



A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS: SEGMENTOS VITAIS NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM NO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA NA CIDADE DE PARINTINS-AM

MARTINS, Gleice Franco. **A importância das atividades lúdicas: Segmentos vitais no processo ensino e aprendizagem no 2º ano do ensino fundamental em uma escola na cidade de Parintins-AM.** Florianópolis: Id Acadêmico, 2025.

RESUMO

A educação no Brasil, conforme as Diretrizes Educacionais Nacionais e a Lei de Diretrizes e Princípios Básicos da Educação (LDB/1996), permite uma reflexão pedagógica em que fica muito claro o uso de atividades de lazer como estratégia de construção de conhecimentos. Os jogos são, portanto, uma ciência nova que exige aprendizagem e experiência, mas a tendência dos profissionais é pensar que sabem utilizar esta nova ferramenta porque já brincaram com ela, mas quando começam a trabalhar encontram dificuldades, porque devido até a formação acadêmica você sabe muito sobre sua área de atuação, mas muito pouco sobre a ludicidade. Existem, portanto, poucos elementos de análise e compreensão deste tema como fator de desenvolvimento humano. Portanto, este estudo qualitativo teve como objetivo investigar a importância das atividades de lazer como importante componente do processo de ensino e aprendizagem no 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola estadual na cidade de Parintins-Am. Com base nas obras de Maluf; Afonso Júnior; Dohme & Dohme; Piaget; Kishimoto; Vyigotsky; Além disso, observamos e analisamos o desenvolvimento das atividades na realidade dos Parintinsenses. Como técnicas de coleta de dados, utilizamos a observação participante e entrevistas semiestruturadas com três educadores do ensino fundamental. Conclui-se que os profissionais da educação devem reconhecer o verdadeiro significado do brincar para aplicá-lo corretamente e estabelecer a ligação entre brincar e o aprender.

Palavras-chave: ludicidade; métodos de ensino/aprendizagem.

SUMMARY

Education in Brazil, according to the National Educational Guidelines and the Law of Guidelines and Basic Principles of Education (LDB/1996), allows for pedagogical reflection in which the use of leisure activities as a strategy for building knowledge is very clear. Games are, therefore, a new science that requires learning and experience, but professionals tend to think that they know how to use this new tool because they have already played with it, but when they start working they encounter difficulties, because due to their academic training they know a lot about their area of expertise, but very little about playfulness. There are, therefore, few elements for analyzing and understanding this topic as a factor in human development. Therefore, this qualitative study aimed to investigate the importance of leisure activities as an important component of the teaching and learning process in the 2nd year of Elementary School in a state school in the city of Parintins-Am. Based on the works of Maluf; Afonso Júnior; Dohme & Dohme; Piaget; Kishimoto; Vyigotsky; In addition, we observed and analyzed the development of activities in the reality of Parintins. As data collection techniques, we used participant observation and semi-structured interviews with three elementary school educators. Conclui-se que os profissionais da educação devem reconhecer o verdadeiro significado do brincar para aplicá-lo corretamente e estabelecer a ligação entre brincar e aprender.

Keywords: ludicidade; education methods/learning;

INTRODUÇÃO

É difícil alguém dizer que crianças não devem brincar. No entanto, poucos adultos levam esta necessidade a sério. As crianças têm uma necessidade inata de brincar, que é inata, reconhecendo assim a importância das atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem, no seu desenvolvimento neuropsicomotor e como um contributo divertido e significativo no processo de aprendizagem nas etapas. Brincar é pular, saltar, manipular objetos, divertir-se, pensar, significa que a criança descobre o mundo pelo prazer do conhecimento, interagem com as pessoas, interagem com o ambiente em que vivem e exploram realidades desconhecidas. Lidar com as situações enfrentadas pelos professores é diferente, o desafio não é a dificuldade de ensinar, mas sim saber transformar o aprendizado difícil no objetivo final da criação, estimulando o interesse pelas cores dos brinquedos e estimulando o interesse pelo aprendizado por meio deles, como um guia do processo de ensino aprendizagem.

