



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAIBA - UEPB
PRÓ-REITORIA DE ENSINO TÉCN. MÉDIO E EDUC. A DIST. – PROEAD
FILOSOFIA – PARFOR / CAPES / UEPB

POLO GUARABIRA

**A LUDICIDADE E A SALA DE AULA: UM CONJUNTO QUE CONTRIBUI PARA O PROCESSO
DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

MARIA GORETE PEREIRA DO NASCIMENTO

GUARABIRA – PB

2019

MARIA GORETE PEREIRA DO NASCIMENTO

**A LUDICIDADE E A SALA DE AULA: UM CONJUNTO QUE CONTRIBUI PARA O PROCESSO
DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso TCC –,
apresentado como Conclusão do Curso de
Pedagogia (**PARFOR / CAPES / UEPB**), da
Universidade Estadual da Paraíba, Centro
de Humanidades, Campus III – Polo
Guarabira – PB, sob a orientação do
professor Prof.Ms. Francisco Jose da Silva
Dias

Orientador (a):

Prof. Ms. Francisco Jose da Silva Dias

GUARABIRA/PB

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

N244I Nascimento, Maria Gorete Pereira do.
A ludicidade e a sala de aula [manuscrito] : um conjunto que contribui para o processo de ensino-aprendizagem / Maria Gorete Pereira do Nascimento. - 2019.
27 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira , 2019.
"Orientação : Prof. Me. Francisco Jose Dias da Silva , Departamento de Educação - CH."
1. Ludicidade. 2. Professor. 3. Sala de aula. 4. Ensino. 5. Aprendizagem. I. Título
21. ed. CDD 372.24

MARIA GORETE PEREIRA DO NASCIMENTO

**A LUDICIDADE E A SALA DE AULA: UM CONJUNTO QUE CONTRIBUI
PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC – Relatório),
apresentado como Conclusão do Curso de
Pedagogia (**PARFOR / CAPES / UEPB**), da
Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Humanidades, Campus III – Polo Guarabira – PB,
sob a orientação do Prof^o. Me. Francisco José Dias
da Silva -UEPB

Aprovada em: 24/01/2019

BANCA EXAMINADORA

Francisco José Dias da Silva

Prof^o. Me. Francisco José Dias da Silva -UEPB
(Orientador)

Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
Prof.^a Me. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira- UEPB
(Examinadora)

Luciana Silva do Nascimento

Prof^o. Me. Luciana Silva do Nascimento -UEPB

(Examinadora)

**GUARABIRA
2019**

Quando alguém pergunta para que serve a filosofia, a resposta deve ser agressiva, visto que a pergunta pretende-se irônica e mordaz. A filosofia não serve nem ao Estado, nem à Igreja, que têm outras preocupações. Não serve a nenhum poder estabelecido. A filosofia serve para entristecer... Uma filosofia que não entristece a ninguém e não contrária ninguém, não é uma filosofia. A filosofia serve para prejudicar a tolice, faz da tolice algo de vergonhoso. Não tem outra serventia a não ser a seguinte: denunciar a baixaza do pensamento sob todas as suas formas (...). (DELEUZE in "Nietzsche e a Filosofia", 1976, p.50)

Dedico este relatório a todos os alunos que passaram e que irão passar em minha breve vida.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. O BRINCAR NO SISTEMA EDUCACIONAL.....	10
2.1.O lúdico instrumental e o lúdico essencial.....	11
3. O BRINCAR, A CRIATIVIDADE E A SOCIALIZAÇÃO.....	13
4. O PAPEL DO PROFESSOR NA ATIVIDADE LÚDICA.....	16
5.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	19
REFERÊNCIAS.....	21

