



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA

CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

ALINE ARAUJO DA ROSA

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGOGICO NO ENSINO E NA  
APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

AMARGOSA

2018

ALINE ARAUJO DA ROSA

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGOGICO NO ENSINO E NA  
APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso de graduação em Licenciatura em Pedagogia, apresentado na Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – Centro de Formação de Professores, como requisito para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Alessandra Gomes

Amargosa-BA

2018

ALINE ARAUJO DA ROSA

A LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO ENSINO E NA  
APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

**BANCA EXAMINADORA**

---

Profª Drª ALESSANDRA GOMES

Orientadora

Doutora em Educação

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB

---

*Alessandra*

Profª Drª MARIA EURÁCIA BARRETO DE ANDRADE

Doutora em Educação

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB

---

*Sabrina Torres Gomes*

Profª Drª SABRINA TORRES GOMES

Doutora em Psicologia

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia-UFRB

TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO APROVADO EM \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Dedico este trabalho primeiramente ao meu Deus que me permitiu chegar até aqui com forças e saúde Ele é tudo pra mim; a minha família que sempre me incentivara e ajudou no que foi possível especialmente à minha mãe Lúcia.

## **AGRADECIMENTOS**

Eu agradeço primeiramente ao meu DEUS, por ter me ajudado e ter me dado forças de chegar ao final desta etapa com êxitos.

Em especial a minha querida família a minha base de tudo, minha mãe Maria Lúcia minha incentivadora que sempre me apoiou e ajudou muito, ao meu pai Mariano Santana por estar sempre ao meu lado, as minhas irmãs Alane Araujo e Araiana Araujo, por estar sempre ao meu lado, todos contribuíram para a realização desse sonho

Agradecer também as minhas amigas que participaram desse processo de forma direta e indireta em especialmente as minhas colegas da turma Rosely, Isabela, Anna Carla, Reijiane Cerqueira, Eliane Pimentel, Elisângela sempre foram minhas parceiras

Também aos meus amados irmãos em Cristo que sempre oraram por mim, em especial ao meu saudoso Pastor Antônio Bartolomeu Ferreira, ( *in memoriam*) meu pai na fé que sempre me ajudou, incentivou e orou por mim, hoje ele se encontra nos braços do Pai.

A minha Orientadora, Alessandra Gomes por ter me ajudado e me auxiliado durante a conclusão deste trabalho, obrigado pela sua paciência, profissionalismo, empenho e contribuição, meu muito obrigado, aprendi muito com ela, e vou levar isso sempre comigo.

**OBRIGADO A TODOS!**

Brincar é sinônimo de aprender, pois o brincar e o jogar geram um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade.

**Dallabona e Mendes, 2004, p.110**

## **Resumo**

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) buscou realizar uma pesquisa qualitativa, com finalidade de trazer uma reflexão sobre o lúdico como um instrumento pedagógico na mediação da aprendizagem na infância. Uma vez que ela pode colaborar tornando a aula dinâmica e prazerosa motivando-as a aprender. Permitindo que a criança possa aprender dentro da sua realidade que é a brincadeira, pois é necessário que o professor permita a ação lúdica da criança na sala de aula, pois brincar também é importante para a criança estimulando para que ela desenvolva habilidade necessária para a sua vida. O trabalho de campo foi realizado em uma escola Municipal de Amargosa Bahia, por meio de observações, oficinas realizadas pela pesquisadora e entrevista com a professora da turma. A pesquisa teve como base fundamentações teóricas de autores tais como Kramer (2006 e 2007), Teixeira (2010), Kishimoto (2011), Vygotsky (1994) entre outros. A pesquisa demonstrou ser possível compreender que a utilização do lúdico na educação prevê metodologias agradáveis e adequadas para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e motor dos alunos e também para a sua compreensão social e individual.

Palavras-chaves: Infâncias, Ludicidade, Aprendizagem, Mediação

## Lista de ilustrações

<b>Figura 1:</b> Casa de fantoches da fábula de Esopo ‘‘O lobo e o cordeiro’’.....	40
<b>Figura 2:</b> Reconto da história fábula de Esopo ‘‘O lobo e o cordeiro’’, realizada pelos alunos.....	40
<b>Figura 3:</b> Atividade de interpretação e produção textual da história fábula de Esopo ‘‘O lobo e o cordeiro’’.....	42
<b>Figura 4:</b> Atividade de ditado de palavras retiradas da história fábula de Esopo ‘‘O lobo e o cordeiro’’, e desenho dos personagens da história.....	42
<b>Figura 5:</b> Cartelas do jogo Bingo da adição sendo pintados os respectivos numerais da cartela, realizada pelos alunos.....	43
<b>Figura 6:</b> Dado utilizado para a realização das somas do jogo do bingo da adição.....	44
<b>Figura 7:</b> Cartelas do Jogo Bingo da adição preenchidas pelos alunos.....	44
<b>Figura 8:</b> Alunos realizando a contagem das bolinhas do dado, para o jogo do Dominó Gigante.....	45
<b>Figura 9:</b> Jogo do Dominó Gigante armado pelos alunos da turma.....	46

## **Lista abreviaturas e siglas**

LDB- Lei de Diretrizes e Bases da Educação

ECA- Estatuto da Criança e do Adolescente

MEC- Ministério da Educação

Pacto- Pacto Nacional pela alfabetização na idade certa

## SUMÁRIO

Introdução.....	12
<b>Capítulo 1 - O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA EDUCATIVA.....</b>	<b>15</b>
1.1- Evolução Histórica do sentimento da infância e a brincadeira para sua vida.....	15
1.2 - A construção do brincar e sua relação com a cultura.....	20
1.3- A brincadeira e o seu simbolismo no desenvolvimento da criança.....	21
1.4- Jogos, brinquedos e brincadeiras como atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança e construção do conhecimento.....	23
1.5- Mas quando podemos considerar que o lúdico está acontecendo na educação?.....	27
1.6- A importância da mediação e do planejamento nas atividades lúdica.....	30
<b>Capítulo 2- CAPÍTULO METODOLÓGICO.....</b>	<b>33</b>
2.1- O campo da pesquisa .....	34
2.2- Observação.....	34
2.3- Entrevista.....	35
2.4- Oficinas.....	35
<b>Capítulo 3- TRABALHO DE CAMPO E ANÁLISE.....</b>	<b>37</b>
3. 1- Um relato de experiência baseado nas oficinas e na observação.....	37
Observação .....	37
Oficina I.....	38
Oficina II.....	43
Oficina III.....	45
3.2.1- Uma contribuição a partir da entrevista com a professora .....	46
O lúdico .....	47
O lúdico e a aprendizagem .....	49
A necessidade do planejamento da atividade lúdica .....	51

A relação do lúdico com a sociedade...	51
As políticas públicas e o lúdico..	52
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>54</b>
<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>57</b>
<b>APÊNDICES</b> .....	<b>59</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>60</b>

## INTRODUÇÃO

A ludicidade tem sido um tópico que tem ganhado espaço na Educação, pois independente de época, cultura, classe social, jogos, brinquedos e brincadeiras sempre vêm fazendo parte socialmente e culturalmente principalmente na vida da criança, levando-a para um mundo da criação, imaginação, fantasias. Por isso compreendemos a importância que a infância representa a todos nós, esta é uma fase única e deve ser aproveitada da melhor maneira.

Pois não haveria outra coisa que interessaria a criança mais do que a brincadeira. Assim ao levar a ludicidade para a sala de aula, o professor estará propondo metodologias adequadas e agradáveis respeitando as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprios, tornando o ambiente mais agradável e harmonioso, o que colabora com sua aprendizagem e as motivando a aprender, assumindo ainda uma função muito importante na formação da criança, na sua construção social e individual.

Como o mundo da criança se divide entre o real e a fantasia, por meio dele que ela interpreta, representa, e a interage com o mundo. Por isso o brincar não pode ser visto como algo que deve acontecer apenas fora da escola.

Por meio do lúdico o espaço é recriado e reinventado pela capacidade imaginária da criança, tornando as aulas mais interessantes, pois jogos e brincadeiras são práticas educativas que podem ser desenvolvidas em qualquer instituição ou espaço, dentro ou fora da sala de aula. Nos processos educativos escolares a ludicidade pode dar sentido a diferentes formas de conhecimento.

Nesse contexto o professor passa a ser um mediador muito importante, pois ele deve permitir a expressão lúdica da criança, ele é quem irá brincar com as crianças e orientá-las, estimulando a sua aprendizagem, de forma que elas possam assim mostrar a sua imaginação, a criação, a espontaneidade entre outros.

Compreender o que seja uma atividade lúdica será aquela que o aluno seja instigado a participar da atividade, estar nela por inteiro, segundo Canda (2006, p.140) “quando sentimentos, pensamentos e ações estejam agindo de forma integrada e não fragmentada no momento da presente atividade desenvolvida”. Vemos com isso que em uma atividade lúdica não será aquela que o professor possa achar atraente, mas não causar interesse em participação por parte da criança, pois ela não deve realizar a atividade apenas por fazer, mas

que ela realize de forma que haja uma compreensão do que ela está fazendo, sendo que ela seja instigado cada vez mais a participar da atividade, quer sejam por meio dos jogos brinquedos ou brincadeiras.

Brincando a criança ganha capacidades que são importantes para o seu desenvolvimento.

As discussões desta pesquisa são resultado de estudos decorrentes em meu processo de formação acadêmica com discussões sobre a possibilidade de o professor trabalhar na sala de aula de forma lúdica, no intuito de repensar as práticas de ensino e refletir sobre a possibilidade de proporcionar um aprender dinâmico e prazeroso ao aluno, fazendo com que ele crie interesse no aprender os conhecimentos escolares e sinta-se motivado.

Esta pesquisa tem como objetivo principal refletir como a ludicidade pode contribuir no processo do ensino e na aprendizagem dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública.

Com a questão norteadora se “pode a ludicidade colaborar para as aprendizagens”?. Temos os seguinte objetivos específicos:

- Compreender a importância do lúdico no processo do ensino aprendizagem;
- Identificar a possibilidade de trabalhar de uma forma lúdica;
- Perceber a reação das crianças com atividades com caráter mais lúdico;
- Evidenciar a importância da atividade lúdica e a sua utilização na escola.

O presente trabalho tem caráter qualitativo, pauta-se em dados coletados junto a sala de aula por meio de observações, entrevista com a professora da sala, e oficinas realizada pela pesquisadora com os estudantes da turma referida. Assim, o presente trabalho apresenta os processos da pesquisa, suas discussões e aprendizagens a partir da coleta de dados, das observações e intervenções realizadas em campo e dos teóricos que colaboraram para fundamentar nossas reflexões. A instituição em que realizamos a pesquisa localiza-se no Município de Amargosa, no interior da Bahia.

A presente pesquisa é destinada a professores, a pesquisadores e ao público que por ela se interessar, também no campo de formação dos professores.

Esta pesquisa encontra-se estruturada em 3 capítulos, além da Introdução e Considerações finais. O capítulo I aborda as referências teóricas que vem nos apresentando questões referentes à temática da pesquisa. Para a efetivação deste capítulo foram utilizados

autores que trazem discussões que versam sobre a construção social da infância, o brincar, o lúdico, o papel destes no desenvolvimento das crianças, entre outros. Entre eles estão: Kramer (2006 e 2007), Teixeira (2010), Kishimoto (2011), Vygotsky (1994).

O capítulo II apresentamos o capítulo metodológico da pesquisa. Nele apresentamos o tipo de pesquisa utilizado, o campo da pesquisa, a metodologia da coleta de dados (observação, entrevista), e apresentaremos as oficinas realizadas pela pesquisadora com a turma.

No capítulo III, serão apresentados os resultados e as análises dos dados. Neste capítulo descrevemos detalhadamente um relato de experiência baseado nas oficinas e na observação, os dados da entrevista com a professora entrevistada e análises baseadas na entrevista com a professora e a partir da entrevista com a professora apresentaremos discussões relatadas por ela sobre o lúdico, tais como: O lúdico, O lúdico e a aprendizagem A importância da mediação e do planejamento nas atividades lúdicas, A relação do lúdico com a sociedade, As políticas públicas e o lúdico.

# Capítulo 1

## O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA EDUCATIVA

### 1.1- Evolução Histórica do sentimento da infância e a brincadeira para sua vida

Se tratando de Jogos, brincadeiras, Garcia e Ferrari (1989, apud. TEIXEIRA, 2010) nos diz que desde a Idade Média eles já existiam na sociedade, criando um momento de coletividade e para estreitar laços de união. Todos brincavam juntos.

Mas se tratando da infância ela tem passado por vários momentos, por exemplo, o sentimento de infância que temos hoje, historicamente ela nem sempre existiu. Até tinham as crianças, mas elas não tinham uma infância.

Vejamos alguns momentos em que a criança já teve na sociedade.

Segundo Ariès (2012, ALMEIDA e CARMO 2017) nos mostra que não se tinha uma infância social, cultural e familiar como temos atualmente, essa mudança ocorreu ao longo da Idade Média até a Idade Moderna, pois as crianças eram vistas como pequenos adultos e a elas não se direcionavam os cuidados específicos. Podemos concluir que não se preocupavam com cuidados a elas nem na sua inserção social.

Como a criança na sua infância está em uma fase peculiar de formação e aprendizagens entre outras habilidades ela necessita de uma atenção especial, tanto na escola, quanto na sociedade.