Com base nessa hipótese, este estudo destaca a importância as atividades lúdicas como segmentos vitais no processo ensino aprendizagem, uma vez que o brincar facilita a socialização e o desenvolvimento das crianças em todas as fases e fornece estratégias para fornecer suporte lúdico aos professores, com objetivo de contribuir para a melhoria da educação infantil.

Dessa forma configuramos algumas obras que alicerçaram e enriqueceram nosso trabalho como: “Brincadeiras em sala de aula” e “Brincar – Prazer e Aprendizado” de Maluf; “Aprendizagem por meio da Ludicidade”, de Afonso Júnior; “O jogo e a educação Infantil” de Kishimoto; “Atividades lúdicas na Educação” de Dohme & Dohme; Piaget “ a intervenção Psicopedagógica”, de Andreozzi; dentre outras, que destacam as atividades lúdicas, especificamente jogos e brincadeiras, numa perspectiva de qualidade do ensino aprendizagem nas escolas de Educação Infantil, contribuindo para a prática pedagógica dos professores.

Este artigo está dividido em capítulos, sendo que no primeiro Capítulo iremos abordar a *Fundamentação Teórica*. O segundo Capítulo refere-se à *Metodologia*, onde apresentaremos o método de abordagem, métodos de procedimento, técnicas de pesquisa e a amostra do universo pesquisado.

Por conseguinte, no terceiro Capítulo exporemos a *Análise e a Interpretação* dos dados coletados na pesquisa e entrevista com os educadores do 2º ano do Ensino Fundamental na cidade de Parintins/Am. Por fim, apresentaremos nossas *Considerações finais e recomendações* as quais retomarão as discussões contidas na fundamentação teórica, sendo este o pressuposto da consolidação da nossa pesquisa, assim como um legado de propostas e soluções viáveis, que darão subsídios para a prática pedagógica da educação infantil em nosso município.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

CONTEXTUALIZAÇÃO DA LUDICIDADE

O Homem, desde sua origem, busca a felicidade, independentemente de sua cultura, de suas características étnicas, de sua classe social ou de seu nível de escolaridade. Todos também (pais, mães, professores, etc.) desejam o melhor para a criança, para o jovem e para o adulto. O ser humano possui um desenvolvimento bastante complexo, daí a busca por estudos e pesquisas voltadas às áreas humanas.

Há pouco tempo atrás, quando se falava sobre criança, entendia-se que se tratava do nascimento até uma determinada idade, hoje temos que considerá-la mesmo antes do nascimento.

As reações que o bebê poderá apresentar logo após o nascimento estão ligadas aos estímulos que recebeu durante a gestação. Compreender a conduta do feto é o primeiro passo para se conhecer o desenvolvimento do ser humano [...] assim, acredita-se que o brincar e a inteligência estão presentes no ser humano antes mesmo dele nascer (Santos (org.), 2001:9).

Segundo a mesma autora, o *brincar* passou muito tempo sendo considerado pejorativo, não merecendo a atenção do pensamento lógico racional. O pesquisador Ned Hermann (1995) desenvolveu a teoria da dinâmica cerebral, analisando os dois hemisférios cerebrais através de um mapeamento. Nesse estudo pôde comprovar que o brincar está localizado no quadrante superior do hemisfério direito do cérebro. Logo,

quando o homem potencializa o hemisfério direito nas suas atividades ele inova, integra, compartilha e se expressa.

No processo criativo ele brinca, experimenta, intui, vê o todo, interage com as pessoas, aciona o cinestésico, o espiritual, o sensual e o tátil. Quando está aprendendo ele explora, vivencia, descobre, qualifica, elabora conceitos, aciona o emocional, sente, internaliza e compartilha. Estas características determinam o predomínio da emoção e contribuem para a ludicidade (Santos (org.), 2001:13).