RESUMO

A ludicidade e a sala de aula: um conjunto que contribui para o processo de ensino-aprendizagem, apresenta-se como tema principal deste artigo. Buscamos neste trabalho destacar a importância da ludicidade para a contribuição no processo de ensino-aprendizagem, tanto para a formação intelectual, quanto para a social do aluno, enfim, para a formação cidadã do indivíduo. O estudo descrito expõe como é trabalhado o lúdico na sala de aula, qual a importância do educador(a) nesse processo, visando identificar a influência do brincar no desenvolvimento cognitivo e social de uma criança, tornando o aprendizado atraente e interessante. Destacando que segundo Piaget (1978) os jogos são classificados por três etapas que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil, a fase sensório-motora, fase pré-operatória e fase das operações concretas. Assim Piaget apud Rizzi (1997) classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental: Jogo de exercício sensório-motor; Jogo simbólico; Jogo de regras. Falar de ludicidade na escola é abrir os olhos e compreender que brincar para criança pode ser mais que uma atividade diária, pode ser uma fonte de saber aliada ao seu desenvolvimento integral. Enquanto brinca a criança faz de conta, imagina, se liberta, aprende a controlar sua agressividade e superar seus medos. O trabalho apresentado trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, cuja opção metodológica foi a pesquisa bibliográfica, que buscou aprofundamento na temática em questão, por meio de leituras, análises e reflexões da produção de autores diversos que discutem o tema.

PALAVRAS - CHAVE: Ludicidade, professor, sala de aula, ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

Ludicidade and the classroom: a set that contributes to the teaching-learning process, presents itself as the main theme of this article. In this work, we highlight the importance of playfulness for the contribution in the teaching-learning process, both for the intellectual formation, as well as for the social of the student, in short, for the citizen's formation of the individual. The study describes how the playful in the classroom is worked, how important is the educator (a) in this process, in order to identify the influence of play in the cognitive and social development of a child, making learning attractive and interesting. According to Piaget (1978), games are classified by three stages that correspond to the three stages of child development, the sensory-motor phase, preoperative phase and phase of concrete operations. Thus, Piaget apud Rizzi (1997) classified the games corresponding to a type of mental structure: Sensory-motor exercise game; Symbolic play; Game of rules. To talk about playfulness at school is to open your eyes and understand that playing with children can be more than a daily activity; it can be a source of knowledge allied to their integral development. While playing, the child pretends imagines, frees himself, learns to control his aggression and overcome his fears. The present work deals with a qualitative research, whose methodological option was the bibliographical research, which sought to deepen the theme in question, through readings, analyzes and reflections of the production of diverse authors that discuss the theme.

Keywords: Ludicidade, teacher, classroom, teaching - learning

1. INTRODUÇÃO

Sugere-se, neste trabalho, destacar a importância que a ludicidade tem para a formação intelectual e social do aluno, enfim, para a contribuição em seu processo de ensino-aprendizagem, bem como elencar como isso pode ser aplicado em sala de aula de forma que venha a ter êxito.

Celso Antunes (2003) cita o seguinte sobre o jogo: “O jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real”. De acordo com Celso Antunes, pode-se afirmar que a ludicidade do jogo proporciona momentos mágicos e únicos na vida de um indivíduo, pois no mesmo instante que diverte, ensina e desenvolve o raciocínio e a criatividade além de obter responsabilidade diante da situação colocada a ele, com isso contribui para desenvolver a criatividade de uma forma lúdica, despertar a socialização, desenvolver as inteligências múltiplas, dar oportunidade para que aprenda a jogar e a participar ativamente e enriquecer o relacionamento entre os alunos.

Através da pesquisa, podemos desenvolver uma análise sobre estratégias para se obter um bom aproveitamento da utilização de jogos em sala de aula, no qual temos como objetivo proporcionar ao aluno que está jogando, conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa, não deixando de ser significativa independente de quem o joga, desenvolvendo as inteligências múltiplas, respeitando e seguindo regras, deixando de lado os sistemas educacionais extremamente rígidos, despertando a importância de aprender brincando, assim formando um cidadão crítico e reflexivo através do jogo como atividade prazerosa na vida dos educandos.

E que é dever do professor mudar de postura quando percebe que as suas aulas não estão tendo o resultado esperado, mudar os padrões de conduta em relação aos alunos, deixando de lado os métodos e técnicas tradicionais acreditando que o lúdico é eficaz como estratégia do desenvolvimento na sala de aula.