As crianças já passaram por um período em que elas trabalhavam. Vejamos o que nos apresenta Kramer: “a miséria das populações infantis e o trabalho escravo e opressor desde o início da revolução industrial *condenavam-nas* a ser crianças: meninos trabalhavam nas fábricas, nas minas de carvão e nas ruas” (KRAMER, 2007, p14).

Na fala de Kramer, vemos que com o surgimento de fábricas e minas as crianças assumiam o papel de adulto no trabalho infantil. Provavelmente o brincar nessa época não era visto como algo importante na vida da criança algo sério, mas como “perder tempo” algo “fútil”, ele não era visto como alguma coisa que poderia contribuir na formação das crianças enquanto sujeito. As crianças mal tinham tempo ou espaço para brincar, principalmente as crianças de classes baixa, pois segundo Teixeira (2010):

No início da industrialização, quando surge a classe trabalhadora, formada por camponeses e a sociedade urbana de baixa renda, crianças muito novas já trabalhavam, tendo então pouco tempo e espaço para as brincadeiras; a preocupação era arrumar uma atividade remunerada para que elas ajudassem a sobrevivência da família (TEIXEIRA, 2010, p 32.).

Segundo Kramer (2006), o momento da infância não ocorria de forma homogênea, pois as crianças que eram oriundas de classes sociais mais abastadas, suas famílias tinham condições de investir na sua educação. Kramer nos mostra essa diferenças de infância:

Deve-se partir do principio de que as crianças (nativas ou imigradas, ricas ou pobres, brancas ou negras) tinham (e têm) modos de vida e de inserção social completamente diferentes umas das outras, o que correspondia (e corresponde) a diferentes graus de valorização da infância pelo adulto, a partir de suas condições econômicas, sociais e culturais, e do papel afetivo que exerciam (e exercem) na sua comunidade. (KRAMER, 2006 p.20).

Percebemos as divergências sobre a infância e sua valorização que ocorreram de forma distinta, pois as crianças não vivem as mesmas realidades econômicas, haviam culturas diferenciadas. Desta forma vemos que a infância se dava nas camadas mais nobres da sociedade, pois as crianças imersas em famílias com poucas condições econômicas acabavam indo precocemente para o mundo do trabalho e por esse motivo se sentiam muitas vezes impedidas a prosseguir na escola. Enquanto que as crianças de famílias abastadas tinham direito tanto à educação, quanto à infância.

Vejamos momentos em que a sociedade passa a ter um olhar voltado para o mundo infantil, Kramer (2006, p.16) as quais tem “sido determinadas a partir de modificações econômicas e políticas da estrutura social”.

Também a partir do Romantismo segundo Kishimoto (2011) é que a criança passa a ser vista de forma positiva, muito mais que um ser em desenvolvimento que tinha e tem as suas características próprias, a criança passa a ser vista como um ser que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade. Podemos ver com isso que a criança não é uma tábula rasa, e cada vez mais ela passa a ser vista como um ser social ativo, que sente e pensa no mundo, possui sua cultura, história de vida, emoções, fascinações, imaginações, brincadeiras e criação. Esse passou a ser o olhar do adulto sob a criança.

A criança é um ser que tem as suas particularidades, suas capacidades, seu potencial, mesmo sendo crianças dentro da sua realidade. Podemos concluir que elas não são impotentes só por serem crianças, e atribuir tais capacidades apenas ao adulto. Vejamos o que Kramer nos apresenta:

Sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pelas crianças; corresponde, na verdade, à consciência da particularidade infantil, ou seja, aquilo que distingue a criança do adulto e faz com que a criança seja considerada como um adulto em potencial, dotada de capacidade de desenvolvimento. (KRAMER, 2006, p.17).

Voltando a falar sobre as mudanças sociais ocorridas na sociedade com um olhar sob a infância, na nossa sociedade atual a criança tem acesso educação desde a Educação Infantil, a qual tem sido um dever de o Estado garantir a esses indivíduos acesso a educação de forma que contribuindo também para o seu desenvolvimento, sua formação social e individual, dando condições de permanência a esse público da rede de ensino da Educação Básica, também para o Ensino Fundamental e Ensino Médio.

Assim desde a infância a educação na sua vida contribui para que ela seja um ser crítico, reflexivo e participativo no mundo em que vive. No Brasil, temos a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394, que ressaltou a importância da Educação Infantil tornando-a primeira etapa da educação básica, em seu título II, art. 2º mostra que:

A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o mercado de trabalho. (LDB, Lei 9.394)

Os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, foco desta pesquisa, estão em um momento de transição da Educação Infantil, momento em que se trabalha sempre com atividades lúdicas, e eles vão para o Ensino Fundamental, momento que tem como um dos objetivos garantir que os alunos tenham como meios básicos, o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo, como diz a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 9.394), art. 32, §1. Além de outras competências que contribuirão na vida do aluno de forma individual e para sua atuação social.

Apesar dessas competências que se almejam que a criança desenvolva, entendemos que ela ainda está no seu momento de infância e que mesmo que se trabalhe para que ela desenvolva essas competências superacitadas, esse aprender pode se dar de forma dinâmica e lúdica, além de que no primeiro ano do Ensino Fundamental não precisa que a criança esteja sempre sentado, enfileirado, apenas escrevendo para aprender, sendo este é um momento que precisa de uma atenção especial dos educadores e educadoras, trabalhando o movimento da criança, a criação a imaginação entre outros.

Como já falamos do direito desde a Educação Infantil que o Estado garanta que elas tenham acesso e permanência a e educação, no Brasil outra ação de prestígio e valorização da infância surgiu a partir da criação do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), lei federal 8.069. Esse documento assegura os direitos e a proteção integral da criança e dialoga com a Constituição Federal de 1988. Assim, a criança passou a ser certificada por direitos garantidos pela sociedade que mudou a maneira de pensar sobre a infância: direitos que asseguram esse momento específico da vida da criança, de cuidar e protegê-la, passando a ser um dever de todos: família, sociedade e Estado. Vejamos:

Art. 4º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização cultural, à dignidade, ao respeito, à liberdade e a convivência familiar e comunitária. (ECA, 8.069, 1990, p.16).

Essa consideração de direitos nos leva a perceber a compreensão das leis criadas a favor delas compreendendo que além de outros direitos, que ela precisa brincar ir a escola como uma forma de colaborar na sua vida. O Estatuto combate também o trabalho infantil, como apresentado acima ela ainda existe. Os direitos adquiridos através do Estatuto são de fundamental importância para o desenvolvimento físico, social e mental das crianças. Enfim, todos os direitos que contribuem para o seu pleno desenvolvimento e formação social. Inclusive o lazer que também aparece no Estatuto, também nos remete a uma ligação com o ato de brincar, a diversão a qual proporciona também o momento do lazer.

O Estatuto, vem reforçando ainda no capítulo II, artigo 16 o qual compreende o direito à liberdade da criança aos aspectos contidos no parágrafo IV: brincar, praticar esportes e divertir-se. Eles aparecem e reconhece-se como um direito fundamental para garantir à infância o pleno desenvolvimento da criança que está em uma condição peculiar de formação por isso ela deve também ser valorizada no contexto escolar.

Kramer (2007) fala sobre a importância de que creches e pré-escolas assegurem o direito das crianças de brincar, criar e aprender. Segundo a autora, esses espaços têm o desafio de serem concebidos “como instâncias de formação cultural; de ver as crianças como sujeitos de cultura e histórias, sujeitos sociais” (KRAMER, 2007, p.20).

Kishimoto (2011, p.32) diz que “o Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo”. Podemos compreender que com o Renascimento a possibilidade do aprender brincando na sala de aula como um

instrumento pedagógico que pode estar sendo utilizado na educação, a fim de colaborar na aprendizagem da criança. Sendo assim elas adequadas aos conteúdos escolares.

Vemos com isso que o espaço educacional não deve ser visto como não sendo um lugar de brincar, Teixeira (2010, p.63) é outra autora que defende que “na escola, desde cedo, a criança também tem a necessidade de brincar como forma de socialização e de interação com a experiência sócio-histórica dos adultos e do mundo por eles criados”. Na sala de aula é necessário que o professor possa permitir que expressão lúdica da criança aconteça na sala de aula, proporcionando que ela tenha o momento de criar, imaginar, vendo a criança como um ser ativo, contribuindo assim para a sua aprendizagem, nesse momento pode também se criar a interação e a socialização fazendo com que haja trocas de experiências e aprendizagens conjuntas.

Para que a criança se constitua enquanto ser social, é necessário reconhecê-la como um sujeito de direitos, e inclusive direitos à brincadeira. Para Teixeira (2010) o brincar é um direito fundamental para a garantia da infância e de seu pleno desenvolvimento. Para isso a escola deve pensar num projeto pedagógico aprimorado de forma que possa fornecer experiências que instiguem os sentidos da criança e abram espaços para a ação infantil, para a música, para a mímica, a arte, com materiais táteis, de modo a motivar a imaginação, a criação, o colorido.

Kishimoto, (2011) é preciso que a escola permita ao aluno fazer com que ele se sinta pertencente ao seu espaço resgatando o direito da criança e respeitando o seu processo de construção do pensamento, permitindo que ela desenvolva suas linguagens expressivas do jogo, do desenho, da música. Para isso deve-se valorizar a realidade e a cultura da criança, pois ela gosta de brincar livre e espontaneamente e para isto a escola precisa aproveitar esses anseios, permitindo ao aluno o espaço do brincar, criar, imaginar, fazer de conta e aprender, ou seja, criar meios para que a criança seja o autor desse processo de formação, garantindo, assim a ampliação de sua autonomia e permitindo a ela a possibilidade de ressignificar seus conhecimentos de forma autônoma.

. Desta forma a educação escolar, juntamente com seus educadores, precisa ter a concepção de que o seu trabalho dentro do ambiente escolar necessita ter a ludicidade como um instrumento pedagógico que pode se constituir como um poderoso instrumento no processo educativo, valorizando o que a ludicidade tem e pode oferecer para a educação e não pensar que ela não contribui em nada ou considerá-la como uma perda de tempo em sua sala de aula. Essa quando ocorre é, na verdade, uma atitude equivocada da escola. Segundo Dantas

(2002), mesmo sendo considerada “inútil” ou “fútil” num ponto de vista imediato, a ludicidade tem enorme importância a longo prazo. É preciso que o momento do brincar não só aconteça fora da sala de aula, mas dentro dela, pois, ele consiste num direito de liberdade de ação da criança.

## 1.2 - A construção do brincar e sua relação com a cultura

“As crianças não formam uma comunidade isolada, elas são parte de um grupo e suas brincadeiras expressam esse pertencimento” (KRAMER, 2007, p.17). O brincar é um fato social, assim como a maioria dos comportamentos humanos, pois somos uma espécie essencialmente social. Compreendemos assim que a criança vai se apropriando das brincadeiras concernentes a cultura e grupo social em que ela está inserida, apesar de socialmente a brincadeira existir as formas de brincar podem variar em cada cultura, esta cultura não é idêntica nos distintos meios sociais. Brougère (2002, p.25), nos afirma que “a cultura em que está inserida a criança é *sua* cultura lúdica”,

Sua relação com a família, amigos, outros adultos e outras crianças apresentam para elas as formas de brincar, que podem variar em cada nação, cidade e estado. Borba (2007, p.36), destaca que “a brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, ou seja, *aprende-se a brincar*, desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura”. Assim vemos que a brincadeira, e a cultura lúdica da criança vão depender de uma construção estabelecida dentro da sua cultura.

Brougère (2002), destaca também que “para que uma criança possa brincar, antes disso ela precisa *aprender* a brincar, e isso ela aprende nessa interação”. Oliveira (1997 p. 56) também afirma que se “não fosse o contato do indivíduo com certo ambiente cultural essas aprendizagens não ocorreriam”. Podemos perceber a influência que ambiente sócio-cultural tem na vida do ser humano é nesse contato que ela vai conhecer e se apropriar de determinadas situações.

Brougère (2002) destaca que

Ainda que de forma desajeitada, a criança aprende assim a reconhecer certas características essenciais do jogo: o aspecto fictício, [...], faz-de-conta, a inversão dos papéis, a repetição que mostra que a brincadeira não modifica a realidade, [...] a necessidade de um acordo entre os parceiros, mesmo que a criança não consiga aceitar uma recusa do parceiro em continuar brincando. (BROUGÈRE, 2002, p. 22)

Vemos na fala de Brougère, que ela conhece as brincadeiras, os jogos e suas regras. a agir numa esfera cognitiva, ela consegue compreender o real e imaginário, a cultura de brincar entre pares. Brougère, (2002, p. 20), diz que “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social que, como outras, necessita de aprendizagens”. Para que uma atividade seja considerada brincadeira, é necessário que ela seja interpretada como tal pelos atores sociais a partir das significações em função do que eles compreendem sobre essa atividade.

O brincar é construído, assim, a partir de um “processo de designação e interpretação” (BROUGÈRE, 2002, p. 20). Essa construção vai se apresentar a partir da concepção que os sujeitos possuem sobre o jogo e a brincadeira. Como elemento da cultura, Teixeira (2010, p. 19) destaca que “na brincadeira, a criança não está apenas desenvolvendo comportamentos, mas manipulando as imagens, as significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultural à qual está submetida”. Ela não ira manipular um objeto apenas, mas interpretar ou encenar o que ela vivenciou dentro do contexto real da sua cultura.

