentais e afetivas.

Diante do exposto, fica evidenciado que a efetiva mudança de comportamento e ampliação do potencial humano, exige uma relação entre o que se está aprendendo com a vida, ou seja, o sujeito precisa ser capaz de reconhecer as situações em que aplicará o novo conhecimento ou habilidade.

Alguns estudiosos, segundo SIMPSON (1973), afirmam que a aprendizagem é um processo integrado que provoca uma transformação qualitativa na estrutura mental daquele que aprende. Essa transformação se dá através da alteração de conduta, seja por condicionamento operante, por experiência ou ambos, mas de forma permanente. As informações podem ser absorvidas através de técnicas de ensino ou até pela simples aquisição de hábitos.

O ato ou vontade de aprender, segundo o autor, é uma característica essencial do psiquismo humano, pois somente este possui o caráter intencional de aprender. Este ato pode ser dinâmico, por estar sempre em mutação e procurar informações para o aprendiz; ou criador, por buscar novos métodos visando à melhora da própria aprendizagem através da tentativa e do erro.

NEGRINI (1994), conceitua a aprendizagem, como uma mudança relativamente duradoura do comportamento, de uma forma sistemática, ou não, adquirida pela experiência, pela observação e pela prática motivada. Assim o ato de aprender necessariamente deve incluir aspectos motores, emocionais, ideativos ou mentais, pois a mudança de comportamento terá que exigir a participação total e global do indivíduo para que todos os aspectos constitutivos de sua personalidade entrem em atividade no ato de aprender, a fim de que seja restabelecido o equilíbrio vital, rompido pelo aparecimento de uma situação problemática.

Nesta conjuntura fica evidenciado que a aprendizagem só é real, quando o indivíduo incorpora novas condutas, novas maneiras de agir e novas maneiras de responder diante das realidades apresentadas no cotidiano. Ela deve estar sempre presente, desde o início da vida e ser apreendida individualmente, pois a mesma é considerada intransferível de um indivíduo para outro, já que a maneira e o próprio ritmo de aprender variam de indivíduo para indivíduo, denominado aqui como caráter pessoal de aprendizagem.

Portanto, o processo de aprendizagem, não pode ser estanque, deve se dar de forma contínua e crescente, já que cada nova situação envolverá maior número de elementos, onde cada nova aprendizagem acresce novos elementos à experiência anterior, sendo flexível e cumulativa levando a organização de novos padrões de comportamento, que são incorporados pelo sujeito.

Neste momento os conhecimentos gerados na história pessoal e educativa têm um papel determinante na expectativa que o indivíduo tem, do processo e de si mesmo, nas suas motivações e interesses, em seu autoconceito e em sua autoestima. Para tanto fatores e processos afetivos, motivacionais e relacionais são importantes. Assim, a função fundamental da aprendizagem humana, segundo COLL (1994), é interiorizar ou incorporar novos comportamentos fundamentais ao desenvolvimento de uma aprendizagem significativa, que oportunizará ao indivíduo construir uma representação de si mesmo como alguém capaz.

Para MATOS (1995), para os behavioristas o homem não pode ser considerado um ser passivo, pois ele organiza suas experiências e procura lhes dar significado. Enfatiza a importância dos processos mentais do processo de aprendizagem, na forma com se percebe, seleciona, organiza e atribui significados aos objetos e acontecimentos. Numa abordagem social, as pessoas aprendem observando as outras no interior do contexto social. Nessa abordagem a aprendizagem é em função da interação da pessoa, do ambiente e do comportamento.

COLL (1994), classifica os objetivos da aprendizagem em: domínio cognitivo (ligados a conhecimentos, informações ou capacidades intelectuais), neste o indivíduo tem habilidades de memorização, compreensão, aplicação, análise, síntese e avaliação; domínio afetivo, (relacionados a sentimentos, emoções, gostos ou atitudes) onde as habilidades de receptividade, respostas, valorização,

organização e caracterização são desenvolvidas; domínio psicomotor (que ressaltam o uso e a coordenação dos músculos) garante habilidades relacionadas a movimentos básicos fundamentais, movimentos reflexos, habilidades perceptivas e físicas e a comunicação não discursiva.

A educação vista sobre o prisma da aprendizagem, segundo o autor, representa a vez da voz, o resgate da vez e a oportunidade de ser levado em consideração. O conhecimento como cooperação, criatividade e criticidade, fomenta a liberdade e a coragem para transformar, sendo que o aprendiz torna o sujeito em ator protagonista da sua aprendizagem, já que esta é vista como um sistema dinâmico de interação, pois é um processo, biológico, intelectual, emocional e social.

Nos últimos anos, segundo o autor, muitos são os estudos sobre o aprender, e o não aprender, e que direta ou indiretamente procuram desvelar como o homem aprende. Não existe uma fonte única, capaz de englobar os elementos fundamentais à compreensão da aprendizagem, mas acreditam-se nas propostas que ressaltam a importância dos processos mentais superiores, sendo resultado da interação do organismo com o meio.

Portanto, para ele, a aprendizagem tem um sentido amplo: abrange os hábitos que formamos os aspectos de nossa vida efetiva e assimilação de valores culturais. Enfim, aprendizagem refere-se a aspectos funcionais e resulta de toda estimulação ambiental recebida pelo indivíduo no decorrer da vida, pois o ato de aprender é resultado da maturação e da experiência individual, onde ninguém aprende senão por si e em si mesmo, pela automodificação.

## **1.1 EDUCAÇÃO ESCOLAR E APRENDIZAGEM**

O indivíduo, segundo VYGOTSKY (1991), está em constante processo de aprendizagem e de ensinamento, portanto todos os espaços ocupados por ele possuem processos educativos. Assim, ele aprende e ensina ao mesmo tempo, pois o fazer necessita do saber, o ser e o conviver precisam ser aprendidos a cada momento.

Nesta concepção, vale ressaltar que sendo a escola um dos espaços significativo de aprendizagem, ela necessita estabelecer em seu contexto uma

importante função: a de contribuir com indivíduo na organização de seu pensamento a partir do conhecimento informal, da cultura até então adquirida em ambientes não escolares, ou seja, atuar na sistematização do conhecimento científico e na formação de conceitos. Já que para a concretização desta função o indivíduo não pode ser visto como sujeito passivo no qual é depositado conhecimentos e informações, mas como um ser ativo capaz de construir novos conhecimentos a partir de sua vivência em diferentes conceitos.

D'AMBRÓSIO (1999), ressalta que as teorias contemporâneas, definem o conhecimento como construção de significados a partir das relações que o sujeito estabelece entre o objeto a conhecer e sua própria capacidade de observação, de reflexão e de informação. Ensinar é, pois, ajudar o indivíduo a construir significados, que implicam em sua totalidade e não só nos seus conhecimentos prévios ou em sua capacidade de estabelecer relações substantivas entre estes e o novo material de aprendizagem, ou entre as diferentes partes deste material.