No decorrer desse trabalho, mostraremos a importância que se tem em saber elaborar um jogo adequado para a turma, pois o professor pode criar seus próprios jogos, a partir dos materiais disponíveis na instituição de ensino em que leciona ou até mesmo na sala de aula ou até com materiais recicláveis que até o próprio aluno pode trazer de casa, coletar nos comércios, porém precisa atentar para a forma de como serão trabalhados, não esquecendo os objetivos e o conteúdo a ser desenvolvido. O educador precisa ter muito mais força de vontade, criatividade, disponibilidade, seriedade, competência que dinheiro para construir um jogo.

A escola é um espaço bastante amplo ao incentivo a várias práticas pedagógicas. Apesar de poucos meios e recursos, ela ainda continua sendo um dos principais meios de formar pessoas críticas, capazes de aprender de várias formas aquilo que ensina.

Este trabalho surgiu a partir da leitura de textos que tratam do assunto nos quais procuramos identificar as diferentes concepções de trabalhar o lúdico na sala de aula de forma significativo, tendo um planejamento adequado, com o objetivo de alcançar todos os alunos envolvidos na brincadeira.

O trabalho apresentado trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, cuja opção metodológica foi à pesquisa bibliográfica, que buscou aprofundamento na temática em questão, por meio de leituras, análises e reflexões da produção de autores diversos que discutem o tema. Espera-se que as informações obtidas no referencial bibliográfico durante a pesquisa nos permitam desenvolver e ampliar nossos conhecimentos sobre o tema desenvolvido e que os resultados apontem para um melhor aproveitamento da leitura em suas diversas possibilidades.

Enfim, que trabalhar de forma lúdica em sala de aula é uma forma de aprendizagem significativa, sem dúvida, é pura realidade, mas como a aprendizagem não depende necessariamente do aluno, o professor tem seu papel essencial nesse sistema, pois se espera que esta proposta de abordagem vá de encontro com o que foi proposto realizar, e essencialmente, que seja de suporte para professores que já atuam no ambiente escolar, e aos futuros professores a tornar suas aulas mais dinâmicas fazendo com que a sala de aula se transforme num lugar prazeroso, construindo a integração entre todos que a frequentam.

2. O BRINCAR NO SISTEMA EDUCACIONAL

A criança quando nasce ainda não sabe brincar, ela precisa aprender, através de interações com adultos e outras crianças. Ela descobre através do contato com objetos e brinquedos, diferentes formas de brincar.

Percebe-se que a forma lúdica aplicada em sala de aula não é algo novo, pois desde a colonização do Brasil, os jesuítas tentavam catequizar os índios de forma lúdica, através de encenações, pois a ludicidade vem sendo aplicada há muitos anos atrás.

É na infância que surge a vontade de brincar. A brincadeira, a música, o brinquedo e os jogos trazem o mundo para a realidade infantil, desenvolvendo assim potencialidades e inúmeras habilidades. Nesse novo mundo a criança poderá imaginar, criar, recriar, associar esse descobrir

De acordo com Freire (1997, p. 112), “a criança é uma especialista em brinquedo, mais até que a própria professora. Não uma especialista em teorizar sobre o brinquedo, mas em brincar.” E quando essa criança não tem contato como o ato de brincar e torna-se um adolescente ignorante. E agora o que fazer para aplica algo que mude a cabeça desse aluno o conceito da importância do brincar de uma forma de aprendizagem?

É importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras. Ao planejar atividades lúdicas, é fundamental ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades dos alunos (as).

Segundo Santin (1996) apud Júnior (2005), a prática da ludicidade deveria estar desprendida de regras, interesses, doutrinações, imposições feitas pela sociedade funcionalista e mecanicista em que vivemos. Percebe-se que o brincar não pode seguir regras impostas, pois deixa deve-se deixá-las de lado e viabilizar o próprio brincar, não deixando a nenhum momento o objetivo a ser alcançado.

No entanto, o tempo e espaço para o brincar estão cada vez mais reduzidos no âmbito escolar. A prioridade na instrumentalização precoce da criança é fato

comprovado nos estudos sobre a ludicidade, fazendo com que a ação educativa se resuma somente numa dimensão técnica, onde muitas das vezes é visto como algo desnecessário, perda de tempo ou até mesmo para o tempo passar rápido, deixando de lado a grande importância de um trabalho bem aplicado e desenvolvido dentro dos objetivos, terá sim um bom resultado. É de grande importância que o professor não confunda o lúdico com “passatempo”, pois, conforme menciona Freire (1997), isso equivale a camuflar o problema, e não a ter coragem de lidar com ele. Do ponto de vista educacional, seria como dar água a quem não tem sede. Brincar é muito mais que isto.