Como Borba (2007), fala da influência que a cultura tem para estabelecer a brincadeira na vida da criança, a brincadeira, portanto um comportamento, de significação das experiências adquiridas nas relações com os elementos vivenciados dentro de uma sociedade.

Essas experiências criadas dentro dessas relações com as experiências presentes no cotidiano da criança são uma das principais características da infância e têm grande relevância para o estabelecimento de sua relação com o mundo, um mundo de significados e valores, os quais são adquiridos, construídos e partilhados dentro de uma sociedade.

### **1.3- O brincar e o seu simbolismo no desenvolvimento da criança**

Desde cedo à criança tem a necessidade de brincar, como uma forma de ser, estar, reinterpretar e manipular o mundo em que vive criando assim também a sua personalidade. Assim, o brinquedo na vida da criança a leva a interagir com o mundo, através da sua capacidade de criar, imaginar e reinventar.

Com isso o brinquedo é um instrumento primordial na vida da criança, contribuindo de forma significativa no seu desenvolvimento global. Vygotsky (1994, p.126), afirma ser “enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança”. Segundo ele, “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva”(VYGOTSKY, 1994, P.123). A brincadeira contribui para que, de forma *naturalizada* e espontânea, as habilidades da criança

se desenvolvam nas questões afetivas, cognitivas, sociais e motoras. Assim, o ato de brincar, possibilitará que a criança desenvolva habilidades enriquecedoras e importantes que irão influenciar sua vida cotidiana. Vygotsky (1994, p.131), diz que as crianças “encontram seu protótipo no brinquedo, que é o reino da espontaneidade e da liberdade”. Ou seja, no brinquedo permite a criança a imaginar a manipular ele permite à criança expressar esses seus anseios. Segundo Kishimoto, (2011) quando a criança brinca isso traz uma satisfação a ela, o que traz inúmeros efeitos positivos nos aspectos corporal, moral e social, além de proporcionar alegria e prazer, torna o ambiente mais agradável, harmonioso, o espaço é recriado, reinventado pelo imaginário infantil.

O brinquedo, então, passa a ser um objeto que media o mundo imaginário da criança com o mundo real, ele é um suporte para que ela possa manipular a realidade e dar asas a sua imaginação e criatividade, Segundo Borba, (2007) isso contribui para que surjam os espaços para a invenção, produção e novos significados, saberes e práticas, pois a brincadeira leva a criança a assumir o personagem que ela quiser ser naquele momento, instigando a sua criatividade e flexibilidade, capacidade de escolhas e tomada de decisões, exploração de materiais, desenvolvimento e movimento do corpo, estímulo ao pensamento, elas reinventam.

Para Vygotsky (1994, pg.124), “a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori”. A criança em sua inventividade, brinca com suas regras. Ela reinventa a mãe socialmente construída, a médica e a professora, podendo criar suas próprias regras de comportamento, por exemplo: ao imaginar-se como uma mãe, cuja boneca é a filha, ela obedece a regras comportamentais de uma mãe, mas ela também tenta ser o que ela pensa ser uma mãe, ou seja, ela cria essa “nova” mãe que, ao mesmo tempo em que corresponde ao que é ser socialmente e culturalmente mãe, é também uma criação, uma invenção de uma mãe que pode, por exemplo, fazer coisas que uma mãe “real” não faz.

Assim, a criança pode ser uma mãe que alimenta seu filho, dá banho, coloca para dormir (situações que qualquer mãe real faz), mas ela pode sair para trabalhar sentada numa vassoura (coisa que uma mãe real não faz). É por isso que ao brincar a criança usa a sua imaginação, imitando, criando e recriando regras sociais. Durante a realização da brincadeira a criança não percebe, mas ela acaba reproduzindo papéis sociais vivenciados no mundo adulto. Desta forma ela passa a apresentar ações culturais e ao agregar a essas ações outros elementos (como o faz-de-conta, por exemplo), ela acaba instituindo a sua própria cultura.

Vygotsky (1994, p.131), diz que “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”. Brincando a criança aprende a conhecer e se relacionar com o mundo e a se autoconstituir. Pelo fato da criança apresentar comportamentos no brincar.

Segundo, (Oliveira, 1997p. 66) baseada em suas teorias de Vygotsky “o brincar também cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, tendo enorme influência em seu desenvolvimento”, pois no ato de brincar a criança acaba se comportando além, ou seja, numa esfera mais avançada do que a sua capacidade real. Assim, ela muda de papel, ela apresenta papéis importantes reais ou inventados os quais na realidade não acontece, assim nas situações imaginativas a criança vai além e se reconstrói, recriando sua realidade, isso contribui muito para o seu desenvolvimento. Dessa forma, ao brincar a criança vai interagir com o meio, constituindo novas significações, momento pelo qual ela vai estimular as suas capacidades cognitivas.

Vejamos um pouco sobre essas zonas do desenvolvimento da criança. Oliveira (1997, p.59) nos apresenta dois conceitos importantes de Vygotsky: “a *zona de desenvolvimento proximal*” e a “*zona de desenvolvimento real*”. O nível de desenvolvimento real, que é o nível de desenvolvimento das funções mentais da criança, ocorre quando ela já tem o seu ciclo de desenvolvimento completado, ou seja, quando ela consegue realizar uma atividade sozinha, pois já adquiriu autonomia; a *zona de desenvolvimento proximal*, é o momento em que a criança não pode resolver os problemas de forma independente, realizando somente com a assistência de outra pessoa (por um processo de mediação), pois determinadas habilidades e capacidade estão em processo de maturação.

Vygotsky (1994) nos explica que o que é *zona de desenvolvimento proximal* hoje será *zona de desenvolvimento real amanhã*, ou seja, aquilo que a criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã. Ou seja, a criança passa por um processo de maturação, entre os que já foram completados e os que estão sendo.

#### **1.4- Jogos, brinquedos e brincadeiras como atividades lúdicas para o desenvolvimento e construção do conhecimento da criança**

Kishimoto (2011, p.18) nos apresenta que “entre os materiais lúdicos alguns são usualmente chamados de jogos outros, brinquedos”.

Teixeira (2010), Brinquedos e jogos podem expressar uma brincadeira”. Justamente por ser eles algo que causa diversão na criança.

Vejamos os termos de jogos, brinquedos e também brincadeiras os quais colaboram exercendo um papel fundamental no desenvolvimento da criança.

*Jogo* - Não é uma tarefa fácil definir o termo *jogo*, Kishimoto (2011, p.15): afirma que “cada um pode entendê-lo de modo diferente”. Assim, o jogo será compreendido a partir do contexto em que ele está sendo utilizado, em que ele está sendo empregado, o que se vê e compreende como jogo, a partir de valores e modos de vida. Teixeira (2010, p.21) já nos apresenta que jogos é “uma atividade estruturada que envolve regras”.

*Brinquedo* - Segundo Teixeira (2010) os brinquedos podem ser estruturados ou não. Os *estruturados*, por exemplo, são aqueles comprados em lojas, tais como carros, bonecas, etc. Os *não estruturados* são aqueles que a criança atribui um sentido, como um cabo de vassoura que vira um cavalo, por exemplo.

Segundo Teixeira (2010), ao brincar a criança tem os objetos que dão suporte à sua brincadeira. No brinquedo a criança substitui os objetos reais para que a realidade possa ser manipulada. Assim, ela interage diretamente com os objetos, por exemplo, ela utiliza carros, boneca, cabo de vassoura como cavalos e a partir deles, elas simulam determinadas situações.

Deste modo para Teixeira (2010, p. 18) “o brinquedo é um objeto concreto capaz de fazer fluir o mundo imaginário da criança, é um vínculo entre a fantasia e a realidade, entre o mundo da criança e o mundo do adulto”. O brinquedo media o mundo imaginário da criança e seu mundo real. Assim, se ela estiver com um carrinho ela pode fingir ser motorista, com uma boneca ela pode ser a mãe, ela pode brincar de casinha, com um cabo de vassoura virar cavalo, ela pode ser um cavalinho.

Como nos diz Kishimoto (2011, p. 22) “a infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto”.

Na brincadeira ela substitui os objetos reais para que a realidade possa ser manipulada, reinventada dando aos objetos um novo significado.

Teixeira (2010), destaca que ao brincar a criança não está apenas desenvolvendo comportamentos, mas manipulando as imagens, as significações simbólicas que constituem uma parte da impregnação cultural a qual está submetida. Podemos considerar que em brincadeiras, tais como *casinha*, *polícia e ladrão*, *pega-pega*, *teatro*, a criança adota as suas

próprias regras, sua imaginação é instigada. Há uma liberdade de ação, ou seja, a criança cria o seu mundo imaginário e de faz-de-conta, ou seja, ela pode ser o personagem que ela quiser. Assim, ela está reinterpretando, recriando o mundo real, o que contribui para o seu desenvolvimento integral, permitindo que ela se comunique consigo e com o mundo, contribuindo para o desenvolvimento de sua atenção, percepção, imitação, e imaginação. Por fim desenvolve suas potencialidades e socialização.

*Brincadeiras* - Teixeira (2010, p.21) aponta que elas “referem-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada”. Ela não precisa ter a presença de um objeto, como no brinquedo, para mediar a sua brincadeira.

Na brincadeira as crianças são capazes de demonstrar suas emoções e fascinações, por isso é importante que se tenha atividades que as envolvam, que as estimulem e que façam com que o processo imaginativo seja exercitado, pois na maior parte do desenvolvimento da criança.

Através das brincadeiras a criança apresenta a sua interpretação de mundo e o reinterpreta de forma ativa construindo assim seu próprio pensamento. Na brincadeira ela interage com outras crianças, imita, faz-de-conta, cria situações imaginárias, expressa seu sentimento cria e recria situações diversas de forma organizada, usa a sua criatividade, além de ser levada a diferentes socializações e interações, onde ela irá expressar vivências familiares e sociais. Muitas são as influências do brinquedo na construção do desenvolvimento da criança, colaborando na sua construção social e individual. Oliveira (1997, p.67) afirma que atividades que favoreçam o envolvimento da criança, em brincadeiras e principalmente aquelas que promovem a criação de situação imaginária, tem nítida função pedagógica.

A contação de história e a dramatização permitem que a criança incorpore a história, pois ao trabalharem com seu imaginário, sua criticidade e criatividade são instigadas, o que também contribui com o desenvolvimento da sua linguagem entre outras habilidades.

Kishimoto (2011) o uso dos jogos e brincadeiras que a criança adquire noções espontâneas que envolvem o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais.

O brincar além de proporcionar o lazer, também é uma fonte de conhecimento. Na brincadeira a criança explora o mundo ao seu redor. Segundo Teixeira (2010, p.45) a “atividade lúdica é uma situação em que a criança realiza, constrói e se apropria de

conhecimentos das mais diversas ordens”. Nesse aspecto, o brincar assume um papel didático e pode ser explorado pela pedagogia, contribuindo para que a criança desenvolva diversas habilidades.

Diante das apresentações dos termos de Jogos, brinquedos e brincadeiras, Kishimoto (2011), afirma que as concepções psicológicas e pedagógicas veem nos brinquedos e brincadeiras uma forma de contribuir no desenvolvimento da criança. Compreendemos assim que é possível atividades com caráter lúdico na sala de aula, adequando pedagogicamente aos conteúdos escolares, como auxílios de jogos, histórias, dramatizações e manifestações artísticas, podendo ser um meio que estará contribuindo para a atração e motivação da criança à participação, contribuindo tanto na sua formação quanto em seu desenvolvimento físico, intelectual, afetivo, cognitivo, pessoal e social oportunizando também o desenvolvimento da sua criatividade. Colaborando para as diversas áreas do conhecimento, auxiliando na aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

Teixeira também nos apresenta a sua concepção de lúdico. Vejamos:

O lúdico contribui em parte pela transmissão de cultura de um povo, sendo usado para divertir, para socializar, para ensinar e promover a união de grupos. Do ponto de vista pedagógico, as atividades lúdicas também são usadas como instrumento para transmitir conhecimento. (TEIXEIRA, 2010, p.14).

Desta forma o lúdico tem sua atuação e contribuição pedagógica, contribuindo de forma positiva e qualitativa como um instrumento que colabora no processo ensino/aprendizagem, para a construção de conhecimentos. Metodologias contendo atividades lúdicas podem ser um dos importantes mediadores na construção do conhecimento e no desenvolvimento global da criança, portanto não podemos considerar que a “a escola não é lugar de brincar”, pois a criança também pode aprender brincando. Pois diz Kishimoto (2011) que quando a criança está brincando ela está pondo o lúdico em ação. Desta forma podemos considerar que pode ocorrer um aprender brincando, que também pode acontecer de forma conjunta.

E segundo nos apresenta Teixeira (2010, p.22) “as atividades lúdicas criam oportunidades às nossas crianças para que internalizem alguns conteúdos curriculares por meio daquilo que faz parte de seu cotidiano”. O uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais, que respeitem as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas

de raciocínio próprios. E haveria outras coisas que as interessam mais do que a brincadeira? Jogos, brinquedo e brincadeiras são situações oportunas que possam despertar o seu desejo, valorizando o aluno, sua realidade e contexto de forma que ele se sinta pertencente àquele espaço e que faça sentido para ele. Desta forma, o lúdico pode dar sentido a variados conteúdos, pode ser as eles adaptado, contribuindo para que eles sejam aprendidos.