Sobre essa assertiva, entende-se que ser lúdico, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isso, dar uma dimensão a existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, sensibilidade, autoconhecimento, cooperação, imaginação e afetividade.

O brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nele se reconhece um meio de proporcionar educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte interesse em aprender e garantem o prazer [...] Tanto o adulto quanto a criança estão plenamente libertos para a criação. E é através da criatividade que o indivíduo torna-se pleno e sincronizado com a vida, dando valor a esta, percebendo suas potencialidades, além da importância das trocas interindividuais (Maluf, 2003:80).

A autora ressalta que , o prazer do lúdico através de práticas corporais como dança, jogos, brincadeiras e outros, compreendem o objetivo de brincar, percebendo como ele se manifesta nas diversas faixas etárias, a partir das contribuições teóricas e do ponto de vista conceitual, histórico-cultural e educativo, como recurso de construção de identidade de cada ser humano, de autoconhecimento e como elemento potencializador do trabalho educativo.

“Precisamos analisar nossas vivências lúdicas e elaborar memoriais descritivos sobre elas, deixando emergir nossas emoções e representações, oportunizando momentos de descontração” (*Ibid*, 2003:12). Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia.

Quando brincamos exercitamos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente (Cunha, 1994 *apud* Maluf, 2003:20).

Portanto, o lúdico deixou de ser focado como uma característica própria da infância. Sabemos que, quando voltamos a brincar, não voltamos a ser crianças, mas vivenciamos instantes de prazer que tiram nossa seriedade, nos fazem mais espontâneos e alegres.

O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM POR MEIO DO LÚDICO

Cada professor tem uma grandes responsabilidades na renovação das práticas escolares, ou seja, na mudança que a sociedade espera da escola, porque é a escola que faz nascer novas pessoas, até ao surgimento de métodos educativos que orientam para novos objetivos de formação, acessível para ele. O professor é o responsável por melhorar a qualidade do processo de ensino aprendizagem, desenvolvendo novas práticas didáticas de ensino que permitam aos alunos aprender mais.

As atividades lúdicas têm na criança o poder de facilitar o desenvolvimento total da personalidade infantil e o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Além disso, a ludicidade não afeta apenas as crianças, mas também traz alguns benefícios aos adultos, pois os adultos gostam de aprender algo enquanto se divertem.

No processo de ensino-aprendizagem as atividades lúdicas ajudam a construir uma práxis emancipadora e integradora, ao tornarem-se um instrumento de aprendizagem que favorece a aquisição do conhecimento em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. O lúdico é uma estratégia insubstituível para ser usada como estímulo na construção do conhecimento humano e na progressão das diferentes habilidades operatórias, além disso, é uma importante ferramenta de progresso pessoal e de alcance de objetivos institucionais (Vygotsky, 1994:107).

A ludicidade é uma atividade que possui um valor educativo intrínseco, mas além desse valor inerente, tem sido utilizado como recurso educativo. Segundo Teixeira (1995:23), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem.

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;
- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento;
- As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva.

Portanto, vemos que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrante de diferentes aspectos da personalidade. O ser que joga e brinca, também é um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. A ideia de aliar o lúdico e a educação se difundiu, principalmente a partir do movimento da Escola Nova e da adoção dos chamados "métodos ativos". No entanto, esta ideia não é tão nova ou recente como parece.

De acordo com Teixeira (1995:39), em 1632, Comenius terminou de escrever sua obra "Didactica Magna", através da qual apresentou sua concepção de educação. Ele pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e

recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo". Portanto, alguns dos grandes educadores do passado já reconhecem a importância das atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem. Através do brincar e do jogo a criança aplica seus modelos mentais à realidade que as rodeia, aprendendo e assimilando. Jogando e brincando, as crianças reproduzem as suas experiências vivenciadas, transformando a realidade de acordo com seus desejos e interesses. Portanto, podemos afirmar que, por meio de atividades lúdicas, as crianças expressam, assimilam e constroem a sua realidade. É possível aprender qualquer assunto por meio da ludicidade, o que pode auxiliar no aprendizado de línguas, matemática, estudos sociais, e de ciências, e outros. A contribuição do psicólogo Jean Piaget é amplamente discutida e conhecida, embora o interesse de alguns educadores pedagogos da educação no início da Escola Nova estivesse em seu trabalho, voltado para o desenvolvimento da inteligência, que passa desde o nascimento até o "sujeito epistêmico", o sujeito epistêmico no processo de construção do seu conhecimento.