Diante de tal situação, propõe-se como tarefa indispensável para o profissional da educação: a reflexão sobre a perspectiva de ludicidade utilizada na prática pedagógica, assim, como as relações em que há com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e os conhecimentos do educando. Segundo Vygotsky (1987) apud Borba (2006), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação.

2.1.O lúdico instrumental e o lúdico essencial

Edmir Perroti (1995) apud Leão (2000) explica a diferença entre o que chama de lúdico instrumental e o essencial. No primeiro, o jogo é compreendido enquanto um recurso motivador, simples instrumento para a realização de objetivos que podem ser educativos, publicitários ou de inúmeras naturezas. No segundo, por sua vez, o jogo é visto como uma atitude essencial, como uma categoria que não necessita de uma justificativa externa, alheia a ela mesma para se validar. No primeiro caso, o jogo está centralizado na produtividade, tem caráter utilitário; no segundo, a produtividade é o próprio processo de brincar, uma vez que nessa concepção, jogar é intrinsecamente educativo, é essencial enquanto forma de humanização.

Segundo Passos (1997) apud Júnior (2005), às vezes, para que se vivencie o lúdico essencial recorre-se ao lúdico instrumental, porém é preciso salientar a importância de que não se pode perder sua referência durante a sua instrumentalização.

O lúdico instrumental deve ser desenvolvido em consonância com o lúdico essencial, pois, aquilo que é motivador torna-se algo essencial para o desenvolvimento do indivíduo.

Fonseca; Muniz (2000) *apud* Júnior (2005) acreditam que é possível encontrarmos escolas que têm o processo pedagógico de ensino emancipatório onde o lúdico essencial é um fundamento. Em sua essência, é tido como sério e indispensável na formação do aluno, possibilitando-o transitar dentro e fora do seu eu, trocando papéis e até vivenciá-los como próprio de sua pessoa, estimulando o afloramento de sua cultura, espontaneidade, interação, imaginação, criatividade, prazer.

Nesse sentido, conforme apresentam os PCN's (1997), os jogos e as brincadeiras, competitivas ou não, são contextos de socialização significativa em que o aluno precisa respeitar o outro enquanto parceiro e não adversário. É a oportunidade de ter diferentes problemas para resolver no coletivo por meio da comunicação e cooperação, aprendendo a respeitar a diversidade de opiniões surgidas num momento lúdico. No momento que a criança ou até mesmo um adulto começa uma competição, no exato momento mexe com o seu sistema nervoso, dentro da medicina a área que estuda o sistema nervoso chama-se neurociência. Pois para Segundo Gentile (2005, p. 54):

Situações emocionantes, como jogos e brincadeiras, ativam o sistema límbico, parte do cérebro responsável pelas emoções. Ocorre então a liberação de neurotransmissores. Com isso, os circuitos cerebrais ficam mais rápidos, facilitando a armazenagem de informações e o resgate das que estão guardadas.

Segundo Jean Piaget (1978) *apud* Spigolon (2006), os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que enriquecem e contribuem para o desenvolvimento intelectual. Enfocar a brincadeira é permitir esse desenvolvimento, e o jogo é um método lúdico que favorece a assimilação de realidades intelectuais exteriores à inteligência infantil.

Piaget *apud* Freire (1997) analisando o jogo a partir de suas estruturas classificou-o em: de exercício, de símbolo, de construção e de regra. O de exercício é característico das crianças do período sensório-motor, isto é, as que ainda não estruturaram as representações mentais que caracterizam o pensamento.

A atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização e não tem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento; é o faz de conta, a fantasia; o jogo de construção estabelece uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo social. Por fim, o jogo social é marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras, respeitando as normas e aceitando

o posicionamento do outro participante, assim a criança vai aprendendo a lidar com os resultados da vida, saber perder e ganhar, acima de tudo controlar suas emoções.