Neste sentido, o autor afirma que, uma organização de aprendizagem deve ter a habilidade de criar, adquirir e transferir conhecimento e modificar o comportamento do indivíduo, promovendo ações de reflexão sobre novos conhecimentos e insights, pois nas organizações de aprendizagem as pessoas não são treinadas para exercer suas funções, mas sim educadas a desempenhar com satisfação suas atividades, desenvolvendo o espírito de equipe e a criatividade.

Entendemos, portanto, que a educação escolar deveria promover a veiculação e a construção do chamado conhecimento pertinente que tem sua sustentação na compreensão complexa da realidade, pois compreender a realidade significa olhá-la, analisá-la e interpretá-la com base nos princípios organizadores do conhecimento, tendo em vista que o pensamento científico não consegue mais elaborar explicações convincentes sobre a complexidade do real, já que se assenta sobre saberes isolado, especializado e estanques traduzidos em disciplinas compartimentadas e incomunicáveis entre si, já que o mesmo não é uma construção histórica e social na qual interferem fatores de ordem cultural e psicológica. Por este motivo, a educação escolar deve ser vista como um processo de atuação de uma comunidade sobre o desenvolvimento do indivíduo a fim de que ele possa atuar numa sociedade pronta para a busca da aceitação dos objetivos coletivos.

Neste contexto, a escola deve buscar mecanismos que a configure como uma organização efetivamente significativa, inovadora e empreendedora, e os/as alunos/as devem ser considerados/as no plano físico e intelectual consciente das possibilidades e limitações, capaz de compreender e refletir sobre a realidade do mundo que o/a cerca, devendo considerar seu papel de transformação social, buscando solidariedade entre as pessoas, respeitando as diferenças individuais de cada um.

ZABALA (1998), relata que a escola tem papel imprescindível dentro da proposta de formação humana, para isso deve preocupar-se não apenas com o conteúdo em si, com o repasse do conhecimento existente para os/as alunos/as, mas sim de promover a mediação da construção de conhecimentos. Isto requer que antecedendo a escolha do método de ensino, que deve estar atrelado à visão de educação do professor, ela deve compreender o comprometimento dos atores do processo de ensino-aprendizagem (professores/as e alunos/as) com um tipo de educação que colabore com a libertação e emancipação do homem, através de sua conscientização para a construção de uma sociedade mais digna e justa.

Ressalta que aprender, é exercer uma atividade em uma situação, em um local, em um momento da sua história e em condições de tempo diversos, com a ajuda de pessoas que ajudam a aprender. A relação com o saber é relação com o mundo, em um sentido geral, mas é, também, relação com esses mundos particulares. O autor considera que os indivíduos aprendem porque têm oportunidades para tal, em um momento em que estão disponíveis para aproveitá-las.

Assim, fica evidenciado que há uma necessidade de se repensar os propósitos que a escola tem em relação ao conhecimento, buscando atender as exigências do processo de aprendizagem escolar. É necessário transformá-la numa instância mediadora e facilitadora da aprendizagem, revendo constantemente as metodologias de ensino e as estratégias didáticas utilizadas para que o aluno aprenda a aprender, aprenda a conhecer, enfim, aprenda a pensar bem.

O processo da aprendizagem escolar, segundo LIBÂNEO (1994), deve considerar a apropriação dos conceitos na perspectiva do senso comum supondo um novo respeito a algumas utilizações habituais do conceito de aprendizagem e colocando novas e apaixonantes questões sobre os mecanismos através dos quais

a influência educacional é exercida, isto é, sobre os mecanismos que possibilitam que o professor ensine e que o aluno aprenda e construa o seu próprio conhecimento, e que ambos cheguem a compartilhar, em maior ou menor grau, o significado e o sentido do que fazem.

Sabendo que as noções científicas foram inicialmente extraídas das noções do sentido comum, e a pré-história dessas noções espontâneas e comuns pode permanecer para sempre desconhecida, o autor declara que a aprendizagem escolar, então deve estabelecer a relação entre o método histórico-crítico e o psicogenético, entre a comparação natural e o científico e deve sempre contar com o enfoque social capaz de provocar discussões pedagógicas sobre inúmeros aspectos de extrema relevância, em particular no que se refere à maneira de entender as relações entre desenvolvimento e aprendizagem.

Porém não podemos perder de vistas o enfoque social capaz de provocar discussões pedagógicas sobre inúmeros aspectos de extrema relevância, em particular no que se refere à maneira de entender as relações entre desenvolvimento e aprendizagem, à importância da relação interpessoal, à relação entre cultura e educação e ao papel da ajuda educativa ajustada à situação e às características que, cada momento, está presentes na atividade mental construtiva do aluno que o processo de ensino e aprendizagem, deve sempre contar.

É sabido que para a escola desempenhar adequadamente este papel, faz-se necessário que a mesma despoje de muitas das conotações que foram se acumulando de forma sub-reptícia e desenvolva concomitantemente outras que atendam de forma concreta tanto ao sentido como ao significado da aprendizagem escolar.

Segundo COLL (1994), na aprendizagem escolar devem estar presentes conteúdos significativos estruturados e com uma lógica intrínseca, pois ao contrário dificilmente o/a aluno/a compreenderá os mesmos e tão pouco será capaz de construir novos conhecimentos a partir deles. Assim, se o projeto educacional exige ressignificar o processo de ensino e aprendizagem, é preciso preocupar-se em preservar o desejo de conhecer e de saber com que conhecimento todas as crianças chegam à escola, manter a boa qualidade do vínculo com esse conhecimento e não destruí-lo com o fracasso reiterado, garantindo experiências de sucesso, mas sem omitir ou disfarçar o fracasso.

Fundamentações teóricas direcionadas a compreensão sobre o desenvolvimento cognitivo e a forma pela qual os/as alunos/as constroem o conhecimento, segundo LIBÂNEO (1994), foram fornecidas pela psicologia genética. Por isso é de grande importância um desenvolvimento sadio que propicie uma aprendizagem de qualidade, pois a aprendizagem escolar trará o conhecimento e a criança terá a oportunidade de se transformar em um ser mais autônomo, pensante, independente e protagonista de sua própria história, onde possa ser respeitado e capaz de dar a sua opinião a favor ou contra algo, embasado em sua história de vida e naquilo que acredita ser verdadeiro e essencial.

Entendamos assim que o processo de aprendizagem na perspectiva apontada por MEIRIEU (2005b), a interação entre as informações e o projeto não se inicia na escola, nem nas situações de aprendizagem formalizadas; ela existe desde muito cedo e faz com que a criança, ao chegar à sala de aula, como o adulto em nível de formação, disponha de toda uma série de conhecimentos, o/a professor/a, dentro desta perspectiva deverá ser o mediador do processo de busca de conhecimento, organizando e coordenando as situações de aprendizagem, adaptando suas intervenções às características individuais dos/as alunos/as para desenvolver suas capacidades e habilidades intelectuais.