A teoria da construção da inteligência do psicólogo Jean Piaget, busca estudar como o ser humano desenvolve sua cognição e como se desenvolve o conhecimento, construindo a inteligência no processo, portanto sua preocupação inicial é do ponto de vista epistemológico e não psicológico ou educacional, mas deu uma grande contribuição para solucionar os problemas educacionais. Piaget afirma que a construção da inteligência é:

[...] a adaptação e seu desenvolvimento está voltado para o equilíbrio. Sendo assim, a ação humana visa sempre a uma melhor adaptação ao ambiente. Para que ela seja possível, ocorrem constantes organizações de experiência, voltadas para a equilibração. As experiências da criança, por sua vez, são conduzidas por sua ação em contato com o objeto. Essa ação é concomitantemente sensório-motora, cognitiva e afetiva (Piaget *apud* Costa 1999:08).

O autor destaca ainda que ao atribuir tais características a ação da criança, Piaget revolucionou os conceitos atuais de inteligência decorrente da psicometria, que isolou a ação inteligente, colocando-a apenas no nível das relações abstratas. Para seus seguidores, uma era a ação sensório-motor e outra, por exemplo, a cognitiva. Para Piaget as ações da criança não se desenvolvem no mesmo nível no sentido de se tornarem experiências cumulativas. Eles se distinguem e adquirem novas

qualidades, transformando-se. Tais ações são construídas em níveis diferentes; sensório-motor, operatório concreto e operatório formal.

Para Piaget, a construção da inteligência pode ser esquematizada como uma espiral ascendente que visa um equilíbrio resultante da combinação de processos de assimilação e acomodação. Neste processo existem diferentes estados de equilíbrio diferenciados que expressam a capacidade de adaptação da inteligência. Isso se consolida pela construção de conhecimento que permitem ao sujeito atuar no ambiente com o objetivo de se adaptar

O processo do desenvolvimento da inteligência se dá em três períodos principais, em que ocorre a evolução do pensamento, sendo que o primeiro é o sensório-motor; é o que mais apresenta subdivisões, pois é o momento em que se processa o nascimento da inteligência (Piaget *apud* Costa, 1999:14).

Para iniciar o estudo da temática pesquisada sobre as atividades lúdicas, temos como base essa contextualização inicial sobre como se dá o processo do desenvolvimento da inteligência na Teoria de Jean Piaget, essencial para o desenvolvimento de quaisquer atividades lúdicas, com atenção às faixas etárias das crianças e os períodos do desenvolvimento que são sensório-motor, operações concretas e operações formais, respeitando cada período de seu desenvolvimento.

É de fundamental importância que os estudos realizados na área educacional lúdica se conceituam os componentes da cultura infantil baseados nos estudos de PIAGET (*op. cit.*:14). A palavra lúdica significa brincar. E nessa relação do brincar que estão incluídas as brincadeiras com danças, músicas, histórias, contos, jogos e brinquedos, sendo estas, inúmeras, que contribuem para o aprendizado.

Com isso o professor, responsável por transmitir o conhecimento, pode mostrar nas atividades lúdicas, que o lúdico não se restringe às atividades agitadas e barulhentas que acontecem, às vezes de forma desorganizada, no pátio da escola. O brincar é mais que uma brincadeira, pois é neste brincar que estão incluídos brinquedos, na qual, através deles, a criança relata o processo maravilhoso do faz-de-conta.