Quando se fala no lúdico e no brincar não está se falando de algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de uma forma *autônoma, espontânea e construtiva*.

De acordo com Oliveira (2005, p.140):

A motivação para aprender surge à medida que a criança busca dominar algo como meio de satisfazer certas necessidades. Ser colocada em um ambiente que não lhe desperte medo, mas incentive a explorá-lo, ter sua atenção dirigida a aspectos significativos para si mesma são elementos que ampliam o sucesso da criança na grande aventura de conhecer.

Por isto a sala de aula deve ser um ambiente motivador e harmonioso, onde se crie possibilidades de fazer com que a criança se sinta representada naquele espaço. As práticas escolares devem criar momentos de descontração, alegria, criação de fantasias e imaginação, valorizando-as também como autores do processo de ensino e aprendizagem.

Todavia, não podemos limitar atividades lúdicas apenas à recreação, pois quando se falando lúdico no brincar ele pode ser um objeto educativo que colabore nesse processo, possibilitando o desenvolvimento individual da criança a nível físico, intelectual e social, o lúdico pode apresentar contribuições para que a criança se torne capaz de intervir no meio ao qual está inserida de maneira ativa, uma vez que, por meio de experiências vividas, o indivíduo pode reelaborar aprendizagens com autonomia.

Assim, o lúdico deve ser considerado como um instrumento de mediação e facilitador da aprendizagem no contexto escolar, desde que empregado com base teórica e conhecimento pedagógico.

### **1.5- Mas quando podemos considerar que o lúdico está acontecendo na educação?**

Segundo os autores Fiorentini e Miorim (1990), o professor não pode considerar que sua aula irá ser produtiva somente por que ele adotou uma dinâmica de ensino em que esteja utilizando algum tipo de material simplesmente porque ele é atraente. Segundo Fiorentini e

Miorim, o material pode ser atraente, mas pode não levar o aluno a ser instigado a participar da atividade a estar por completo no que ele esteja fazendo. A criança pode estar simplesmente fazendo por fazer, sem que haja um real envolvimento na atividade.

Isso causará consecutivamente o desinteresse pela atividade e não produzirá êxitos para o aluno. Assim, o lúdico deve ser algo que proporciona a entrega total da criança, gratuitamente na atividade em si, onde ela possa se sentir e estar inteira na atividade proposta, criando sensibilidade e envolvimento.

Tal atividade lúdica não é necessariamente caracterizada como: jogo, brinquedo ou brincadeira, mas sim pela inteireza em que o sujeito se encontra durante a realização de determinada atividade, não basta o sujeito sentir prazer, mas estar inteiro, ou seja, quando sentimentos, pensamentos e ações estão agindo de forma integrada e não –fragmentada no momento presente da atividade desenvolvida. (CANDA 2006, p.140).

Vemos que Canda (2006), nos leva a entender uma atividade lúdica ser mas ela se caracteriza por ser algo que envolva o aluno de forma que provoque resultados que proporcionem ao aluno estar inteiro durante a atividade de forma que ele consiga compreender o sentido da atividade, ao mesmo tempo em que sente prazer em realizá-la, desenvolve a atenção, a percepção e a curiosidade.

Não podemos dar apenas ao brinquedo que e somente ele que irá dar uma motivação à criança um prazer, pois para Vygotsky (1994, p.121) “muitas outras atividades dão à criança experiências que podem de prazer muito mais intenso do que o brinquedo” ainda assevera o autor que algo que proporcionará prazer na criança é algo que ela ache o resultado interessante. Isso significa dizer que nem sempre podemos definir que somente o brinquedo é algo que é fonte de prazer para a criança, mas que existem outras atividades que serão mais atraentes para criança do que um brinquedo num determinado momento.

Fiorentini e Miorim (1990) destacam que a atividade lúdica deve incentivar a participação do aluno, seu raciocínio, compreensão e reelaboração do saber produzido Assim, podemos perceber que a atividade lúdica deve ser algo que provoque resultados na vida do aluno de forma que possibilite uma reassignificação para a sua vida cotidiana, possibilitando ao aluno adquirir consciência do significado do conhecimento de forma que sejam apreendidos a ponto levar o aluno a solucionar problemas, desafios, estimulando ele a se auto conhecer, conhecer o outro e o mundo dando a ele a autonomia para que ele possa aplicar no seu cotidiano o que foi apreendido no momento da atividade.

O lúdico também não deve ser utilizado como algo apenas para “passar tempo” nem considerado como algo “fútil”, mas sim como algo sério que colabore junto à prática docente no processo de ensino e aprendizagem. Isso porque no ato da brincadeira a criança estará desenvolvendo as suas diversas habilidades e potencialidades ao mesmo tempo, por isso a importância de orientar, delimitar e direcionar a brincadeira para a criança. Assim ela irá desenvolver habilidades importantes que irão contribuir na sua vida.

Diante disso, o professor precisa pensar na realidade, no contexto em que a atividade se desenvolve e se voltar para a busca de um aprender e ensinar significativos, relacionados com os níveis de aprendizagens, a atividade condizente com a realidade e idade da criança. Vygotsky (1994) destaca que as mudanças de estágios tem a ver com motivação, tendências e incentivos que temos. Vygotsky( 1994, p.122) assevera que aquilo que é de grande interesse para um bebê deixa de interessar uma criança um pouco maior. Para ele se não entendermos essa necessidade, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade.

E muito importante que o professor trabalhe sempre contextualizando com a realidade do aluno, no sentido de seus níveis proporcionando atividades que venham contribuir no desenvolvimento de seus níveis, contribuindo para que elas desenvolvam as suas capacidades que são, segundo Oliveira (1997, p.62) “estágios de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos”. Por isso as atividades devem pensar na faixa etária da criança, níveis de conhecimento e habilidades de forma que a estimule para novas aprendizagens.

Desse modo, o professor precisa conhecer e trabalhar a influência que a atividade tem no o desenvolvimento do aluno, nos aspectos: cognitivo, perceptivo, na coordenação motora, entre outras competências. O professor pode deparar-se em sua aula com situações em que de deem certo, mas pode deparar-se com situações em que não se obtenha os êxitos esperados. Então, além de conhecer em quê determinado brinquedo vai contribuir para o desenvolvimento da criança, ele precisa observar se vai causar prazer ou desprazer. E importante respeitar o interesse da criança, insistir quando ela está cansada e propiciar o aparecimento de certas reações negativas.

Além do brincar, o lúdico como nos apresenta Kishimoto (2011) da função pedagógica que pode estar proporcionando. Mas ao adotar tal perspectiva lúdica em sala de aula, o professor deve pensar que a sua aplicação precisa ser planejada e pensada intencionalmente e pautada em objetivos específicos da atividade em contexto, do publico a ser atingido, das

habilidades e competências que ele deseja atingir. Assim possibilitará o desenvolvimento das habilidades do aluno.

Ao utilizar o lúdico na sua ação pedagógica, o professor poderá perceber as dificuldades do aluno e reassignificar essa dificuldade através da observação e intervenção na brincadeira. Nesse momento surgirão novas situações e a partir disso elas contribuirão para que o professor possa trabalhar as dificuldades reais da criança no momento em que elas estão brincando de forma espontânea. Desse modo, o brincar também demonstra as dificuldades do aluno, e colabora para que o professor possa diagnosticar e trabalhar essas dificuldades..

### **1.6 - A importância da mediação e do planejamento nas atividades lúdicas**

Na ação pedagógica, o papel do professor é o mais importante, pois numa relação professor-aluno é ele quem irá contribuir para o processo de ensino-aprendizagem considerando que o ele será o facilitador da aprendizagem. Ele é quem organizar o ambiente estimulador, disponibilizar os materiais, criar as brincadeiras, orientar e elaborar situações que permitam ao aluno à manifestação da espontaneidade, da fantasia, da imaginação, da criatividade, interação, ou seja, estimulando para que a criança manifeste a sua capacidade lúdica e aprendizagens.

Pois o uso do lúdico numa função pedagógica, elas precisam ser orientadas e planejadas a depender do seu objetivo de onde quer chegar para obter os resultados satisfatórios, Luckesi (2005, p.105) diz que “o ato de planejar é uma atividade intencional pela qual se projetam fins e se estabelecem meios para atingi-los”.

O professor deve se preocupar com o material que vai utilizar selecionando-os de modo que tragam ressignificação para a vida do aluno, em criar aulas motivadoras, com suas práticas pedagógicas bem planejadas, valorizando a cultura local e suas realidades das crianças.

É, pois, fundamental selecionar brinquedos que levem os alunos a transformarem, criarem e ressignificarem sua realidade, estimulando não só a criatividade, por meio da atividade lúdica, mas também a tomada de decisão, a resolução de problemas e a cooperação no trabalho em grupo (TEIXEIRA,2010,P.64).

Na sala de aula o professor é um mediador importante, que deve proporcionar o momento de socialização e interação na sala de aula. Levando em conta os conceitos de Oliveira (1997, p.26), destaca que a mediação é “o processo de intervenção de um elemento

intermediário numa relação; a relação deixa então direta e passa a ser mediada por esse elemento”. Numa situação educativa em sala de aula, esse elemento mediador pode ser uma lembrança do que o aluno já viveu, uma pessoa que o auxilie (o professor ou outro aluno) ou até mesmo um jogo, um brinquedo ou uma brincadeira utilizada. Por exemplo, durante uma atividade matemática de adição o aluno pode realizá-la sozinho, porque ele já tem o conhecimento apreendido (para isso ele vai utilizar o recurso da lembrança, uma vez que ele já memorizou e consegue realizar sozinho a atividade), ele poderá contar com o auxílio de uma outra pessoa, como o professor ou um colega, ou esse elemento mediador pode ser um jogo como um boliche ou peças de materiais dourado. Essas são situações importantes de mediação. Assim, a mediação passa a ser a relação do sujeito com os elementos que cercam.

Para Dantas (2002), a criança é um ser ativo, participante do conhecimento e o professor é um ser também participativo, mas mediador. O aluno a partir do seu conhecimento possui a capacidade de criar estratégias para resolver situações. O educador deve resgatar sua infância, os momentos que ele vivenciou para entender os sentimentos da criança, suas necessidades e contribuir para o seu desenvolvimento de forma lúdica, para que ela se sinta mais a livre e aprenda espontaneamente.

Para que o lúdico seja de fato inserido na prática escolar o professor deve reconhecer a importância do mesmo e precisa saber utilizar na atividade os jogos e brincadeiras.

Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e dos jogos para a criança, o que indica a necessidade de esse profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-las e orientá-las (TEIXEIRA, 2010, P.65).

No momento em que o professor está utilizando o lúdico, seja no jogo, no brinquedo ou na brincadeira, ele precisa saber que naquele momento os instrumentos dessas ações irão mediar a aprendizagem e considerá-las de estímulos a serem utilizados na sala de aula para a vida dos alunos. Isso mostra as influências que os jogos, brinquedos e brincadeiras podem exercer sobre o desenvolvimento da criança. A motivação do aluno funcionará como um “termômetro” que permite perceber se a atividade está dando certo ao ver a alegria do aluno e a motivação em querer fazer parte da atividade, o interesse em continuar brincando.

O professor como mediador o seu acompanhamento é indispensável, ele também precisa brincar com seus alunos quando o parceiro da brincadeira é um adulto os alunos se sentirão estimulados e desafiados, ele pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante, se desenvolver e aprender, tornando o aprendizado mais rico, mágico e prazeroso. O professor também se sentirá atraído com os

jogos e brincadeiras. Teixeira (2010, p. 67), afirma que “ao utilizar o brinquedo nas aulas como material pedagógico, o professor não deve deixar os alunos em um determinado brincando sem nenhuma orientação e consciência de suas ações”. Desta forma o brinquedo pode ser um estímulo para a criança para que ela possa reinventar e construir o seu conhecimento.

Devemos considerar que para que o professor tenha toda essa praticidade de lidar com o lúdico em sala de aula, é necessário uma a formação acadêmica que lhe permita ter uma certa autonomia para trabalhar com atividades lúdicas em sua sala de aula, pois essa formação lhe permitira repensar a sua prática, e também deverá ser alimentada constantemente pela pesquisa, o que reforça a ideia do pesquisador.

## Capítulo 2

### CAPÍTULO METODOLÓGICO

As pesquisas acadêmicas têm sido cada vez mais usadas como um dos principais instrumentos para compreender determinados elementos e fenômenos da sociedade. É por meio da pesquisa que o pesquisador se aproxima do seu objeto de estudo, da sua realidade, podendo assim encontrar e entender os fatos sociais que busca estudar.

A presente pesquisa buscou refletir sobre as contribuições do lúdico como um instrumento pedagógico no ensino e na aprendizagem de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. O estudo partiu de uma abordagem qualitativa, pois ela se mostrou mais adaptável ao nosso objeto de estudo, levando o pesquisador ao campo da pesquisa, pois segundo André e Ludke (1986, p.44) ela tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. Nesse tipo de pesquisa os dados coletados são predominantemente descritivos, pois ele pode obter resultados, compreender e descrever sobre o que observou. Para Minayo (2006):

o método qualitativo é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções, e das opiniões produto das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos sentem e pensam. (MINAYO, 2006, p. 57).