## **CAPÍTULO II**

### **O PAPEL DO PROFESSOR NA MEDIAÇÃO DA APRENDIZAGEM**

A escola que hoje busca ser um espaço de rupturas, transformações e de construção de uma sociedade verdadeiramente democrática deve, segundo SAVIANI (2003), ter seu trabalho primeiramente, pautado no fazer pedagógico e nas premissas das quatro aprendizagens: aprender a conhecer, isto é, adquirir os instrumentos da compreensão; aprender a fazer, para poder agir sobre o meio envolvente; aprender a viver juntos, a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas e aprender a ser, via essencial que integra as três precedentes.

Em se tratando do fazer pedagógico, segundo o autor acima citado, cabe a ela voltar seus olhos especialmente para seus/suas educadores/as, devolvendo-lhes a ousadia diante do ato de educar, pois as mudanças necessárias para a educação de qualidade se manifestam primeiro diante da quebra de paradigmas internos, crenças e valores arraigados ao ato de ensinar. Quando educadores/as tomam consciência destas novas perspectivas, dão o primeiro passo para a mudança e se tornam agentes transformadores.

SALAZAR (2004), traz a tona uma reflexão emancipadora, quando estampa o cotidiano de professores, de diretores, de técnicos e especialistas em educação, ao discutir a prática pedagógica e a postura diante de questões que colocam em cheque crenças e valores que davam sustentação ao seu desempenho como educadores. Demonstra claramente que uma nova ordem se instituiu na organização da sociedade em geral, e como tal é papel da educação acompanhá-la, a fim de promover um fazer pedagógico libertador, democrático, autônomo e capaz de proporcionar a todo e qualquer indivíduo os mecanismos necessários para se firmar como parte indissociável da sociedade e de suas construções, pois como afirma a autora nessa escola, o saber terá função validada socialmente, pois tudo é construído de competências e de habilidades requeridas pela vida no século XXI.

Diante do exposto, percebemos que em relação à educação, o/a docente tem nas mãos a responsabilidade de agir como sujeito em meio ao mundo e de ensinar para seus/suas educandos/as o conhecimento acumulado historicamente,

dando-lhes a oportunidade de também atuarem como protagonistas na sociedade. Pois, o/a professor/a além de ser educador/a e transmissor de conhecimento, deve atuar também como mediador. Ou seja, ele/ela deve se colocar como ponte entre o/a estudante e o conhecimento para que, dessa forma, ele/ela aprenda a pensar e a questionar por si mesmo e não mais receba passivamente as informações como se fosse um depósito do/a educador/a.

FREIRE (1989), afirma que a ação docente é à base de uma boa formação escolar e contribui para a construção de uma sociedade pensante. Porém, o/a docente precisa assumir seu verdadeiro compromisso e encarar o caminho do aprender a ensinar e a cada dia renovar sua ação pedagógica no intuito de atender a necessidade de seus/suas alunos/as no ato da construção de seus conhecimentos e aprendizagem.

A escola e os/as educadores/as devem assegurar que os/as alunos/as aprendam com qualidade e que sejam capazes de desenvolver sua autonomia intelectual. Para tal faz-se necessário que os instrumentos de planejamento, metodologia e registro para a consolidação de uma ação pedagógica estejam pautados na ação-reflexão-ação, assim como o papel do/a professor/a, dentro do processo educativo, seja visto como de ator capaz de assegurar ao/a aluno/a seu direito de aprender e se desenvolver de acordo com suas limitações e capacidades, sem perder de vista as possibilidades ofertadas e exigidas pela sociedade.

Por isso, como afirma KRAMER (1989), para que essa função se efetive na prática:

[...] o trabalho pedagógico precisa se orientar por uma visão das crianças como seres sociais, indivíduos que vivem em sociedade, cidadãos e cidadãs. Isso exige que levemos em consideração suas diferentes características, não só em termos de histórias de vida ou de região geográfica, mas também de classe social, etnia e sexo. Reconhecer as crianças como seres sociais que são implica em não ignorar as diferenças. (p. 19)

É exatamente nesse sentido que devemos considerar as experiências sociais acumuladas de cada aluno/a e seu contexto social, de modo a construir a partir daí, um ambiente escolar acolhedor em que o/a aluno/a se sinta parte do todo e esteja totalmente aberto a novas aprendizagens.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997 p. 49), o enfoque social oferecido aos processos de ensino e aprendizagem traz para a

discussão pedagógica aspectos de excepcional importância, em particular no que se refere ao modo como se devem entender as relações entre desenvolvimento e aprendizagem, à relevância da relação interpessoal nesse processo, à relação entre educação e cultura e ao papel da ação educativa ajustada às situações de aprendizagem e às características da atividade mental construtiva do/a aluno/a em cada momento de sua escolaridade.

Assim os PCNs (BRASIL, 1997), define que o enfoque social da aprendizagem deve partir da problematização embutida na realidade social da criança, pois somente a partir deste aspecto é que o conhecimento realmente começará a ser construído individualmente e socializado através da mediação do/a professor/a. Assim, ele/ela precisa estar atento e comprometido com sua prática e ser capaz de trabalhar com inovação sem deixar de lado o planejamento de suas ações, pois o processo educativo exige organização sistemática, sem abandonar os princípios de liberdade, atendimento as necessidades individuais e coletivas, oportunidades para todos e formação para cidadania.

LIBÂNEO (1994), afirma que:

A aprendizagem escolar tem um vínculo direto com o meio social que circunscreve não só as condições de vida das crianças, mas também a sua relação com a escola e estudo, sua percepção e compreensão das matérias. A consolidação dos conhecimentos depende do significado que eles carregam em relação à experiência social das crianças e jovens na família, no meio social, no trabalho. (p. 87).

A concretização do processo de aprendizagem com caráter histórico-cultural, segundo o autor, exige que a criança seja provocada e instigada a se colocar como sujeito da construção do seu próprio conhecimento e aprendizado, para tal ela deve ser ouvida e suas palavras problematizadas e transformadas numa aprendizagem ativa e crítica. Neste sentido, o papel do/a professor/a é de fundamental importância, pois é através dele que ocorrerá a intervenção da prática educativa resultante de orientações, intervenções, mediações e provocações.

Ainda nesta perspectiva, FONTANA e CRUZ (1997), declaram que pensar sobre o modo como a criança utiliza a palavra, é pensar em uma atividade intelectual nova e complexa. Assim, o/a professor/a deve partir dos conhecimentos historicamente acumulados e levar as crianças a desenvolverem um tipo de atividade intelectual que elas ainda não realizam por si mesmas, ou seja, ao fim do processo, ela deve ter a capacidade de reelaborar o conhecimento e de expressar

uma compreensão prática em termos tão elaborados quanto é possível ao/a educador/a.