Quando a criança brinca, sua imaginação desfaz a percepção de todos os objetos, e das pessoas e dos lugares, transferindo para outros sentidos e com formação de sentidos inexistentes ou presenciando o ausente. Também as brincadeiras, dramatizações, histórias, músicas, danças, enfim tudo que se inclua como atividades lúdicas, por isso o professor tem que valorizar este ato do brincar, respeitando a liberdade, a iniciativa, a criatividade, e a autonomia das crianças.

Segundo Santos “As atividades lúdicas fazem parte do ser humano e em especial da vida das crianças, desde o início da humanidade” (2000:23). Sabe-se que no mundo globalizado não está fácil incutir essas atividades devido as grandes transformações de informações de massas e de recursos tecnológicos. Apesar de que no sentido anterior às brincadeiras serem universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, professores estão com dificuldades de incutir o lúdico como recursos pedagógicos.

Podemos citar a primeira das dificuldades que os professores do Ensino Fundamental, são os recursos tecnológicos que influenciam a criança às vezes de modo negativo. A segunda é o fator econômico na qual o professor esbarra e a última é por não saberem desenvolver objetivamente a ludicidade.

Sabe-se que é importante na atualidade, a inserção na prática do professor quanto às atividades lúdicas que tanto contribuem positivo no desenvolvimento da criança. Podemos indagar essas situações e culpamos alguém. Mas de quem é a culpa, é do professor? Instituição ou família? São essas questões que devemos investigar a fundo e verificar para que podemos mostrar caminhos a solucionar esses problemas em conjunto sem que devemos culpar alguém, o que podemos fazer como futuros educadores, é resgatarmos essas atividades tendo outra visão diferenciada dos demais é olhar diferente daqui por diante, fazer a diferença seja em qualquer lugar que estivermos como educadores e principalmente quando estivermos frente a frente com essas situações.

Para os ***ludoeducadores*** é importante resgatar as atividades lúdicas e incuti-las em suas aulas com o lúdico, é essencial para início do ***processo ensino-aprendizagem***, em situações de ludicidade o professor pode criar situações de autonomia, de afeto, de interação, com a participação ativa e construtiva da criança,

as quais trazem resultados positivos e satisfatórios, pois as crianças nas atividades lúdicas o desenvolvimento pessoal começa desenvolve-se com a autodescoberta, a criança se sente realizada quando o professor faz um elogio ou parabeniza-lhe, e daí ela começar saber de suas limitações e potencialidades.

Assim motivados pelo prazer e alegria as atividades lúdicas tornam um ambiente agradável, visando à espontaneidade das crianças em grupos com as atividades como afirma Vânia Dohme quando nos diz que “o lúdico é elemento importante para a formação deste ambiente agradável, isto pode ser conseguido através de participação dos alunos em [...] atividades que dão oportunidades para a alegria de se manifestar” (2003:115).

O educador tem que organizar as atividades de modo que as mesmas permitem excelente vivência em grupo, o educador tem que diversificar as atividades para pode trabalhar a autoconfiança das crianças como o que acontecem nos jogos em que aspectos de ludicidade, começam a ensinar a criança a se interagir e a compartilhar em equipe, e a exercitar a autoliderança. Porém é dever do educador orientar para que haja essa espontaneidade do contacto com as essas atividades que tanto contribuem de modo positivo na interação dos grupos.

Para o Educador John Dewey, o contacto com os demais é mais um fator de amadurecimento individual para a vida social. Para ele, “compete ao meio escolar contrabalançar os vários elementos sociais e ter em vista dar a cada indivíduo a oportunidade para fugir das limitações do grupo social em que nasceu entrando em contacto com um ambiente mais amplo” (*apud* Dohme, 2003:128).

E é no convívio escolar, que essas diversas habilidades e atitudes são desenvolvidas como senso crítico, e se forma o desenvolvimento emocional, afetivo da criança, vai se moldando, com as situações de troca de conhecimento como acontecem e vão criando um ambiente de socialização e de interação, mantendo um ambiente alegre e fraterno.