3. O BRINCAR, A CRIATIVIDADE E A SOCIALIZAÇÃO

Como o próprio nome sugere, criatividade é criar, inovar, encontrar uma maneira diferente, menos complicada, mais rápida de se fazer alguma coisa. Criatividade e imaginação são desenvolvidas pelas crianças no momento da brincadeira, porém são habilidades que precisam ser estimuladas e trabalhadas. Segundo Oliveira (2000, p.36), “a criatividade é de responder emocionalmente e intelectualmente a experiências sensoriais. Ela também está estreitamente relacionada ao ser artístico no sentido mais amplo da palavra”, pois, a criatividade é uma habilidade que qualquer ser humano tem a capacidade de criar.

Na fantasia lúdica, a criança faz uso da imaginação, redimensionando significados e sentidos presentes no seu mundo real, como afirma Castoriadis (1992, p. 89):

A imaginação não é apenas a capacidade de combinar elementos já dados para produzir um outro. A imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentamos uma coisa, da qual sem imaginação não poderíamos nada dizer e, sem a qual não poderíamos nada saber.

O desenvolvimento da imaginação é fundamental para a criatividade, pois o ser humano está relacionado a um sistema mental, no qual o jogo tem uma maneira de impulsionar a criança que ocorre de forma natural, enfim a criatividade tem a função de motivar, mobilizar esquemas mentais, estimular o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, raciocínio lógico, entre outras.

Segundo Freire (1997) a criança faz uso da imaginação, vive e encarna um sem número de relações. Saltar um rio largo, atravessar uma ponte estreita, repartir a comida feita, são atividades que materializam, na prática, a fantasia imaginada, e que retornarão depois da prática em forma de ação interiorizada, produzindo e modificando conceitos, incorporando-se às estruturas de pensamento. Ou seja, no brinquedo simbólico a ação vai e vem incessantemente, da ação ao pensamento,

modificando-se em cada trajeto, até que as representações do indivíduo possam se expressar de forma cada vez mais compreensível no universo social. A prática social não interrompe, contudo, esse jogo de idas e vindas da ação e da representação, pelo contrário, sofisticada cada vez mais as representações que o sujeito faz do mundo em sua volta.

Brincando e jogando a criança também tem acesso a novas descobertas e se desenvolve mais rápido, pois segundo Piaget (1978) os jogos são classificados por três etapas que correspondem às três fases do desenvolvimento infantil. .

- **Fase sensório-motora** (do nascimento até os 2 anos aproximadamente): a criança brinca sozinha, sem utilização da noção de regras.
- **Fase pré-operatória** (dos 2 aos 5 ou 6 anos aproximadamente): As crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.
- **Fase das operações concretas** (dos 7 aos 11 anos aproximadamente): as crianças aprendem as regras dos jogos e jogam em grupos. Esta é a fase dos jogos de regras como futebol, damas, etc.

Assim Piaget apud Rizzi (1997) classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental: Jogo de exercício sensório-motor; Jogo simbólico; Jogo de regras.

Jogo do exercício sensório-motor: é um jogo em que sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, constitui-se em repetição de gestos e movimentos agitar os braços, caminhar, pular, ao descobrir suas funções, há um sentimento de felicidade.

Jogos Simbólicos: Consiste em satisfazer o “eu” por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem a função de assimilar a realidade, ela incorpora a seu mundo, objetos, pessoas ou acontecimentos significativos e os reproduz através de suas brincadeiras. Jogos de faz de conta que possibilita a crianças sonhar e fantasiar revela angústias, conflitos e medos aliviando tensões e frustrações são importantes para que se trabalhe diferentes tipos de sentimentos e a forma de lidarmos com eles.

Jogos de Regras: como o próprio nome diz o jogo de regras se caracteriza pela existência de uma série de leis impostas pelo grupo, sendo que quem descumprir será penalizado, é uma forte competição pelos participantes, geralmente jogado em parceria e um conjunto de obrigações o que o faz tornar-se social, são importantes para que a criança entenda que nem sempre levamos vantagens aprendendo assim a lidar com as emoções (PIAGET, 1978, p. 148).