Evidencia-se então, que a prática social do processo de ensino-aprendizagem só é alcançada a partir do momento em que se estabelece uma ação pedagógica mediadora e problematizadora dos conteúdos sistematizados, das vivências dos/as alunos/as e dos acontecimentos da sociedade, já que na relação de ensino estabelecida na sala de aula, o/a professor/a deve entender que ensinar é possibilitar ao/a aluno/a momentos de reelaboração do saber dividido, permitindo seu acesso crítico a esses saberes e contribuindo para sua atuação como ser ativo e crítico no processo histórico-cultural da sociedade. Isso vai além da simples transferência de conhecimento.

Segundo LIBÂNEO (1994):

O trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, pelo processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo. (p. 88)

A inter-relação entre dois momentos do processo de ensino – transmissão e assimilação ativa – é de fundamental importância, haja vista que supõe o confronto entre os conteúdos sistematizados, trazidos pelo/a professor/a, a experiência sócio-cultural e as forças cognoscitivas do/a aluno/a, o que permite o enfrentamento dos mesmos, às situações escolares de aprendizagem por meio da orientação do/a professor/a.

Na dimensão do trabalho docente o/a professor/a, o autor, defende que é necessário ter bem claro que o/a aluno/a é o centro de seu trabalho e exige muito mais do que olhares tecnicista que estejam distantes de sua própria realidade, precisa olhares que falem a sua língua, que sejam capazes de explorar suas capacidades, que sejam capazes de torná-los cada vez mais e continuamente, atores sociais conscientes não somente da revelação do mundo e de si, mas de sua construção, de sua intervenção em sua história e na do mundo, contingenciando fazeres e pensares para a dimensão de seu destino.

Para pontuar melhor as ações pedagógicas o/a professor/a, segundo o mesmo autor, precisam partir de uma intervenção sistematizada em relação ao desempenho de seus/suas aluno/as, utilizando sempre do conhecimento de instrumentos mais apropriados ou reconstruídos. Pois, não vale conhecer e aplicar

qualquer aparato interventivo se, segundo a solicitação do grupo, mudanças são necessárias. Diante de seu comprometimento será capaz de perceber onde, como e quando precisa modificar os referenciais metodológicos, porque melhor do que qualquer outro ator social da escola aproxima-se do seu aluno e consegue realizar leituras que lhe permitem reorientar a sua prática pedagógica.

Pois o processo de apropriação e produção do conhecimento só se efetivará mediante a relação ativa e crítica do/a aluno/a com o conhecimento, já que ele/ela necessita refletir, aprofundar o objeto de estudo compreender a realidade e não simplesmente memorizar informações, e é o/a professor/a o grande responsável por conduzir o processo de apropriação do novo conhecimento, permitindo o desvelamento do real e a percussão da própria situação histórica.

CUNHA (1989), apresenta algumas habilidades da prática pedagógica e dentre elas destaca que o/a professor/a é a principal fonte de conhecimento sistematizado, e cabe a ele/a se preocupar com os conteúdos, as atividades propostas aos/as alunos/as, porque o desempenho destes depende muito de como ocorreu o processo de mediação, pois o ensino se bem planejado e conduzido, ativa várias funções mentais. Para efetivar esta prática, o/a professor/a é desafiado e precisa buscar meios que motivem, estimulem e levem os alunos à aprendizagem.

Proporcionar um processo intencional de mediação do conhecimento é responsabilidade primária do/a professor/a, pois a educação interfere diretamente no desenvolvimento do indivíduo que, mediante a qualidade de ensino e aprendizagem que a escola proporcionou e através da apropriação dos conhecimentos científicos, terá condições de compreender as condições sociais de sua vida, transformar sua consciência e agir no sentido de transformá-la.

SAVIANI (2003), afirma que:

A teoria em si [...] não transforma o mundo. Pode contribuir para sua transformação, mas para isso tem que sair de si mesma, e, em primeiro lugar tem que ser assimilada pelos que vão ocasionar, com seus atos reais, efetivos, tal transformação. Entre a teoria e a atividade prática transformadora se insere um trabalho de educação das consciências, de organização dos meios materiais e planos concretos de ação; tudo isso como passagem indispensável para desenvolver ações reais, efetivas. Nesse sentido, uma teoria é prática na medida em que materializa, através de uma série de mediações, o que antes só existia idealmente, como conhecimento da realidade ou antecipação ideal de sua transformação. (p. 73).

Dessa forma, observa-se que somente através da ação pedagógica é possível promover a transformação e formar sujeitos sociais críticos e ativos numa sociedade pensante, já que é justamente, pela formação de sujeitos autônomos e produtivos que a educação deve se destacar, pois por meio dela, professores e alunos, reciprocamente aprendem, de modo que assim ambos possam inserir-se criticamente em seu processo histórico e na sociedade.

### **CAPÍTULO III**

#### **O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM**

Para FRÖEBEL (2001), a evolução humana associada à revolução tecnológica e transformações sociais, há muito vem exigindo mudanças no processo educacional escolar. Este por sua vez, ao ser entendido como prática social passa a ser questionado quanto à eficácia dos métodos utilizados por professores/as na construção do conhecimento e conseqüentemente da aprendizagem significativa.

O autor ainda afirma que para atender as reais exigências estabelecidas para um espaço social de formação o conhecimento, deve ser focalizado nas experiências e nas vivências das crianças, despertando interesses e facilitando o processo ensino-aprendizagem. Assim, o/a educador/a percebe que ensinar não é apenas transmissão de conhecimento, mas criação de condições e situações para que aconteça a aprendizagem, levando a criança a agir e ter coragem de arriscar-se. É necessário que deixe que a criatividade esteja sempre presente no preparo de seus planos de aula e conseqüentemente nas práticas de sala de aula.

Assim, o clima de segurança e de afetividade na sala de aula é importante, pois a criança deve sentir capaz de participar, de propor alternativas, reagir aos estímulos apresentados e avaliar todo o processo de aprendizagem do qual é elemento chave. Para tal efetivação deste clima, segundo ZABALA (1998), cabe ao/a professor/a oferecer à criança metodologias eficientes e eficazes, capaz de criar oportunidades de utilizar procedimentos que facilitem sua trajetória para adquirir habilidades, melhor compreensão e utilização das informações recebidas, que favorecerão o desenvolvimento de suas aptidões e relações cognitivas.

Neste contexto o/a professor/a, segundo o autor, tem um grande papel no processo de ensino-aprendizagem. Pois, ela é muito mais significativa à medida que o novo conteúdo é incorporado às estruturas de conhecimento do/a aluno/a e adquire significado para ele a partir da relação com seu conhecimento prévio. O desenvolvimento deste/a com as atividades criam oportunidade impar para a sua integração com o objeto do conhecimento lhe possibilitando automatizar suas formas, compreender suas possibilidades e enfim efetivar a aprendizagem, dando assim abertura para novas aprendizagens.

Nesta conjuntura, ressalta o autor que quando o sujeito interage com o objeto, abstrai suas propriedades adquirindo mais segurança para participar ativamente das propostas educacionais, que lhe proporcionará condições de estruturar as situações de forma organizada e coerente, de interpretar as possibilidades, de preencher as lacunas, de buscar explicações, de adaptar-se às dificuldades e finalmente de tomar consciência de seus erros e acertos através de reflexão, chegando assim a uma construção cognitiva positiva e satisfatória.