A escola é um exemplo da vida em sociedade, é uma forma que marca, um lugar onde todos pudessem crescer no seu convívio, tendo oportunidades de errar, formar convicções, executar sua liderança [...], aprendendo desde cedo a ver cada situação pelo ponto de vista da coletividade, elaborando opiniões e desenvolvimento responsabilidade por elas. (Dewey *apud* Dohme, 2003:128).

Por ser esse ambiente que marca como argumenta, é o educador deve atentar para um ambiente hostil, pautada pelo medo e pela coerção, traumatizando as crianças por resto de sua vida. Em primeiro lugar, as atividades lúdicas trabalham com aquilo que a criança mais gosta de fazer: brincar. A atividade lúdica toma um espaço cada vez maior na educação, pois coloca a criança no centro da ação é a partir dela é que as crianças começam a formar opiniões, formar expressões e uma obtenção de um clima agradável. Para Vânia e Walter Dohme “As atividades lúdicas reproduzem o ambiente de alegria que é próprio das crianças e jovens” (2002:122).

Mas para que haja esse compromisso com o ensino é preciso incutir essas as atividades lúdicas, o educador primeiramente tem que conhecer o seu aluno e valorizar suas habilidades na qual a mesma possa realizar com êxito suas ações, tem que ficar atento para aquelas crianças que muitas das vezes estar sozinho ou quieto no cantinho da sala ou não dando importância para o mesmo, perdendo uma criança brilhante a desenvolver suas habilidades.

As atividades que envolvem o lúdico podem ser consideradas como estratégia que estimulam em todos os desenvolvimentos, seja cognitivo, afetivos, psicomotor, pessoal, cooperativo, socializador e outros que contribuem no processo ensino-aprendizado das crianças e precisam, por isso é no sentido participativo das ludicidades da turma, que o educador pode colocar o aluno em diversas situações [...] fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações (Dohme, 2003).

O clima de ludicidade em termo geral colabora com o psicomotor e a afetividade das crianças, como acontecem nos jogos, nas dramatizações, nas histórias contadas, nos contos, nas músicas, nas danças e canções etc. Elas se sentem mais felizes e descontraídas, pois gostam quando o educador as coloca no clima de ludicidade e interação. “O lúdico é uma espécie de “bolha” que se abre no cotidiano e as pessoas lá entram sabendo que o que irão fazer não tem compromisso futuros e as consequências de seus atos estão limitadas ao espaço de tempo que encerra a atividade lúdica”. (Huizinga *apud* Dohme, 2003:90).

TÉCNICAS DE ATIVIDADES LÚDICAS: OS JOGOS

Nos jogos quando colocados em prática enriquecem os conhecimentos, auxiliam no desenvolvimento do raciocínio-lógico, das normas, socialização, interação, participação e a competitividade com objetivos e metas a serem alcançados. Segundo Vânia Dohme:

O jogo quando aplicado com objetivos educacionais opera muito mais do que no desenvolvimento físico, como pode parecer à primeira vista, pois pode desenvolver a inteligência, os sentidos, habilidades artísticas estéticas, afetividade, vivência de regras éticas e o relacionamento social (2003:117).

Vale ressaltar que os jogos têm várias definições e sentidos, na área educacional, mas nem todos os jogos podem ser uma brincadeira, e nem toda brincadeira é um jogo. O importante é explicarmos que quando utilizamos a palavra jogo nas atividades lúdicas nos referimos ao “brincar”, onde não só as crianças brincam, mas também se exercitam a palavra “jogo” se origina do vocábulo latino *iocus*, que significa diversão, brincadeira.