Assim, Piaget (1978) mostra que uma criança utiliza uma lógica diferente para pensar em cada etapa da vida. Para Piaget (1978) são fases do desenvolvimento da criança, e se apresentam em uma sequência necessária e esses estágios não devem ser interrompidos, já que uma etapa prepara a outra. Isso acontece também com os jogos. Em cada etapa do desenvolvimento infantil um tipo de jogo se apresenta mais adequado, no qual a criança vai se identificar.

Vygotsky (1994) destaca que de uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo que a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”. Isso mostra que a Ludicidade em sala de aula é algo que tem a grande importância, tirar os alunos dessa mesmice que a educação muitas das vezes exige é tirar uma animal dentro de uma jaula, viver liberto, fazer o que gosta de forma prazerosa é uma artimanha que o profissional da educação tem em suas mãos para desenvolver a aprendizagem do aluno.

4-O PAPEL DO PROFESSOR NA ATIVIDADE LÚDICA

Ao planejar atividades lúdicas, é fundamental ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades da criança que faz parte. Nessa perspectiva, Almeida (1992) afirma que é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal, pois é de grande importância que o educador tenha em primeiro lugar o objetivo que ele quer alcançar com a atividade ou mesmo com o jogo aplicado.

Com a evolução tecnológica que estamos vivendo nos últimos anos, as pessoas recebem várias informações pelos mais diversos meios de comunicação. Segundo Borba (2006), a criança reinterpreta elementos presentes nesses meios de comunicação e articula-os às suas experiências lúdicas. Para exemplificar, a internet é um elemento externo de forte influência hoje, mas é importante salientar que suas imagens e representações não são puramente imitadas, mas sim recriadas a partir de práticas lúdicas.

A brincadeira é um fenômeno cultural, uma vez que se constitui num conjunto de conhecimentos, sentidos e significados construídos pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. De acordo com Borba (2006, p. 41), “a

brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças”. Isso mostra que é através das brincadeiras alguns alunos desenvolvem o seu cognitivo, a sua interação e outras habilidades necessárias para o desenvolvimento do indivíduo.

O professor é uma peça fundamental no processo de desenvolver de quaisquer atividade, seja ela lúdica ou não, dentro e fora da sala de aula, pois quando trata-se de trabalhos lúdicos o trabalho do profissional da educação ainda tem mais relevância, ao desenvolver uma atividade lúdica instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento. O brincar os alunos tornam-se agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam com autonomia suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras.

“Através do brincar a criança prepara-se para aprender” (MALUF, 2003, p. 21). O ato de brincar é um estímulo, brincando a criança está aprendendo de forma natural e espontânea. O educador deverá aproveitar toda a riqueza que o lúdico oferece, envolvendo a fantasia do brincar a favor do conhecimento. “O brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica” (MALUF, 2003, p.17). Professores e educadores também devem estar preparados para o imprevisto, pois quando se propõe uma brincadeira tudo pode acontecer, cabe ao professor desenvoltura diante do inesperado.

Santin (1996) *apud* Júnior (2005) nos diz que o significado de ludicidade surge da própria palavra relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma.

Freire (1997) sinaliza a adoção de atividades da cultura infantil como conteúdos pedagógicos uma vez que facilita o trabalho de professores das escolas de primeira infância, garantindo o interesse e a motivação das crianças. Pois, desde cedo uma criança tem contato com a ludicidade em sala de aula, ela terá mais desventura em alguma atividades que exigem mais concentração, equilíbrio e etc.

O acesso a espaços coletivos de brincadeira e a experiência de cultura possibilitam a ampliação da criação no brincar. Mas, infelizmente, a crescente violência urbana impediu que determinados espaços de ludicidade tais como a rua, a praça e o parque

sejam desfrutados pelas crianças, pois trabalhar em espaço aberto é bem mais prazeroso que em quatro paredes. Esse é mais um fator preocupante e que torna, mais que necessária, a escola como um espaço “fértil” de ludicidade, na qual ali mesmo entre essas quatro paredes o professor utilizar toda a sua criatividade e fazer com que o aluno tenha prazer em está participando das atividades.