Diante do exposto, fica evidenciado que quando o/a professor/a respeita as potencialidades e capacidades de compreensão da criança, mais chance terá de alcançar os objetivos do processo ensino-aprendizagem, pois ela irá canalizar toda sua motivação e interesse e será um agente de todo esse processo, coordenando idéias, produzindo, percebendo, expressando, conceituando, deixando de ser mero receptor de informações.

Animar o processo de ensino-aprendizagem, para TAPIA (2003), é dever e função que cabe aos/às docentes desempenhar e, portanto, precisam ser competentes, investigadores, nutrir certos conhecimentos de forma a desenvolverem atividades que sejam divertidas e, que, sobretudo, toquem a sensibilidade dos/as alunos/as, sabendo discernir o que aquilo vai gerar de bom ou ruim para eles/as. Porém a simples busca de novas idéias e metodologias não é suficiente para solidificar as transformações necessárias e propostas, é preciso que transforme também seu material pedagógico, acompanhando assim o interesse da criança por novas descobertas e experiências, gerando situações estimuladoras, eficazes e eficientes para o processo.

Pois a promoção de uma aprendizagem mais ativa e atraente que resulta na efetividade da educação, segundo o autor, exige o estabelecimento de um ambiente agradável, lúdico, prazeroso e colaborativo que facilitem a execução de brinquedos, brincadeiras e jogos capazes de possibilitar a discussão e troca de conhecimentos entre alunos/as e professor/a. E conseqüentemente de um espaço onde possa demonstrar sua autonomia, independência e participação ativa, capazes de demonstrar seu entendimento das informações absorvidas.

Neste cenário fica evidenciado que a execução de uma atividade ou mesmo a análise de um conteúdo, desperta na criança a curiosidade e faz com que ela avalie e considere a forma como tudo está sendo trabalhado ou apresentado. Assim,



o/a professor/a deve poder utilizar diversos recursos pedagógicos, com os quais possibilitarão a construção do conhecimento de forma intensa e abrangendo uma totalidade de indivíduos constituídos em identidade e autonomia tocados pelo saber.

Atualmente, dentro da conjuntura de mudanças estabelecidas ao processo educacional, segundo MALUF (2003), uma das metodologias considerada como eficiente e eficaz é a ludicidade. Isto porque ela permite maior clareza na aplicação dos conteúdos e serve como ponte de ligação entre o aluno e o conhecimento.

Pois segundo a autora, o brincar e as brincadeiras tem o poder de motivar o educando, de tornar o aprendizado mais interessante, de facilitar a compreensão dos conteúdos e informações apresentados e de exercer grande influência no processo de aprendizagem. Ao reproduzir muitas situações vividas em seu cotidiano, por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reprodução do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões a criança está construindo o conhecimento e conseqüentemente efetivando a aprendizagem. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem.

Pois a criança aprende vivendo, experimentando, fazendo descobertas e agindo, pois nesta fase tudo gira em torno das brincadeiras, dos brinquedos e das pessoas. Daí, segundo WEISS (2004), o lúdico na escola como instrumento que garanta a criança explorar objetos e situações e elaborar representações mentais sobre o significado do conteúdo, facilitando sua compreensão é de suma importância, já que a partir do momento em que a criança passa a acreditar em sua capacidade, ela irá se empenhar e participar com maior envolvimento e comprometimento na construção do conhecimento.

Para WEISS (2004), ainda que a atividade lúdica ajuda na aprendizagem, porém ela deve ser trabalhada levando em consideração algumas observações, como: propor tarefas que sejam adequadas com o nível de desenvolvimento da criança e transformar o ambiente num espaço agradável e bem descontraído. Haja vista que a ludicidade, neste contexto, não pode ser vista apenas como entretenimento, ou um brincar por brincar, mas como metodologia a ser trabalhada com objetivo educacional promotor da aprendizagem significativa.

A ludicidade é de grande eficácia na construção do desenvolvimento da criança, pois o brincar gera um espaço para pensar, e que por meio desta ela avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. As interações que o brincar e o jogo oportunizam favorecem a superação do egocentrismo, que é natural em toda criança, desenvolvendo a solidariedade e a socialização.

NEGRINE (1994), afirma que:

....as contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (p.19).

Qualquer ação da família, da escola ou de outro grupo social é considerada como atividades promotoras de aprendizagem, motivo pelo qual o lúdico não pode ser considerado como um passatempo ou diversão superficial, já que, as fantasias na brincadeira simbólica fazem parte de um conjunto de ações que precisam ser estimuladas no intuito de promover um desenvolvimento sadio e equilibradas. É necessário que o/a professor/a tenha clareza quanto à importância da ludicidade para as crianças, compreendendo que o lúdico não se materializa apenas nos brinquedos ou nas brincadeiras, mas nas belas artes, nas cantigas, na arquitetura, nos contos e histórias, no design, na cultura etc.

Para OLIVEIRA (2000, p.10), o homem é capaz de durante sua vida desenvolver sua inteligência aprendendo e construindo permanentemente o conhecimento de maneira prazerosa representando simbolicamente sua realidade e interagindo melhor em sociedade. Pois o lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói.

A autora continua afirmando que a postura lúdica não é necessariamente aquela que ensina conteúdos por meio de brinquedos e brincadeiras, mas no modo de ensinar do/a professor/a, que deve ser ativo, na seleção de conteúdos e no papel do/a aluno/a, que aparece dentro do processo como sujeito da aprendizagem.

O lúdico utilizado como ação pedagógica, segundo a autora, é fundamental para o processo de aprendizagem, pois os jogos, brinquedos, brincadeiras, histórias

infantis, músicas e poesias oferecem um grande leque de possibilidades às crianças em participarem, competirem, produzirem, socializarem além de desenvolverem ato de interpretação, dança e declamação, demonstrando assim habilidades que ainda não foram detectadas, criando novas possibilidades de conhecimentos pertinentes para seu aprendizado.

Para a autora, quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidade e naturalidade. Ao contrário, as dificuldades de aprendizagem são evidenciadas. Sob esta visão, aponta-se a importância do imaginário como processo de aprendizagem, neste inclui-se o brincar. Brincar é um ato natural e faz parte do desenvolvimento do ser humano. O faz de conta mostra a realidade e são maneiras encontradas pela criança de atuar e modificar, contribuindo para o desenvolvimento tanto motor como psíquico.

Sob esta visão, aponta-se a importância do imaginário como processo de aprendizagem, neste inclui-se o brincar. Já que normalmente a criança, por vivenciar dentro de seu ambiente, momento de curiosidade ela está predisposta a realizar todas as atividades propostas e gosta de aprender, ao contrario a escola deve levantar questionamentos e hipóteses construindo assim diagnósticos base para que haja mudanças nas posturas até então tidas como viáveis e buscar métodos que atendam as necessidades e exigências da criança em todos seus aspectos. Pois, a falta de estimulação adequada, de métodos de ensino inadequados, de problemas emocionais, de maturidade e de dislexia, são causas de dificuldades na aprendizagem.