Esta pesquisa requer que adentremos nela afim de que possamos compreender o nosso objeto estudado, para isso foi necessário um estudo de caso, que é um método de investigação qualitativa, utilizado para estudar um determinado contexto, sujeito ou determinadas situações, permitindo ao pesquisador obter detalhes das informações nas observações.

Para o modo investigativo da pesquisa foi realizado um levantamento bibliográfico inicial, fizemos *observação* na escola, na sala da turma investigada durante um mês totalizando uma duração de 04 horas diárias com dias de observações e as *três oficinas* com temáticas lúdicas na turma estudada, *entrevista* com a professora da sala investigada a qual foi gravada e transcrita,. Esses foram os métodos utilizados para que fossem recolhidas as informações para posterior e análise dos dados, os quais foram colocados em reflexão junto com as discussões teóricas da presente pesquisa.

Apresentamos na sessão posterior os resultados das aplicações desses instrumentos metodológicos na pesquisa. Iniciaremos agora situando o campo da pesquisa.

## 2.1 - O campo da pesquisa

O Centro educacional observado foi numa escola pública do município de Amargosa BA, a Escola Mágica<sup>1</sup>. A escola foi fundada em 1989, com um público de 64 alunos. A maior parte da escola é composta por alunos do próprio bairro. A escola localiza-se num bairro considerado periférico do município. Ela funciona no turno matutino e vespertino. No turno vespertino havia uma turma da Educação Infantil e uma de Ensino Fundamental do 1º ano, e no turno matutino uma turma da Educação Infantil e uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental. A escola conta com o programa Mais Educação<sup>2</sup> para alunos do 2º ano. O espaço físico da escola era distribuído em uma cozinha e copa, duas salas de aula com espaço aconchegante, uma secretaria, um banheiro para funcionários e dois para os alunos (um masculino e outro feminino), uma pequena área, uma sala de informática e um corredor.

Observando o espaço da escola para as crianças brincarem, percebemos que este é muito pequeno. Quando elas brincam e correm vão para o corredor da escola que dá acesso à salas e à cozinha. O espaço destinado à brincadeira é tão pequeno que elas correm o tempo todo do pátio para sala e vice-versa. A escola não tem brinquedoteca e nem parquinho. Durante o meu processo de estágios e participação em projetos foi possível notar que muitas escolas do Município de Amargosa, não oferecem espaço necessário para que as crianças possam brincar. Entendo que assim, as políticas públicas precisam pensar que as crianças não podem ser mantidas apenas em salas de aula, mas para o pleno desenvolvimento da criança e necessário ter espaços voltados pra a brincadeira, esporte e para o lúdico.

Nosso percurso da coleta de dados ocorreu da seguinte forma:

## 2.2- Observação

A observação constitui um dos principais instrumentos de coleta de dados nas abordagens qualitativas André e Ludke (1986, p.45) dizem que a observação permite que o observador chegue mais perto dos sujeitos. Ela é de extrema utilidade na descoberta de aspectos novos de um problema, ela permite também a coleta de dados em situações em que é impossível estabelecer outras formas de levantamento ou outras formas de comunicação.

Assim, podemos perceber que a observação permite que o pesquisador tenha uma participação mais próxima do seu objeto de estudo para que ele obtenha os dados precisos.

---

<sup>1</sup> Nome fictício da escola

<sup>2</sup> O Mais Educação é uma das estratégias que tem como objetivo melhorar a aprendizagem em Língua portuguesa e Matemática no Ensino Fundamental, por meio da ampliação de jornada escolar das crianças e adolescentes, otimizando o tempo de permanência dos estudantes na escola.

Ainda afirmam André e Ludke (1986.p.45) que a observação é uma forma de levantamento de dados num determinado trabalho e que o pesquisador precisa determinar o grau de participação, segundo a explicação do seu papel e dos propósitos da sua pesquisa. Para se concretizar esta observação em nossa pesquisa, permanecemos três dias na escola com observações de 4 horas semanais durante um mês numa turma de alunos do 1º ano do Ensino fundamental, do turno matutino. A sala tinha um total de 15 alunos, de faixa etária de 06 a 07 anos.

### **2.3- Entrevista**

A entrevista é um instrumento que também foi necessário utilizar nesta pesquisa e que subsidiou nossa coleta de informações. A entrevista realizada com a professora possibilitou um momento de diálogo concordando, assim, com o que Sarmento (2011, p.25) descreve sobre a entrevista: “um processo livre, aberto, democrático, bidirecional e informal, onde os indivíduos se podem manifestar tal como são, sem se sentir presos a papéis determinados”.

Assim, a entrevista precisa permitir ao entrevistado que ele não se sinta oprimido, que ele se expresse da sua forma, que ela ocorra de forma natural de forma a surgir às opiniões e as interpretações. Tentamos durante a coleta de dados conduzir a entrevista desse modo.

Duarte (2004, p.215) destaca que a entrevista é fundamental “quando se precisa mapear práticas, crenças, valores e sistemas classificatórios de universos sociais específicos”. Assim, o pesquisador pode obter informações de como o indivíduo percebe os fatos suas concepções, suas experiências.

Para a realização da entrevista com a professora foi feito um roteiro o qual foi utilizado na entrevista por meio de gravações as quais depois foram transcritas pela pesquisadora. A entrevista foi gravada com o consentimento da entrevistada.

### **2.4- Oficinas**

Também utilizamos como recurso metodológico a aplicação de três oficinas. Com material confeccionado pela pesquisadora como: Casinha de fantoches para uma contação de história, Bingo da adição, Dominó Gigante, cada atividade foi realizada em momentos diferentes, ou seja, uma a cada aula. As quais também nos aproximaram do objeto de pesquisa, auxiliando nossa compreensão da ludicidade sobre a possibilidade de o professor estar trazendo as atividades lúdicas para a sala de aula de forma a colaborar no processo educativo, observando assim a participação, interesse e envolvimento das crianças nas atividades de forma que havia compreensão das crianças do que estava sendo abordado por

meio de atividades lúdicas realizada na sala de aula. As oficinas estavam ligadas com os conteúdos contextualizando com o que a professora estava trabalhando.

## Capítulo 3

### TRABALHO DE CAMPO E ANÁLISE

#### 3. 1- Um relato de experiência baseado nas oficinas e na observação

##### Observação

A observação foi realizada no mês de Novembro de 2017. A sala de aula observada tinha num total de 15 alunos o espaço era aconchegante, de tamanho médio, os alunos foram bastante receptivos, participativos, criativos e alegres. A professora tinha uma dinâmica pedagógica estimulando as potencialidade e criticidade dos alunos, abrindo espaço para a criatividade, a imaginação, as brincadeiras, na sala de aula em sua dinâmica trazendo e valorizando a música, as histórias, os jogos, a brincadeira, a pintura, a arte, os vídeos, proporcionando as crianças a reinterpretarem a história por meio do reconto, trabalhando para uma aprendizagem significativa dos alunos. O livro didático utilizado também apresentou propostas muito boas de trabalhar, o que ajudava muito na aprendizagem dos alunos.

O professor como um sujeito mediador que contribui no processo de ensino aprendizagem, precisa pensar na sua prática pedagógica na sala de aula, pensando que ela possa contribuir de forma significativa na vida dos seus alunos. Catapan (2010) nos apresenta sobre “o papel do professor :

elaborar aulas com planejamentos e criatividade, utilizando-se de recursos variados e contextualizando o conteúdo escolar com o cotidiano vivido pelo aluno. Também e papel do professor instrumentalizar o aluno para que ele possa transformar a si, à sua realidade e as pessoas de seu entorno com o seu conhecimento. (CATAPAN, 2010, p.2)

A pesar de observar que a escola tem pouco espaço para as crianças brincarem, todavia, apesar do pouco espaço destinado as atividades livres, foi possível notar a busca dos profissionais da escola em oferecer aos alunos um ambiente onde estes se sentissem a vontade para brincar. Enfim, a escola tem se preocupado em ofertar uma educação de qualidade aos alunos que a ela pertencem, buscando estratégias para desenvolver um trabalho com o objetivo de proporcionar o desenvolvimento integral do aluno, priorizando as suas especificidades, valorizando e respeitando as diferenças com práticas que proporcionam a socialização de conhecimentos, articulando esses conhecimentos das vivências e sabres dos alunos e contribuindo para a construção de identidade dos educandos, de forma que esses conhecimentos sejam articulados às suas vivências e saberes dos alunos e aos seus

conhecimentos prévios, contribuindo assim para novos conhecimentos e novas práticas sociais.

## Oficina I

*Fábula de Esopo: O lobo e o Cordeiro*, realizada por meio de uma casinha de fantoches. Essa oficina foi possível estar trabalhando a linguagem das crianças, a leitura e escrita, o cognitivo, despertando a imaginação e criação por meio da casinha de fantoches, a pesquisadora adaptou a fábula de Esopo “O lobo e o cordeiro”. Essa atividade foi realizada com 15 alunos, sentados no chão com forrado com um tecido, para que os alunos pudessem sentar para ouvir a contação da história. Na presente atividade foi possível abordar assunto referente aos direitos iguais, direitos e deveres, essas discussões foram feitas ainda com o uso de fantoches. Após apresentar a história, foi realizado o reconto da história pela dupla de alunos, assim os alunos reinterpretaram a história da forma deles.

Ao trabalhar com a história, foi possível perceber o envolvimento dos alunos. O momento da contação da história causou nos alunos risos e uma alegre participação. Ao realizarmos indagações sobre partes e sobre o sentido da história, eles citaram o que entenderam que aconteceu na história. Quando perguntamos se a atitude do lobo para com o cordeiro estava correta, eles disseram coletivamente: “*não! Porque o lobo queria o lago só para ele!*”. Nesse momento a pesquisadora reforçou sobre os direitos iguais, os direitos e deveres que temos. Também foi possível perceber que ao recontarem a história, eles em algumas partes reinterpretavam e recriavam a história da forma deles.

Vejamos um dos recontos orais da história com a casinha de fantoches:

\_\_\_ “*O que você tá fazendo na minha água, tão limpinha, de eu beber?*”; (fala de aluno interpretando o personagem do lobo).

\_\_\_ “*Essa água não é sua, é de todos nós*”; (fala de aluna interpretando o personagem cordeiro).

\_\_\_ “*Você tá molhando seu casco imundo, podre no meu lago*”; (fala de aluno interpretando o personagem do lobo).

\_\_\_ “*Aaaa*”. “*Meu casco não é imundo; essa água é de todo nós! Todos nós!*”; (fala da aluna interpretando o personagem cordeiro).

\_\_\_\_\_ *“Chame suas amigas, eu vou te devorar”*; (fala do aluno interpretando o personagem lobo).

\_\_\_\_\_ *Grita! “aaaa, eu não tenho!”*; (fala da aluna interpretando o personagem cordeiro).

\_\_\_\_\_ *“Eu sou mais forte do que você”*; (fala do aluno interpretando o personagem lobo).

\_\_\_\_\_ *“Mas eu não vou sair daqui essa água não é sua!”*; (fala da aluna interpretando o personagem cordeiro).

\_\_\_\_\_ *“Eu vou lhe soprar! fuuu...”*; (fala do aluno interpretando o personagem lobo).

\_\_\_\_\_ *“Aaaai...”*; (fala da aluna interpretando personagem cordeiro).

Oliveira (1997, p.67) afirma que “atividades que favoreçam o envolvimento da criança, em brincadeiras e principalmente aquelas que promovem a criação de situação imaginária, tem nítida função pedagógica”. Esse momento de contação de histórias, reconto, instigou as crianças à criação, a reinventar e imaginar, contribuindo no seu processo de desenvolvimento. Percebemos que a história estimulou a imaginação das crianças permitindo-lhes recriá-la e tornarem-se os personagens.

Como destaca a autora Oliveira (1997) acima em que atividades que levam a criança a uma situação imaginária ter nítida função pedagógica, podemos afirmar que a contação de histórias na educação é uma das maneiras de trazer o lúdico para a sala de aula visando o desenvolvimento da criança. Através dela pode-se estimular a imaginação, sua recriação, o despertar da curiosidade para saber o fim da história, além de ajudar a expressar sentimentos.



**FIGURA 1:** Casa de fantoches da fábula de Esopo ‘O lobo e o cordeiro’.  
**Fonte:** Imagem retirada pela pesquisadora



**Figura 2:** Reconto da história fábula de Esopo “O lobo e o cordeiro”, realizada pelos alunos.  
**Fonte:** Imagem retirada pela pesquisadora

Notamos a criatividade das respostas das crianças quando foi solicitado presponderem seus livros didáticos livremente sobre a história apresentada fábula de Esopo “ O lobo e o cordeiro”. As imagens das atividades realizadas pelos alunos estão sendo apresentada logo abaixo.