Infelizmente ainda há muitas escolas que não olha para a criança respeitando suas fases de desenvolvimento, olham para a criança como adulto em miniatura. Muitos profissionais não valorizam a fantasia e as atividades motoras próprias dessa etapa da vida que é a infância.

A ideia de ludicidade nessas escolas que ver a ludicidade como algo sem qualquer importância, está intimamente ligada à instrumentalização apenas, pois o processo ensino-aprendizagem baseado numa metodologia tradicional contribui para o desenvolvimento da “consciência bancária”, assim denominada por Paulo Freire (1983, p. 38) que consiste em:

O educando recebe passivamente os conhecimentos, tornando-se um depósito do educador. Educa-se para arquivar o que se deposita. Mas o curioso é que o arquivado é o próprio homem, que perde assim seu poder de criar, se faz menos homem, é uma peça.

Muitos educadores brasileiros trabalham de acordo com uma prática pedagógica tradicionalista, onde passar conteúdos em quadro, fazer com que um aluno passe quatro ou cinco horas sentados em uma cadeira é a única metodologia aplicada para que, assim, o alunopossa ter êxito nos estudos, mas, uma aula cansativa não contribui para a aprendizagem do agente envolvido nesse sistema o aluno. Um professor dinâmico mostra o seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais. Desse modo, a criança aprende brincando, de forma prazerosa. Pode-se dizer que o lúdico, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento.

Nessa perspectiva, Almeida (1992) afirma que é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo programático, por

intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal.

É fundamental que os profissionais de todas as áreas da educação básica, analisem suas práticas educativas a fim de envolverem os jogos e as brincadeiras na sua essência, para que assim, as aulas possam torna-se aulas atrativas, dinâmicas, onde o próprio aluno tem prazer em está na escola. Para Maluf (2003) os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. Quem trabalha na educação de crianças deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança brincando com ela. O lúdico é parceiro do professor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa qualitativa , em uma abordagem crítico-superadora de ensino, é possível percebe melhor o verdadeiro papel da ludicidade, tudo isso confirma que o lúdico não é uma brincadeira e sim coisa séria que deve ser visto pelos os professores que trabalham utilizando métodos tradicionalistas que a forma lúdica dentro de sala de aula é algo que deve ser colocado em prática como um ponto importante para a contribuição no processo de ensino aprendizagem do educando, pois, pensar nos jogos e nas brincadeiras enquanto conteúdos de ensino que possibilitam a valorização das experiências do aluno, a sua cultura e a construção do conhecimento a partir da relação com o meio, resolvendo problemas e promovendo descobertas e um meio capaz de desenvolver grandes habilidades nos alunos de forma mais prazerosa.

Percebe que a aplicação do lúdico dentro de sala de aula é algo que alcança as diversas pessoas envolvidas no sistema de ensino, desde o aluno até mesmo o professor, onde o profissional da educação tem grande relevância nessa prática, sabendo respeitar as fases dos educandos e modificando e aprimorando sua prática em sala de aula.

Nas palavras do Coletivo de Autores (1992), o jogo é uma das manifestações da cultura corporal do movimento que pode ser trabalhado de acordo com o nível da criança. Cabe ao educador, reconhecer as características dos alunos para que haja

adequação dos conteúdos. É importante ressaltar que os educadores precisam estar atentos para o fato de que as crianças facilmente dão preferência ao lúdico essencial.

Se analisarmos bem, a criança brincando terá oportunidades de desenvolver capacidades indispensáveis como afetividade, concentração e até mesmo habilidades psicomotoras onde serão explorados diferentes aspectos especiais, sendo eles nos jogos, nas atividades lúdicas e nas brincadeiras. Sendo assim a criança vai adquirindo uma relação com o lúdico através da interação social, aprendendo a participar ativamente nas atividades propostas e observar o que está sendo apresentado através do domínio do seu próprio corpo. Portanto, faz-se necessária uma formação continuada para os professores e professoras da Educação Infantil a fim de aprimorar a prática pedagógica.