Geralmente, segundo FERNÁNDEZ (1991), os primeiros sinais de dificuldade de aprendizagem aparecem, normalmente, no ingresso da criança no espaço escolar, momento onde é exigido dela uma maior atenção voltada para as atividades sistematizadas. Nesse sentido, por meio da ludicidade é possível desenvolver na criança a memória, estimular a atenção, se apropriar de conceitos e respeitar regras, condições importantes para que a criança supere suas dificuldades.

SIMPSON (1973), acredita que mesmo quando as crianças apresentam dificuldades na leitura e na escrita, elas podem desenvolver-se em outras áreas do conhecimento, desde que suas áreas de interesses sejam estimuladas para

desenvolver sua autoestima. Crianças com dificuldade para ler e escrever tem geralmente habilidades para a música, pintura, matemática, ciência e cabe ao professor estimular o desenvolvimento dessas habilidades, auxiliando a utilizar com meio de compensar suas limitações. Daí a importância da utilização do lúdico dentro do processo educacional escolar, já que através dele a criança centraliza suas energias, ultrapassa suas dificuldades, reconstrói sua realidade, cria condições favoráveis fantasia e a transforma em uma fonte de prazer na construção de seu conhecimento e aprendizado.

De acordo com VYGOTSKY (1984):

...a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distancia entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (p 97).

Assim, o ato de brincar proporciona à criança a zona de desenvolvimento proximal que se define por funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, presentes desde seu estado embrionário. Daí a importância de se respeitar o desenvolvimento da criança e oferecer a ela um ambiente propicio a aprendizagem por meio de atividades lúdicas que garantem a apropriação de conceitos necessários para seu desenvolvimento acadêmico de forma gradativa sem queima de etapas da aprendizagem, garantia de excluir do processo prejuízos futuro.

Segundo MALUF (2003, p. 29), as brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Porém, é o/a professor/a, em sala de aula ou fora dela, que deve estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho, criando oportunidades para que o brincar aconteça de maneira educativa.

Alicia Fernández (1991), afirma que o aprender, necessita das personagens ensinante e aprendente, ao mesmo tempo do vínculo que se estabelece entre ambos. O ensinante precisa conectar-se com a sua posição de aprendente e favorecer que os/as alunos/as possam conectar-se com a sua posição ensinante. O/a professor/a não é transmissor de informações, mas um favorecedor da construção de conhecimentos no espaço onde se cria entre ele/a e seu/sua aluno/a.

Diante do exposto, podemos afirmar que o conhecimento ao ser construído através do lúdico faz com que a criança aprenda de maneira mais fácil e divertida, estimulando a criatividade, a autoconfiança, a autonomia e a curiosidade, pois faz parte do seu contexto naquele momento o brincar e jogar, garantindo uma maturação na aquisição de novos conhecimentos. Isso é de suma importância, pois ao se expressarem ludicamente deixam aflorar sua criatividade, frustrações, sonhos e fantasias, e assim aprendem agir e lidar com seus pensamentos e sentimentos de forma espontânea.

## **CAPITULO IV**

### **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA FORMAÇÃO INTEGRAL DAS CRIANÇAS**

A interação do indivíduo com os outros e com o seu meio, feita por intermédio de regras que representam o limite que regula as relações presentes entre as pessoas, na mais tenra idade, segundo KISHIMOTO (1990), se dá através da brincadeira o que lhe proporciona o conhecimento da própria realidade, com o desenvolvimento cognitivo, motor e intelectual e social.

A partir do momento em que a criança tem contato com brinquedos e brincadeiras, segundo o autor, ela passa a assumir papéis diferentes, vivencia responsabilidades diferentes, podendo assim construir normas para suas brincadeiras e, assim descobrir, interagir e ampliar seus conhecimentos.

Essas práticas são manifestações produzidas nos momentos de ludicidade que darão forma aos aspectos culturais pertinentes a sociedade na qual cada criança está inserida. Assim, segundo HUIZINGA (2007), estas expressões humanas são anteriores a cultura, por compreender que o homem é antes de se perceber homem, Homem ludens, ou seja, aquele que brinca e no brincar produz-se, produzindo cultura. Afirma ainda que em épocas remotas, os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unido. Isso se aplicava as brincadeiras, aos jogos e em realização de grandes festas sazonais.

Neste contexto, os jogos e as brincadeiras têm uma importância fundamental na construção do equilíbrio emocional do indivíduo, pois os mesmos favorecem a ele o processo de separação e integração de eu com o outro, principalmente num ambiente que lhe dê condições não só de interagir, mas também de adquirir conhecimentos do mundo ao seu redor.

Na educação Greco-romana se dava muita a importância ao brinquedo, à brincadeira e aos jogos como instrumentos do processo de aprendizagem, conforme aponta KISHIMOTO (1990). No século XVIII, com as obras de Rousseau, o uso de tal instrumento foi sendo intensificado no cotidiano das instituições escolares. Porém ao longo da Idade Média, os jogos e as brincadeiras foram banidos das escolas e somente no século seguinte adentra de forma definitiva no campo da educação.

FRÖEBEL (1837), segundo KISHIMOTO (1998), sempre defendeu que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, já que é a expressão livre e espontânea do interior. Assim, o brinquedo e a brincadeira são visto como cerne do trabalho pedagógico.

Esta pedagogia fröebeliana, segundo KISHIMOTO (1998), serviu de sustentação para o movimento de valorização do brinquedo e das brincadeiras nas unidades de jardins de infância instaladas em território brasileiro destinadas a educar crianças de três a seis anos. Surge aí o universo lúdico dentro das instituições escolares de forma mais ampla envolvendo o brincar, a brincadeira, o jogo e o brinquedo.

A inserção da brincadeira e do jogo no currículo do ensino fundamental, segundo o autor, é uma das formas de se considerar as crianças enquanto sujeitos históricos, que participam e transformam a realidade em que vivem. Em virtude da diminuição do espaço do brincar na sociedade atual, cabe à escola disponibilizar este espaço com objetivo de contribuir com a criança na produção do conhecimento e oferecer reais possibilidades de experimentação de situações que envolvam o brincar.

Segundo os PCN's – Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997, p.21):

As diferentes competências com as quais as crianças chegam à escola são determinadas pelas experiências corporais que tiveram oportunidade de vivenciar, ou seja, se não puderam brincar, conviver com outras crianças, explorar diversos espaços, provavelmente suas competências serão restritas.

Assim, evidencia-se a real necessidade de se inserir na escola a brincadeira e o jogo como papel didático a ser desenvolvido com intuito de educar, ensinar sem cobrança e ao mesmo tempo desenvolver e estimular a interação e a troca de experiência com os outros indivíduos e com o seu próprio meio.