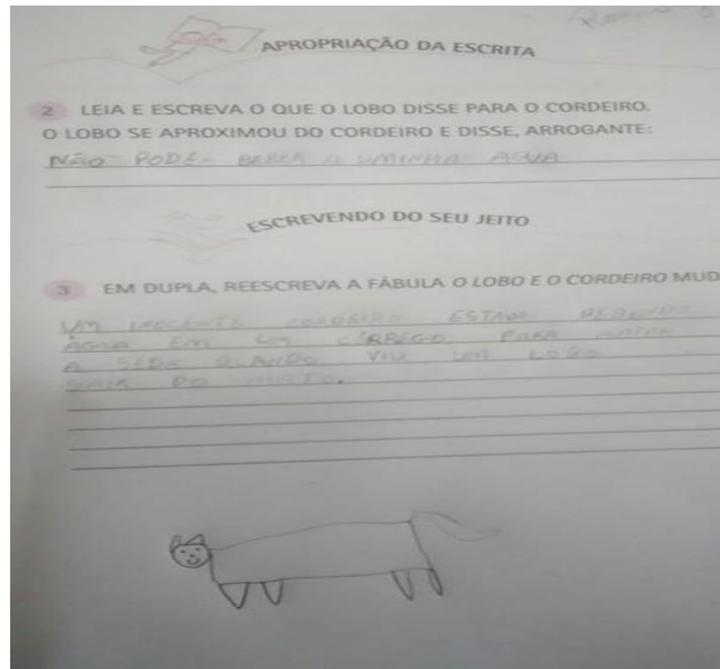
Para a questão da *figura 3*: Leia e escreva o que o lobo disse para o cordeiro”, foi respondido por um dos alunos “ *Não pode beber a minha água*”. Quando foi solicitado ainda na *figura 3*, para escrever “do seu jeito”, sobre o que ela viu na história foi elaborado pela aluna: “*O cordeiro estava bebendo água em um córrego para matar a sede quando viu um lobo sair do mato*” A aluna conseguiu fazer a interpretação da história. Notamos que em suas respostas no livro didático que ela respondeu a atividade conforme o que ela compreendeu com suas palavras o que aconteceu na história. Concebemos os alunos que estão em processo de construção do conhecimento, como também protagonistas desse processo que podem estar expressando as suas próprias ideias, modo de pensar e ver as coisas e o professor deve considerar isso e ser um mediador nesse processo e não se comportar como detentor do saber e querer que o aluno se expresse exatamente sua expectativa. Segundo a autora Hoffman (2003)

se ao aluno cabe apenas responder questões cujas respostas são sempre sugeridas pelo professor ou textos lidos, tais respostas não significarão uma reflexão e um entendimento próprio, não representarão desenvolvimento máximo possível do conhecimento (HOFFMAN,2003p.55)

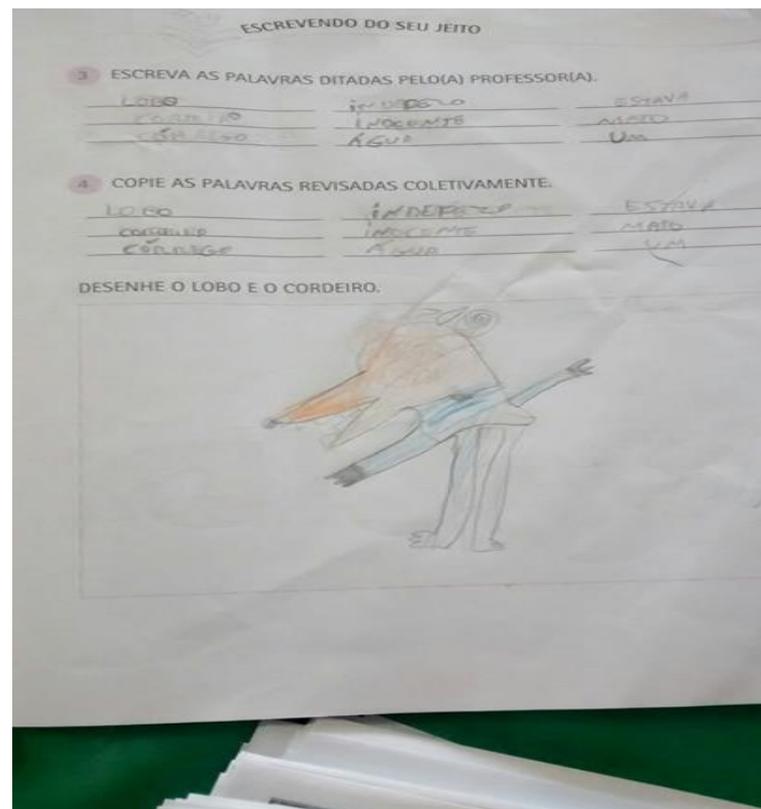
Vemos nessa fala da autora que se o aluno apenas é um reprodutor da sugestão do que o professor deseja, mas não vai se expressar o que ele compreendeu e suas reflexões, isso causará problemas na sua vida, pois ele terá medo de errar e sempre se apoiará na ideia do outro como a correta. Como diz Hoffman (2003), ele se tornará passivo diante das posturas autoritárias do professor.

É importante que o professor dê ao aluno espaços para que ele expresse suas ideias, valorizando suas produções, para que ele não seja apenas reprodutor. Para uma necessária correção, por exemplo, Hoffman (2003), ao invés de certo/errado o professor deve fazer comentários sobre as atividades dos alunos auxiliando-os a localizar as dificuldades, oferecendo-lhes oportunidades de descobrirem a melhores soluções.

Na *figura 4*, foi também trabalhado com os alunos ditado de palavras retiradas da história “O lobo e o cordeiro”, e eles desenharam o personagem do lobo e do cordeiro. Vejamos a atividade realizada na sala de aula com um livro de uma aluna. Vejamos as imagens.



**FIGURA 3:** Atividade de interpretação e produção textual da história fábula de Esopo “O lobo e o cordeiro”. **Fonte:** Imagem retirada pela pesquisadora.



**FIGURA 4:** Atividade de ditado de palavras retiradas da história fábula de Esopo “O lobo e o cordeiro”, e desenho dos personagens da história. **Fonte:** Imagem retirada pela pesquisadora.

## Oficina II:

**Jogo *O bingo da adição*:** Este jogo foi trabalhado com os alunos a fim de colaborar na sua atenção, percepção, em seu cognitivo, raciocínio lógico, ajudando a reconhecer os numerais, trabalhando solução de problemas de adição.

Estando presentes 15 alunos os quais foram separados grupos meninos x meninas. Todos os alunos receberam as suas respectivas cartelas numeradas de 01 a 10. Foram levados para a sala de aula dois dados grandes para a realização da soma do jogo.

Ao jogar os dois dados teria que somar juntando a quantidade da soma dos dois dados e vê o resultado total. Exemplo: se caísse 05 em um dado mais 03 em outro era realizada a soma que no caso seria 08. Esse seria o resultado da cartela, essa soma os alunos eram instigados a realizar. Nesse jogo a sala ficou arrumada com as mesas em circulo para que os alunos pudessem realizar o jogo no meio da sala. Os alunos foram bastante participativos na atividade, eles interagem, buscava ajudar o colega. No momento da soma tinha alunos que tinham facilidade em realizar a soma sem contar, e os que ainda tinham dificuldade as bolinhas o ajudavam na contagem.

Esses exemplos nos levam a perceber que os jogos podem ser instrumentos de ensino (KISHIMOTO, 2011). No que diz respeito a matemática e outros conteúdos, Kishimoto destaca o caráter educativo do jogo na aprendizagem. Segundo a autora (2011,p.20) quando alguém joga, está executando as regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica.



**FIGURA 5:** Cartelas do jogo Bingo da adição sendo pintados os respectivos numerais da cartela, realizada pelos alunos. Fonte: Imagem retirada pela pesquisadora



**FIGURA 6:** Dado utilizado para a realização das somas do jogo do Bingo da adição. **Fonte :** Imagem retirada pela pesquisadora.



**FIGURA 7:** Cartelas do Jogo Bingo da adição preenchida pelos alunos. **Fonte:** Imagem retirada pela pesquisadora.



**FIGURA 8:** Aluno realizando a contagem das bolinhas do dado, para o Jogo do bingo da Adição. **Fonte:** Imagem retirada pela pesquisadora.

### **Oficina III:**

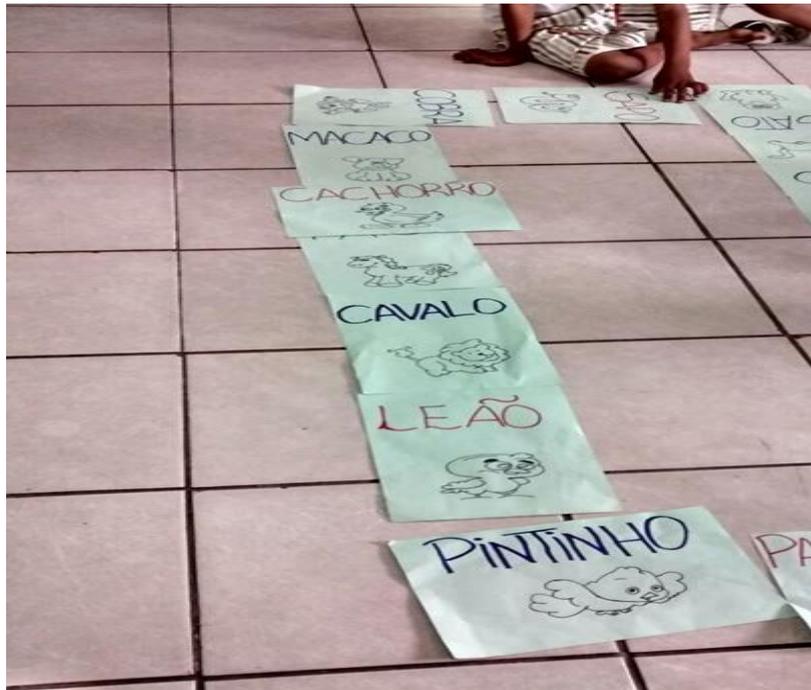
**Jogo Dominó Gigante:** Nesse jogo foi possível trabalhar com os nomes dos animais das histórias contadas pela professora. O objetivo era que as crianças relacionassem os nomes dos animais com as respectivas imagens. Assim foi possível colaborar no processo de alfabetização das crianças. Também a sua atenção, percepção, cognição e raciocínio lógico, a interação.

Este jogo foi realizado tendo na sala em média 12 alunos. Ele foi trabalhado contextualizando as atividades realizadas pela professora na sala de aula: histórias que as quais foram trabalhadas a cada semana pela professora com os animais tais como: ( A ovelhinha vermelha, a gansa dos ovos de ouro, o rato do campo e da cidade, o lobo e o cordeiro) .

Para isso a sala foi organizada em círculo, cada aluno representava uma peça com um animal, conforme as peças iam surgindo eles relacionavam a figura à palavra.

Nessa atividade eles foram participativos, foi possível notar que eles interagiam entre si, buscavam solucionar o problema, e tentavam também se ajudar dizendo “*você que tem a palavra*” ou “*você que tem a figura*” para o colega.

Essa atividade também contribuiu para identificar os alunos que tinham dificuldade de associar a palavra à figura e os que tinham facilidade. Como destaca Moura (2011, p. 89), “o jogo como promotor da aprendizagem e desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino”.



**Figura 9:** Jogo do Dominó gigante armado pelos alunos da turma. **Fonte:** Imagem retirada pela pesquisadora.

### 3.2.1 Uma contribuição a partir da entrevista com a professora

A professora entrevistada tem 48 anos e iniciou a sua trajetória profissional em 1999, em Brasília como professora de Educação Ambiental, História, Filosofia e Sociologia.

Ela atuava nesses campos devido ter realizado o Curso Seminarístico, na faculdade Seminário e Mosteiro Teológico da Ordem de São Basílio Magno. Graduada em História pela Universidade Presidente Antônio Carlos- Unipac, Pós- Graduada em História do Brasil, na Faculdade Integrada de Jacaré Paguá- FIJ. Ao vir morar em Amargosa iniciou com a Educação de Jovens e Adultos- (EJA), foi professora da Educação Infantil e 1º ano do Ensino Fundamental. Participou de cursos da EJA e como não tinha trabalhado com crianças na pré-escola nem no Ensino Fundamental, percebeu a necessidade de fazer Pedagogia, pois além de historiadora é formada em Contabilidade. Por não fazer o Magistério, não tinha base para ser professora de Educação Infantil.

Segundo ela, observando as colegas, ela viu que precisava melhorar sua formação para fazer com que as crianças aprendessem mais, esse era o seu objetivo. Assim, ela realizou a Graduação em Pedagogia na Faculdade Zacarias de Góes- FAZAG, realizou uma Especialização em Educação Infantil e Ensino Fundamental e uma Especialização em Letramento e Alfabetização, pois segundo ela percebeu que as crianças tinham muita

dificuldade em aprender. Em 2017 a professora citou que pretende fazer um curso de Libras e Inclusão.

A professora destacou que se não conseguir um desses cursos, ela quer estudar, pois para ela quando não se estuda fica sem conhecimentos.

A partir da entrevista com a professora apresentaremos discussões relatadas por ela sobre o lúdico, tais como:

### **O lúdico**

Como já apresentamos nas discussões teóricas dos capítulos anteriores, a ludicidade tem um papel importante no desenvolvimento e aprendizagem do aluno. A professora entrevistada ao falar sobre as concepções sobre a ludicidade, nos mostrou em seus relatos que estas se aproximam bastante dos autores que apresentamos nas discussões dos primeiros capítulos desta pesquisa.

Na compreensão da professora o lúdico é o mesmo que brincar, pois segundo ela quando as crianças brincam elas descobrem os conhecimentos, trocando experiência umas com os outros no jogo, através das músicas, da dança. Então assim, o intuito do lúdico para ela *“é educar, é ensinar brincando”*. Para ela também *“a criança ela além de está se divertindo ela está interagindo com outras crianças”*.