Nesse sentido, Kramer (2009) enfatiza a importância do aperfeiçoamento contínuo e atualização pedagógica dos professores como meio de reelaboração e redefinição do currículo numa perspectiva crítica, bem como na prática cotidiana torna-se essencial o acesso aos conhecimentos que vêm sendo produzidos. É a possibilidade de renovar, produzir o conhecimento coletivamente, avançando na reflexão e na atuação pedagógica; e, como observado nas entrevistas, a maioria dos professores ainda não domina plenamente os conhecimentos acerca da ludicidade na Educação Infantil.

Porém, todas essas mudanças necessárias estão condicionadas a condições de trabalho e remuneração dignas, além de recursos materiais básicos para dar suporte à prática pedagógica, na qual muitas das vezes o profissional da educação fica exausto pela carga horária a ser cumprida, mas apesar de tantos empecilhos o educador precisa ficar atento da importância da ludicidade em sala de aula, desde da educação infantil até mesmo no ensino fundamental II.

Enfim, enquanto brinca a criança é ela mesma, sem medo de errar, sem limites para sonhar. Desta forma, poderá aprender de uma maneira mais profunda e significativa. A imaginação é transformadora, um pedacinho de pau, poderá ser um cavalo veloz, e é esse o ponto alto da brincadeira, essa liberdade, a criatividade e o simples fato de ser criança na sua verdadeira essência. Enquanto brinca a criança se oportuniza a aprender e a aprendizagem se torna interessante para ela.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **O Jogo e a Educação Infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003, 4ª edição.
- ALMEIDA, A. M. O. *O lúdico e a construção do conhecimento*: uma proposta pedagógica construtivista. Prefeitura Municipal de Monte Mor, Departamento de Educação, 1992.
- BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade. 2. ed. Brasília, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Secretaria de Educação Fundamental*. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa. Brasília/ DF: MEC, SEF, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Parâmetros Curriculares Nacionais*: língua portuguesa. Brasília: SEED, 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. *Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Lei nº 9.394/96, publicada no DOU de 23/12/1996, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1997.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental*. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Fundamental, DF, 1998.
- BRANCHER, V. R.; CHENET, N; OLIVEIRA, V. F. *O lúdico na aprendizagem*. Revista do Centro de Educação. n. 27 ed. Rio Grande do Sul, 2005.
- CALLOIS, R. *Os jogos e os homens*: a máscara e a vertigem. Lisboa: Cotovia, 1990.

CASTORIADIS, C. *A criação histórica*. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1992.

COLETIVO DE AUTORES. *Metodologia do ensino de educação física*. São Paulo: Cortez, 2002.

FREIRE, J. B. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física*. São Paulo: Scipione, 1997.

FREIRE, P. *Educação e Mudança*. Rio de Janeiro, ed Paz e Terra, 1983. KRAMER, S. *Com a pré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para a educação infantil*. São Paulo: Ática, 2009.

GENTILE, P. É assim que se aprende. *Nova Escola*. n. 179, Jan/Fev. 2005.

GODOY, A. S. *Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades*. In: *Revista de Administração de Empresas*. São Paulo, v.35, n.2, abril, 1995.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. São Paulo: Atlas, 2002.

JÚNIOR, A. S. S. *A Ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental*. IX EnFEFE – Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 2005.

KRAMER, S. *Com a pré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para a educação infantil*. São Paulo: Ática, 2009.

LEÃO, R. M. A arte no espaço educativo. *Revista de Educação CEAP*, Salvador, v. 8, n. 31, p. 21-30, fev., 2000.

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

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

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: Imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1978. PIAGET, Jean. *A psicologia da criança*.

Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998. RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da criança. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.

SPIGOLON, R. *A importância do lúdico no aprendizado*. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação. Campinas, SP, 2006.

VIGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família que me acompanhou nesta jornada durante estes anos;

Aos professores do Curso que me tornaram uma pessoa capacitada para exercer a minha profissão;

Ao meu orientador Francisco Jose Dias, pela orientação no decorrer da construção do TCC;

Agradeço com muito carinho meus aos meus colegas da turma 2015.2 do Curso de Pedagogia-PARFOR :

Aos coordenadores do PARFOR, Rochane Vilarim, Adalgisa Rasia e a Mônica Guedes, que estiveram presentes frente a este programa apoiado pela CAPES:

A todos o meu muito obrigado.