A utilização do brincar, da brincadeira e dos jogos no estabelecimento das ações pedagógicas, segundo KISHIMOTO (1990), será de importante valia, já que essas atividades irão de encontro com as necessidades físicas e psicológicas da criança além de contribuírem com elas a entrarem em contato com o mundo do conhecimento e da informação, desenvolver suas habilidades de criar e relacionar esses conhecimentos e aprender a dominar todo tipo de informação.

De acordo com KAHL (2003, p. 02):

...no mundo do brinquedo e dos jogos, no qual o educador aprende a editar as regras, a brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade social e humana supõe contextos sociais a partir dos quais o aprendiz comanda uma Nova realidade e estabelece suas normas. (, p. 02):

As brincadeiras e os jogos têm como objetivo desenvolver nos alunos as trocas, a interação, a socialização e a vivenciar através da imaginação o seu dia a dia, por isso elas são importantes na formação integral dos/as alunos/as. Neste sentido o brincar, como momento de aprendizagem, são uma atividade que necessita ser incluída na proposta pedagógica da escola, para proporcionar continuidade às ações desenvolvidas em sala de aula e outros espaços ocupados pelo indivíduo.

VYGOSTKY e FRÖEBEL, segundo a mesma autora acima, nos mostram a importância do lúdico, colocando-o como primordial no processo do ensino e da aprendizagem, como preparação da criança. Assim, ele não pode ser considerado apenas como um passatempo para ocupar o tempo da criança, esse recurso deve ser planejado com a intenção de promover aprendizagem e habilidades no desenvolvimento dos/as educandos/as, que estão em processo de construção e aquisição do conhecimento.

Na escola os jogos e as brincadeiras estão presentes nas mais variadas situações, sob as mais diversas formas e concepções, e podem ser traduzidos em métodos educacionais e recursos didáticos importantes para a valorização da aprendizagem. É na escola que outros valores, caminhos, possibilidades de pensar atribuídas as brincadeiras vão ser descobertos.

De acordo com OLIVEIRA (2002), no processo de desenvolvimento,

[...] a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto ocorre porque, desde os primeiros o ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, refratadas através de seu ambiente humano que auxilia a atender seus objetivos (p. 43)

É importante ressaltar que a brincadeira realizada na escola é diferente daquela que acontece em outros locais. Normalmente, as brincadeiras e os jogos têm uma função, uma intenção, que são determinadas, adequadas, dependendo de onde acontecem. Para KAHL (2003), as brincadeiras ocorridas na escola têm que estar sempre buscando alcançar um objetivo, seja para a alfabetização, seja para o



repassa de boas maneiras, ou com quaisquer fins educativos. Isto porque, a brincadeira, em seu todo, é um período de aprendizagem significativa para a criança, independente de onde ocorra.

KAHL (2003), continua a afirmar que:

Na escola, mais precisamente nas séries iniciais, o trabalho com o lúdico pode ser feito de forma a reconhecer as questões da infância, despertando interesses, e como tentativa de estudar os assuntos de modo mais agradável.

Conjunturalmente, tais atividades são importantes no sentido de as mesmas serem novas possibilidades de compreensão e apreensão dos conteúdos propostos dentro do contexto escolar, principalmente quando se trata de alunos/as com mais dificuldades. Também não só para desenvolver conteúdos, mas para garantir a motivação e prazer do/a educando/a em participar do cotidiano escolar, assim a utilização do lúdico na escola caracteriza-se como um recurso pedagógico riquíssimo.

Assim, a autora afirma que a prática pedagógica desempenhada pelo professor, deve ser reorganizada abandonando assim os moldes da educação bancária, absorvendo o lúdico através dos jogos como o instrumento principal para o desenvolvimento da criança. O jogo é a maneira como o professor dirige o brincar, com desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional, físico-motor e social das crianças, e por isso a sistematização do brincar e dos espaços são imprescindíveis nos dias de hoje.

Através dos jogos lúdicos, do brinquedo e da brincadeira, segundo OLIVEIRA (2000), desenvolve-se a criatividade, a capacidade de tomar decisões e ajuda no desenvolvimento motor da criança, além destas razões, tornam as aulas mais atraentes para os alunos. A partir de situações de descontração que o professor consegue desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares.

Para VYGOTSKY (1991):

As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade. (p.84)

As brincadeiras e os jogos, segundo o próprio autor, possibilitam que a criança demonstre como vê e constrói o mundo, pois os mesmos lhe proporcionam a

possibilidade de conviver com diferentes sentimentos que fazem parte do seu interior e conseguem expressar-se, o que tem dificuldade de fazer com as palavras. Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nos jogos e nas brincadeiras nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Ao brincar a criança conhece a si própria e aos outros realizando a dura tarefa de compreender seus limites e possibilidades e de inserir-se em grupo, aprendendo assim internalizar normas sociais de comportamentos e os hábitos fixados pela cultura, pela ética e pela moral. Não dá para negar que a criança sente e expressa a curiosidade e a importante noção de que viver é brincar. E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala KISHIMOTO (1993):

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (p. 13).

E nessa perspectiva os jogos e as brincadeiras se tornam imprescindíveis na escola, porque pelo lúdico a criança faz ciência, pois trabalha com a imaginação e produz uma forma complexa de compreensão e reformulação de sua experiência cotidiana. Ao combinar informações e percepções da realidade problematizada, tornando-se criadora e construtora de novos conhecimentos.

Vale ainda destacar, segundo KISHIMOTO (1993), que os jogos e as brincadeiras permitem que a criança explore a relação do corpo com o espaço além de provocar possibilidades de deslocamento e velocidades, cria condições mentais para compreender e resolver problemas e situações com as quais depara no cotidiano, contribuindo para o desenvolvimento da auto-estima o que favorece a auto-afirmação e valorização pessoal.

Desse modo, brincando a criança vai construindo e compreendendo o mundo ao seu redor. Através da interação a criança terá acesso à cultura, aos valores e aos conhecimentos criados pelo homem. No entanto, isso implica na necessidade de reestruturação da formação e conduta profissional dos professores

para que se aproveite a atividade lúdica como centro das idéias sobre o processo de socialização, e ao mesmo tempo da preparação das escolas rumo à renovação de atitudes pedagógicas do quadro decente.

Sendo a escola o espaço de construção sociocultural, segundo COLL (1994), ela deve tomar rumo certo de reorganização de seu espaço deixando de isolar as crianças em suas carteiras oferecendo as mesmas os trabalhos em grupos, a troca de idéias, a cooperação que podem acontecer através dos jogos e das brincadeiras.

Mesmo com teorias fundamentadas por renomados estudiosos e pesquisadores, ainda nos deparamos com escolas que ainda desenvolve o processo de aprendizagem apoiado em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança e da sociedade onde ela está inserida. Neste contexto, predomina sempre durante as aulas a imobilidade, o silêncio e a disciplina rígida. O professor é quem comanda toda a ação e é responsável pela execução da proposta e regras estabelecidas pela escola.