Para ela no brincar a criança consegue assimilar os conhecimentos. Considera a professora que nesse momento também acontece a troca de conhecimentos, ou seja, elas interagem entre si, elas aprendem e se divertem ao mesmo tempo, diz a professora .

A fala da professora se relaciona com a discussão da autora Kishimoto (2011), que quando a criança está brincando ela está expressando uma atividade lúdica. Assim, ele proporciona na sala de aula um aprender brincando, proporcionando que as crianças aprendam de forma ativa e motivadora, dando uma forma lúdica aos conteúdos.

Também podemos ver com a entrevista da professora que ao utilizar o lúdico proporciona na sala de aula um momento de interação, conceito destacado por Vygostky ( 1994 ) e Oliveira ( 1997 ). Esses são um dos elementos importantes na sala de aula para que haja a troca de experiências as crianças, pois além de aprender com o professor elas também aprendem umas com as outras. No momento das atividades da oficina com a turma foi possível notar essa interação, através das atividades lúdicas.

Para a professora até mesmo com o livro didático o professor pode ser lúdico, transformando um texto em lúdico, a forma como o professor ministra a aula, os materiais e meios que ele utiliza, os objetos a metodologia e uma boa didática colaborarão para que a

atividade dê certo. Considera a professora que o professor pode ser lúdico sem precisar de muita coisa, até mesmo ao utilizar o livro didático ele pode ser criativo, pois a forma como ele vai transformar e trabalhar os conteúdos pode ser sem uma forma monótona, transformando a aula num momento prazeroso. Citou a professora o lúdico poderá estar em sala de aula a todo o momento, *desde a chegada dos alunos, num bom dia, boa tarde, boa noite, em todas as aulas, com todas as disciplinas.*

A professora citou um exemplo de sua intervenção numa atividade lúdica, ao trabalhar mostrando o que é um triângulo para os alunos. Ao invés dela pedir para os alunos desenharem o triângulo, falar, ou escreverem o que é um triângulo. Então, ela pediu para os alunos construírem um triângulo com um canudinho.

Disse a professora: *“o lúdico pra mim é isso, o brincar em primeiro lugar para que haja realmente o aprendizado né? e ela também tem o prazer em aprender, por que quando a criança brinca ela acaba despertando nela a vontade de aprender”.*

Assim, por meio dessa fala e dessa prática podemos ver a possibilidade de se aprender brincando. Isso acaba despertando um prazer e motivação no aprender.

A professora também destacou que o lúdico não é só para as crianças, mas para os adultos também motiva a aula. Segundo ela: citou *“dizem que o adulto não gosta de brincar na EJA principalmente que são pessoas idosas”.* Mas ela recorda que quando ensinava na EJA ela sempre trazia algo ou algum objeto que tivesse o brincar como por exemplo o dominó, de forma que eles trocassem experiências lúdicas juntos. Para que não ficassem apenas no escrever, segundo ela apesar eles também tinham uma resistência, pois achavam que brincando não ia aprender, mas depois que os alunos compreenderam que dava para aprender de forma descontraída eles começaram a aceitar melhor.

*Sempre usei desde quando eu trabalhava com a EJA, e também quando eu trabalhava com Filosofia, com sociologia, eu sempre trazia uma forma diferenciada pra trabalhar. Por que, dizem que adulto não gosta de brincar, gosta na EJA principalmente que são pessoas mais idosas, né então eu sempre trazia algo assim pra eles, trocar experiências juntos, mas de uma forma com algum objeto pra ter um brincar, dominó levava pra eles, questões que tinham que usar material, por exemplo, cartolina, material dourado, essas coisas todas. Pra não ficar só o escrever e escrever, apesar que tinha muita resistência, no brincar, no lúdico né, porquê eles achavam que brincando não ia aprender, e depois que eles descobriram aquela forma de fazer o brincar mas direcionado que eles perceberam que era que dava pra aprender de uma forma mais descontraída, eles começaram a aceitar melhor. (TRECHO DE ENTREVISTA COM A PROFESSORA)*

Diferentes entrevistados no filme *Tarja Branca: A revolução que faltava* (2013)<sup>3</sup> dizem que brincar abre um portal para a imaginação e isso não vale apenas para as crianças, mas para os jovens e adultos também, pois num mundo agitado que vivemos com problemas de saúde e uma vida muito agitada muitos adultos acabam se distanciando de suas emoções, sensações, treinados apenas para realizar tarefas e ter um bom desempenho no trabalho. Eles questionam: e a capacidade criativa, a alegria, o brincar e o ser, como ficam? Não dá para continuar com essa escassez de tempo de espaço os entrevistados destacam que nessa sociedade brincar é urgente.

Vemos assim a importância da brincadeira até mesmo para o mundo adulto como uma forma dele ser e estar no mundo, não apenas do trabalho. Segundo relatos do filme se a socialização e a educação reprimem esse potencial optando por outros caminhos melhores a seguir, pode até ganhar regras de um bom convívio social, mas pode-se perder a conexão com a criatividade, com o impulso da vida natural, com a alegria e até com o ato de brincar, pois se tornarão crianças e adultos duros, agitados com pouco senso de humor, entristecidos ou ansiosos.

Percebemos perceber que a concepção de lúdico para a professora está em acordo com a linha de pensamento dos autores trabalhados nos capítulos anteriores e do documentários *Tarja Branca: A revolução que faltava*.

### **O lúdico e a aprendizagem**

A professora pronunciou que há aprendizagens significativas ao utilizar o lúdico em sala de aula. Ela destaca *que na maioria das vezes a aprendizagem e a percepção são maiores, pois pode ter crianças na turma que ainda não dominam a escrita*. Nesse caso as brincadeiras direcionadas podem não trabalhar a escrita, mas ajudam a desenvolver a capacidade de comunicação oral. *E quando não é muito lúdico, em que a criança fica só escrevendo, ela acaba não tendo muito interesse, já que é uma característica da criança querer brincar*. Segundo a professora *com o lúdico ela aprende muito mais, pois cria-se o interesse em desenvolver as atividades*.

Destaca a professora que *“quando se parte para o momento em que se trabalha com a escrita depois que ela brincou, brincou, brincou, aí sim ela tem mais interesse em fazer a atividade escrita, que também é necessária”*.

---

<sup>3</sup> No filme são entrevistados professores universitários, pesquisadores, artistas, pedagogos, brinquedistas, psicólogos e psicanalistas.

Segundo a professora o lúdico contribui muito. Para ela sem o brincar e sem o lúdico, para criança principalmente, *fica difícil, e também para o adulto, porque ninguém aguenta ficar quatro horas de aula seguidas em atenção contínua, todo mundo sentado.*

Podemos observar no discurso da professora que ela tem uma concepção de que as aulas não necessariamente precisam estar o tempo todo fazendo com que os alunos fiquem sentados enfileirados apenas escrevendo, o que torna a aula monótona, repetitiva. Mas é preciso tornar a aula mais descontraída com brincadeiras, trabalhar o movimento, a criação, a imaginação, a interação entre outros, pois isso tornará a aula mais interessantes e ajuda na linguagem oral e escrita dos alunos, como nos afirma Kishimoto (2011). Diz a autora que as atividades lúdicas numa função educativa, ela pode ensinar qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e em sua apreensão de mundo utilizando o brincar. Dantas (2002, p.117), destaca que o espaço “brincável” contribui para que a criança se desenvolva.

Nos processos educativos o brincar e educar podem ocorrer de forma simultânea, pois quando a criança brinca ela estará aprendendo e se desenvolvendo.

A professora mencionou que, por exemplo, ao trabalhar com a palavra BOLA, trabalha com as quantidades de letras, quantidades de sílabas, pergunta aos alunos se tem muitas ou poucas letras comparando uma palavra com a outra,

*por exemplo, você pega a palavra GATO, pode trabalhar ciências, matemática, português, história, geografia com tudo, de uma palavra você pode trabalhar com todas as disciplinas, por isso da pra se trabalhar interdisciplinar, com jogos, música, brincadeira de roda, pequenos textos, enfim baralho silábico, etc. (TRECHO DE ENTREVISTA COM A PROFESSORA)*

Nessa fala também percebemos a relação com as discussões do Filme Tarja Branca, pois destaca-se que brincar promove o conhecimento, pois impedir a criança de brincar, interagir com as coisas com mundo acaba sendo de certo modo, uma violência, pois a estamos privando de um aprender de mundo, inibindo a linguagem natural, a manifestação do humano e às vezes a criatividade.

Segundo os entrevistados do filme, brincar é tão sério e importante quanto incentivar os filhos a estudarem para futuramente prestar vestibular ou ter uma profissão. Ainda continua nos apresentando o documentário que por se ter uma ideia de que brincar não combina com aprendizagem, pensando que ao brincar, a criança não irá ser nada na vida, pais e educadores mesmo que bem intencionados bombardeiam as crianças com atividades extracurriculares a

fim de cumprir um curriculum vendo-os apenas para o futuro num vestibular ou numa profissão.

### **Planejamento da aula numa perspectiva lúdica**

A professora alude que deixar a criança brincar por brincar: *“não é que não vai acontecer a aprendizagem, pois um aprende com o outro, mas quando a gente fala do lúdico dentro da sala de aula, ou fora dela enfim, tem que ser direcionado porque se não for direcionado terá menos aprendizagem”*.

As crianças brincam de forma natural e espontânea, pois a brincadeira é algo motivador na vida da criança, e elas brincando livremente umas com as outras ou até mesmo sozinhas elas aprendem e se desenvolvem e isso é muito importante para elas. Vygotsky (1994), como já destacado nos capítulos teóricos, onde nos é apresentada pelo autor sobre a influência positiva do brinquedo para a criança.

Mas quando tratamos de que o professor possa estar trazendo o lúdico como uma prática pedagógica, adequando aos conteúdos escolares, neste momento na sala de aula, elas precisam ser orientadas e planejadas a depender do seu objetivo de onde quer chegar para obter os resultados satisfatórios, quais as aprendizagens e dificuldades dos alunos que irão ser trabalhadas naquela atividade mesmo que lúdica.

A respeito do planejamento, Luckesi (2005, p.105) diz que “o ato de planejar é uma atividade intencional pela qual se projetam fins e se estabelecem meios para atingi-los”.

O lúdico é uma estratégia de colaborar na sala de aula, mas não significa dizer que as aprendizagens dos alunos irão acontecer somente quando houver atividades lúdicas.

Mesmo defendendo o lúdico na sala de aula, ela diz que não é fácil trabalhar com brincadeiras, pois é

*nato da criança querer brincar, então assim quando começa a brincar e começa a direcionar os alunos ficam meio querendo do jeito deles, mas não pode ser totalmente do jeitinho deles, é preciso estar direcionando, Porque se não direcionar vira brincar por brincar, há aprendizagens, mas não tanto quanto se almejava. (TRECHO DE ENTREVISTA COM A PROFESSORA)*

### **A relação do lúdico com a sociedade**

A professora diz que o lúdico tem muito a ver com a sua relação dentro da educação com a sociedade. Ela fala, por exemplo, que ao passar uma propaganda na televisão ela já considera aquilo lúdico, pois utilizando a propaganda da televisão e juntando com os conhecimentos dos alunos, pode-se utilizar a propaganda que eles estão vendo no dia-a-dia.

“*Como aqui em Amargosa ela é um dos meios de comunicação mais usado, pode-se estar trazendo pra dentro sala de aula para a realidade dos alunos*”. Vemos, portanto que a professora compreende a importância de estar contextualizando, ou seja, trazendo a realidade do dia-a-dia para a sala de aula, pois isso fará sentido para o aluno. Esta professora apresenta uma visão ampla, pois na sua prática traz uma produção real da sociedade através do meio da comunicação das mídias, que é um fator presencial e cotidiano, colaborando no processo educativo, levando também a oportunidade aos alunos de estarem vivendo na sala de aula as realidades presentes em seu contexto contemporâneo.

A visão correta que a professora tem em estar contextualizando na sala de aula com a TV, essa também é uma visão positiva da professora, a autora Canda (2006), ela não desmerece o “fazer cotidiano”, mas nos apresenta as diferenças entre elas se tratando das atividades lúdicas as quais crianças podem participar de uma forma mais ativa, manipulando, tendo a possibilidade de criação, liberdade de escolha como nos diz a autora Canda, com a TV elas participam de forma passiva e receptiva. Vejamos:

É nesse sentido que se torna necessário distinguir os termos como entretenimento, diversão e recreação da questão da ludicidade. A recreação, a diversão e o entretenimento, que também têm uma importância na sociedade, apresentam-se como estruturas externas do sujeito, ou seja, é algo que é lançado de fora para dentro, já que o sujeito se apresenta de forma passiva e receptiva. Não há liberdade de escolha e a flexibilidade na ludicidade e sim uma alegria externa, previsível e programada. Já a ludicidade se relaciona ao campo do fazer, sentir e pensar humano de uma forma mais ampla e conjunta. (CANDA, 2006, 141).

Assim a autora Canda (2006) nos fala sobre a importância da escola ter como objetivo proporcionar espaço para que os sujeitos possam “dialogar, discutir, opinar, brincar, com espaços para a dúvida, os erros e para a criatividade” (CANDA, 2006,p.142).