Nestas escolas, as atividades lúdicas são descartadas, ou sofrem distorções sobre a sua função. Os jogos são vistos apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua importância para o desenvolvimento cognitivo

Porém para FRIEDMANN (1996), o jogo não é somente um divertimento ou uma recreação, ele é uma atividade física e mental organizada por um sistema de regras e meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionando também a relação entre parceiros e grupos. Assim, atualmente dentro do espaço escolar, o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças.

Quando o professor recorre aos jogos, para o mesmo autor, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, a bagagem

espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias.

Ao considerarmos a importância do desenvolvimento do ensino utilizando meios lúdicos, leva a escola a buscar mecanismos eficientes e eficazes que contribuem com a criação de um ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Assim, é de suma importância que os, educadores, saibam como usar os jogos para ajudar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, pois o lúdico pode estar presente na aprendizagem e no desenvolvimento, sem esquecer que a sua principal importância é conhecer sua aplicação na escola.

Para uma utilização eficiente e completa de um jogo educativo, segundo KISHIMOTO (1990), é necessário realizar previamente uma avaliação, analisando tanto aspectos de qualidade, como aspectos pedagógicos e fundamentalmente a situação pré-jogo e pós-jogo que se deseja atingir. o/a professor/a ao utilizar a brincadeira e os jogos estará explorando a criatividade, a valorização do movimento, a solidariedade, o desenvolvimento cultural e a assimilação de novos conhecimentos. Neste sentido, a realização da brincadeira na escola é uma garantia do momento mágico acontecer.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os estudos realizados durante a execução deste trabalho monográfico, associados à observação e debates estabelecidos com docentes, conclui-se que as atividades lúdicas como jogar, brincar e a utilização dos brinquedos são atividades importantes para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo e social dos alunos. Foi possível constatar na pesquisa bibliográfica, que as brincadeiras fazem parte da vida da criança e que os jogos e as brincadeiras desempenham um papel importante e fundamental na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos. Através da realização das pesquisas bibliográficas e do estudo de caso realizado na escola cabe afirmar que nos momentos em que a criança está brincando ou jogando ou até mesmo utilizando os brinquedos na realização de suas brincadeiras imaginativas, estes momentos são riquíssimos no que diz respeito ao desenvolvimento físico-motor, pois, envolve as características de experiências entre o que ela vivencia diariamente e representa através das brincadeiras, instiga à sociabilidade, as trocas, reações de contentamento e descontentamento, que são as reações de emoções, compreensão das regras. Nesse momento o faz de conta à criança vai aprendendo e internalizando as aprendizagens de como conviver com as regras da sociedade. Como alternativas de hipóteses para solucionar ao problema proposto nessa pesquisa monográfica, foi convalidado que os jogos e as brincadeiras utilizadas de forma lúdica como recurso pedagógico trazem bom desempenho no processo de ensino e de aprendizagem.

As brincadeiras e os jogos são segundo Jean Piaget, mais significantes conforme o desenvolvimento das crianças, pois a partir da sua manipulação, ela passa a criar e reinventar as coisas, os significados, o que exige uma assimilação e uma adaptação cada vez mais complexa. Essa adaptação deve ser trabalhada com atividades lúdicas na educação infantil, pois consistirá em uma aprendizagem significativa, mas acima de tudo prazerosa. O objetivo proposto na realização deste trabalho foi alcançado, pois foi possível perceber como as atividades lúdicas agem diretamente na aprendizagem dos alunos. Portanto diante do texto exposto e das pesquisas realizadas, pode concluir que as brincadeiras e os jogos e em todas as demais atividades lúdicas são uma ferramenta de trabalho muito valiosa para a prática pedagógica da educação infantil, pois através dessas atividades que devem

ser incluídos e introduzidos aos conteúdos de forma prazerosa, diferenciada e bastante ativa e participativa entre os próprios/as alunos/as, onde eles estarão aprendendo e brincando. Diante do problema apresentado no projeto de pesquisa, pode-se constatar que o jogo e a brincadeira despertam na criança uma aprendizagem significativa quando os conteúdos são organizados, planejados e dirigidos.

Conclui-se ainda que a escola deva promover projetos pedagógicos, que contemplem as atividades lúdicas, envolvendo as crianças com atividades planejadas, orientadas e com objetivos significativos a aprendizagem e o desenvolvimento integral das crianças.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução**. Brasília: Secretaria de Educação Fundamental/SEF, Ministério da Educação, 1997.

COLL, César. **Aprendizagem escolar e construção de conhecimento**, Porto Alegre: Artmed, 1994.

COLL, César. **Um marco de referência psicológico para a educação escolar: a concepção construtivista da aprendizagem e do ensino**. In: COLL, C.; PALÁCIOS, J. CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1989.

D' AMBRÓSIO, Ubiratan. **Educação para uma sociedade em transição**. Campinas, SP. Papirus, 1999.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A inteligência aprisionada**. Trad. Iara Rodrigues. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FROEBEL, F. **A educação do homem**. Trad. Maria H. C. Bastos. Passo Fundo: UPF, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento de cultura**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KAHL, Karoline. e LIMA, Maria e. de O. e GOMES, Izabel. **Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KAHL, K.; LIMA, M.E.O.; GOMES, I. **Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos**. Blumenau: Perspectiva, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedo e brincadeira: usos e significações dentro de contextos culturais**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança, a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

\_\_\_\_\_. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1990.

KRAMER, S. **Com a pré-escola nas mãos**: uma proposta curricular. São Paulo: Ática, 1989.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar na escola**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270.>>. Acesso em 31 maio 2003.

MATOS, Maria Amélia. **Behaviorismo metodológico e behaviorismo radical**. In: RANGE B. **Psicoterapia comportamental e cognitiva**. Campinas: Psy II, 1995.

MEIRIEU, Philippe. **O cotidiano da escola e da sala de aula**. Trad. Fátima Murat. Porto Alegre: Artmed, 2005b.

NEGRINE, Airton. **A aprendizagem e o desenvolvimento infantil** - simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, V.B. (ORG). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil**: fundamentos e métodos. Cortez: São Paulo: 2002.

POZO, Juan Ignacio. **Aprendizes e mestres**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SALAZAR, Albertina Maria Rocha. **Lei de diretrizes e bases no cotidiano escolar**. Porto Alegre: Artmed. 2004. (Coleção escola em ação).

SAVIANI, D. **Escola e democracia**. 36. ed. Campinas: Autores Associados, 2003.

SIMPSON, D. M. **Aprendendo a aprender**. Curitiba: Cultrix, 1973.

TAPIA, J. A. FITA, E. C. **A motivação em sala de aula**: o que é como se faz. 5. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

WEISS. Maria Lúcia L. **Psicopedagogia clínica**: uma revisão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

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

WYGOTSKY, L.S. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N.; VYGOTSKY, L. S. **Psicologia e Pedagogia**. São Paulo: Moraes, 1991.

ZABALA, Antoni. **A prática educativa**: como ensinar. Porto Alegre: Artmed. 1998.