### **As políticas públicas e o lúdico**

Dentre as políticas públicas que colaboram para que o professor trabalhe com o lúdico, é destacado pela professora sobre o Pacto Nacional pela Alfabetização na idade certa. Segundo o portal do Ministério da Educação (MEC), este é um programa assumido pela União, Distrito Federal, Estados e Municípios, o qual oferece aos professores uma formação continuada, com intuito de que com este programa possa se assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até aos oito anos, ao fim do terceiro ano do Ensino Fundamental. A professora citou que usa o lúdico todos os dias e em todo o momento por que o Pacto, colabora em sua prática proporcionando com conteúdos já direcionados para a ludicidade. Assim, ela afirma que não tem como se trabalhar fora do lúdico, porque que há livros que vem

do Pacto que já são muito lúdicos. O livro de matemática inclusive é um livro que faz com que você tenha que usar o lúdico pra melhor compreensão do aluno. A professora citou que o Pacto ajudou muito ela na sua prática docente, pois através dele ela conseguiu confeccionar brinquedos, e há também materiais que já vem prontos apenas com as orientações de como jogar ajudando a alfabetizar os alunos. Podemos ver com a fala da professora que o professor precisa ser valorizado e incentivado profissionalmente, seja numa formação continuada, ou em cursos que incentivem o aperfeiçoamento nas aulas do dia-a-dia. Quando se trata da educação as políticas públicas precisam cada vez mais estar dando uma atenção aos profissionais da educação.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação a Lei 9394/96 em seu TÍTULO VI, que trata dos Profissionais da Educação, determina que:

Art. 63°. Os institutos superiores de educação manterão: III programas de educação continuada para os profissionais de educação dos diversos níveis.  
Art. 67°. Os sistemas de ensino promoverão a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes, inclusive nos termos dos estatutos e dos planos de carreira do magistério público. II-aperfeiçoamento profissional continuado, inclusive com licenciamento periódico remunerado para esse fim. V - período reservado a estudos, planejamento e avaliação, incluído na carga de trabalho.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todas as discussões com os autores e resultados da pesquisa foi possível compreender que o uso do lúdico na educação prevê principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitem as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

Comprendemos que não haveria coisas que interessam mais as crianças do que a brincadeira. Assim, quando se fala no lúdico e no brincar, não está se falando em algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea.

Entende-se que utilizar a metodologia lúdica do tipo de jogos, histórias, dramatização e manifestações artísticas, venha a atrair e motivar a criança a participar. Esta participação fez com que eu me tornasse uma “pesquisadora” consciente do objeto de ensino, objeto que os educadores colocam ao seu alcance.

Com as oficinas foi possível notar a possibilidade de estar trazendo atividades lúdicas, por meio dos jogos, brinquedos e brincadeiras para a sala de aula, a fim de colaborar no processo de ensino e aprendizagem, compreendemos a sua relevância, pois as crianças foram participativas, com as atividades lúdicas as aulas tornam-se dinâmica e prazerosa. No momento da história elas riam, interagiam e respondiam com criatividade. Nas demais oficinas, com o bingo e o dominó com os nomes e figuras dos animais, elas também participaram, elas interagiam, buscavam ajudar o colega, o que é muito bom no seu desenvolvimento. Assim, foi possível perceber também através dos jogos os alunos que ainda tinham dificuldade em realizar cálculo ou ainda relacionar as figuras à palavra. E com essas dificuldades identificadas de competências que o aluno ainda não adquiriu se pode estar trabalhando com o ele posteriormente.

Enquanto pesquisadora e educadora me tornei uma profissional mais consciente sobre o uso de atividades lúdicas na sala de aula e sua importância enquanto uma forma que pode estar colaborando nesse processo de ensino e aprendizagem, pois elas também são indispensáveis à prática educativa, pois elas não são somente brincadeiras, mas promovem um aprender brincando, interferindo na aprendizagem do aluno.

Para o aluno aprender. Através da realização da presente pesquisa foi possível identificar o que os jogos, brinquedos e brincadeiras podem trazer no desenvolvimento e aprendizagem das crianças, e na sua construção social e individual.

No entanto, trabalhar numa perspectiva lúdica num sentido pedagógico elas é importante que ela seja orientada e planejada, que o mesmo seja usado de forma responsável, com objetivo determinado, com atividades que estejam de acordo com a faixa etária, com o nível de desenvolvimento cognitivo da criança e com o conteúdo abordado.

O lúdico é a forma criativa e descontraída de aprender, ou seja, aprender brincando. Apreende a atenção da criança, desperta o interesse e faz com que ela desenvolva suas potencialidades de forma natural. Traz contribuições em nível intelectual, motor, cognitivo, cultural etc.

Com relação a professora entrevistada a pesquisa me levou a perceber que em suas falas ela tem uma certa compreensão das atividades lúdicas. Quando ela apresenta a sua concepção de ludicidade *é educar, é ensinar brincando*. Para ela também *a criança ela além de está se divertindo ela esta interagindo com outras crianças*. Comparando com as discussões apresentadas nesta pesquisa dos autores, elas se aproximam com a concepção da professora entrevistada. Pois a ludicidade proporciona um aprender brincando.

Ela também apresentou uma visão ampla na sua metodologia de ensino quando ela menciona estar trazendo a realidade do contexto do dia-a-dia dos alunos para a sala de aula, como assuntos pela TV, para não só ficar preso aos livros didáticos. Ela também destacou que apenas com o livro didático o professor pode ser lúdico e também afirmou a professora afirma também que os adultos podem ter uma aula lúdica, pois o lúdico não pode ser usado apenas com as crianças, mas com os adultos também.

A professora discorreu sobre sua participação no programa Pacto Nacional na idade certa. Segundo ela isso a ajudou muito em atividades lúdicas, pois ela tinha esse momento de formação que contribuía para a sua atuação na sala de aula. Vemos aí a importância de políticas públicas estarem sempre dando um incentivo e valorização ao profissional que está em sala de aula, para que na sua prática ele possa estar aprimorando suas aulas, a forma de ensino e compreendendo com mais apropriação sobre o lúdico. Assim as políticas públicas estarão assegurando aos alunos que eles tenham uma qualidade de ensino para a sua aprendizagem.

Foi possível concluir que os jogos e brincadeiras são instrumentos eficazes no processo de ensino-aprendizagem, podendo ser utilizados em qualquer etapa, com pessoas de qualquer idade, qualquer nível social ou cultural.

Diante das discussões literárias a brincadeira aparece como um importante recurso na construção do conhecimento e desenvolvimento integral da criança, logo o educador deve tirar máximo proveito dos brinquedos nos processos educativo tornando-o natural e agradável. Desse modo, no que tange ao espaço educacional, ele deve criar e proporcionar meios para que o momento de brincar aconteça na escola em suas aulas.

Isso irá contribuir para que a criança desenvolva suas habilidades. Para isso a escola deve pensar num projeto pedagógico aprimorado de forma que se possa fornecer experiências que instiguem os sentidos de alunos e professores que abram espaços para ações lúdica tais como a música, a mímica, a arte, materiais táteis possam acontecer e motivar a imaginação, a criação, o colorido, tornando a sala de aula aconchegante, divertida, prazerosa, e que promove a aprendizagem.

Como salientamos anteriormente o professor tem um papel muito importante na construção do espaço lúdico. Essa tarefa complexa impõe ao professor e professora a busca por inovações e estratégias, a fim de garantir ao aluno durante o processo de ensino e aprendizagem um aprender significativo de forma que a prática do aprender e do ensinar não sejam monótonas e mecânica.

Assim, a realidade escolar desafia os professores ao alcance do êxito em transformar simples informações em conhecimentos aprendidos e apreendidos de modo significativo, pois quando há o processo de apreensão das informações, significa que o sujeito teve o processo de apropriação do conhecimento, de modo que ele possa autonomamente aplicar tal conhecimento aprendido em várias situações de sua vida.

Para isso também, como mencionado outras vezes sobre as políticas públicas, é importante que o professor possa sempre estar em processo de formação para que ela tenha autonomia de pensar nas estratégias utilizando o lúdico de forma que contribua na aprendizagem, pois brincar também é um fator muito importante para o desenvolvimento e formação do aluno.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Núbia Régia de; CARMO, Andréia Nascimento. **A construção social da infância a partir da Idade Média e sua representação na literatura**. Revista de Letras da Universidade do Estado do Pará, Abr. Jun. 2017 - ISSN Eletrônico 2318-9746. Revista Ribanceira 2017. Disponível em: <https://paginas.uepa.br/seer/index.php/ribanceira/article/view/1224/754> Acesso em 14 de Junho de 2018.

BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BEAUCHAMP, Janete; PAGEL, Sandra D.; NASCIMENTO, Aricélia R. do (Orgs.) Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação Básica 2007.

BROGÈRE, Gilles. **A criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

CANDA, Cilene Nascimento. **As atividades lúdicas na alfabetização político-Estética de Jovens e Adultos**. Revista da FAEEBA - Educação e contemporaneidade. Salvador, v. 15, n.25, p.133-146. Jan./Jun. 2006.

CATAPAN, Patricia Regina Gueno. **A prática pedagógica e o papel do professor**. WEBArtigos.2010. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/a-pratica-pedagogica-e-o-papel-do-professor/47116>.

DALLOBONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na educação infantil: Jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, Vol.1 n. 4- Jan-mar/2004.

DANTAS, Heloysa. **Brincar e trabalhar**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

FIORENTINI, Dario; FIORENTINI, Maria Ângela. **Uma reflexão sobre o uso de materiais concretos e jogos no ensino da Matemática**. Boletim da SBEM-SP, n.7, de Julho-agosto de 1990.

HOFFMAN, Jussara. **Avaliação mediadora: Uma prática em construção da pré-escola à universidade**. Porto Alegre: Editora Mediação, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo e Educação Infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogos, brinquedo, brincadeira**. São Paulo: Cortez, 2011.

KRAMER, Sônia. **A infância e sua singularidade**. In: BEAUCHAMP, Janete; PAGEL, Sandra D.; NASCIMENTO, Aricélia R. do (Orgs.) Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação Básica 2007.

KRAMER, Sônia. **Infância e Sociedade: O conceito de infância**. In: KRAMER, Sônia. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. São Paulo, Cortez 2006.

LDB. **Lei de diretrizes e bases da educação Nacional** - Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

LUCKESI, Cipriano C. Planejamento e avaliação na escola: articulação e necessária determinação ideológica. In: LUCKESI, Cipriano C. Avaliação da Aprendizagem escolar. São Paulo, Editora Cortez, 2005.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli Edilza Dalmaz de. **A Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo, Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

MEC. **Estatuto da Criança e do Adolescente**, Lei Federal 8.069. Ministério da Educação, 1990.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O Desafio do Conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. São Paulo: Hucitec, 2006.

MOURA, Manoel Osvaldo de. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. In. KIHIMOTO, Tizuko Morchida, Jogos, brinquedos e brincadeiras. (Org). São Paulo: Cortez, 2011.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico**. São Paulo, Editora Scipione, 1997.

POSTMAN, Neil. **O desaparecimento da infância**. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

RHODEN, Cacau. **Tarja Branca: A revolução que faltava** (Brasil, 2013).

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak Editora. 2010.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/L.S.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Outros documentos consultados:

**Ensino Fundamental de Nove Anos: Perguntas mais frequentes e respostas da Secretaria de Educação Básica (SEB/MEC)**. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensfund9\\_perfreq.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensfund9_perfreq.pdf). Acesso em 15/08/2018.

Aula 10 DCN Ensino Fundamental de 9 anos – Conhecimentos Pedagógicos. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=E3shGh3Lpzk>. Acesso em 15/08/2018.

**Ministério da Educação**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/component/tags/tag/35575>

## ANEXOS

Apresentação da história “ **O lobo e o cordeiro**”, fábula de Esopo. Feita com o uso do fantoche.

Um inocente cordeiro estava bebendo água em um córrego para matar sua sede quando viu um lobo saindo do mato.

O lobo aproximou-se do cordeiro e disse arrogante:

\_Lobo: Como ousa sujar a água que vou beber com seu caso imundo?

\_ Cordeiro: Senhor lobo, não estou sujando a água de vossa Majestade. E o córrego tem água suficiente para nos dois.

\_ Lobo: Seu cordeiro atrevido, como ousa me dirigir a palavra com tamanha prepotência?

E, bufando de ódio, o lobo foi embora...

Moral da fábula: É importante respeitar o direito dos outros.

## APÊNDICES

### Entrevista semi-estruturada direcionada à professora

Roteiro da entrevista a qual foi gravada e transcrita

1. Nome, idade, trajetória profissional.
2. Para você, qual o papel da educação na sociedade?
3. O que você entende por ludicidade?
4. Há alguma relação entre sua compreensão de ludicidade e o papel da educação na sociedade?
5. É possível inserir o lúdico na sala de aula? Em que momentos?
6. Em suas aulas você costuma utilizar atividades lúdicas? Por quê?
7. Em caso afirmativo, você sempre usou o lúdico em sua prática docente? Por quê?
8. Você acha que é fácil ou as vezes encontra dificuldade em utilizar o lúdico na sala de aula? Por quê?
9. Você consegue perceber se há rendimento dos alunos quando você usa o lúdico nos assuntos em sala de aula?
10. Você já vivenciou algum momento de formação e de discussão sobre a ludicidade?