Então, está relação do brincar com jogos, não tem que se vista, como uma disputa maldosa, mas sim uma brincadeira saudável, na qual sua importância é vista como um recurso educativo, onde os quais estão voltados para educar a criança e o seu desenvolvimento físico e cognitivo, desde que respeitam as características das atividades lúdicas. O educador tem que explicar que no jogo existem regras, que são para serem cumpridas, onde uns ganham outros não, importante é participar e competir independente de haver qualquer resultado favorecido, fazendo de sua aula a práxis lúdica com fins educativos. A educação através da ludicidade oferece uma nova atitude existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprendizagem através de jogos inspirado numa concepção de educação para além da instrução. (Santos, 2001:53). Obviamente, um jogo ou uma técnica recreativa nunca devem ser aplicados sem ter em vista um benefício educativo. Portanto, nem todos os jogos podem ser considerados material educativo.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (Vygotsky, 1994:103).

Portanto os jogos devem ser utilizados como proposta educativa apenas quando a programação o permitir, e quando puderem constituir uma ajuda eficaz para atingir um objetivo no âmbito dentro desta programação. De certa forma, o desenvolvimento do programa deve ser precedido do conhecimento dos jogos específicos e de como eles aparecem na proposta educacional, deve ser implementado, sempre com o espírito crítico para preservar, modificar, substituir por outros quando eles terminaram que estão longe de seus objetivos.

Assim, o jogo no processo de ensino só tem valor se for utilizado na no momento certo, e esse momento é determinado pelo seu caráter estimulante, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Nunca deve ser introduzido antes do educando demonstrar maturidade para superar o desafio, e nunca quando o aluno demonstrar cansaço com a atividade ou tédio com os resultados. "Os jogos produzem uma excitação mental agradável e exercem uma influência altamente fortificante" (Huizinga *apud* Antunes, 1998:46).

Em suma, "o jogo é um fator didático muito importante; mais que um hobby, parte insubstituível do processo de ensino-aprendizagem". Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado". (TEIXEIRA, 1995:49)

Atividades Lúdicas : As Expressões Literárias

Além dos jogos, devemos citar também outras atividades lúdicas, nas quais fazem parte às **histórias, dramatizações**, expressões que funcionam como um veículo capaz de transmitir a mensagem educativa que desejamos, as histórias são ideais para a transmissão de valores abstratos, com qual a criança irá se identificar.

Vânia e Walter Dohme relatam que “para que as histórias atinjam os seus objetivos educacionais é necessária à sensibilidade do educador para escolher aquela que enseja os elementos que ele deseja transmitir e a habilidade de contá-las enfatizando estes elementos” (2002:122).

As **histórias** têm como obrigação de comover, agradar e aprender brincando, porque é uma das maneiras divertidas das atividades lúdicas, não se restringindo em um relato apenas, sem levar ao interesse algum. Pelo contrário, contando as histórias as crianças ficam atentas porque gostam de ouvir de contar e de cantar, por isso elas têm que permitir estender-se em diversas atividades, como nas dramatizações, principalmente quando se utilizar os fantoches, nos jogos, nas fantasias e discussões em grupo, desenvolvendo as habilidades de expressões quando o educador ao contar uma história pode mudar seu final, levando as crianças a questionar e indagar o que foi contado por ele.

As histórias permitem desdobramento em atividades das mais diversas como o artesanato, dramatizações, jogos e discussões em grupo que dão um prolongamento dos seus efeitos e uma melhor reflexão sobre os elementos e a mensagem da história que se acabou de contar (Santos, 2004:47).

Às vezes, a fantasia é muito melhor compreendida pelas crianças do que a realidade, por isso o educador deve escolher qual delas contém os objetos que o deseja transmitir e forma de mostrá-los com a imaginação. A fantasia está na liberdade da imaginação [...] por sua livre vontade sem colocação de freios, sem direção. É acreditar que o bem e o belo podem se manifestar de diversas formas e que têm significações próprias para cada um (Maluf, 2003).

Sabemos que é muito difícil prender atenção das crianças, neste mundo moderno logo, é nas atividades lúdicas que as habilidades de expressão procuram despertar a linguagem, sendo que essas habilidades de expressão têm que ser motivadas para poder alcançar seus objetivos e metas estabelecidas pelo professor.

O educador deve perceber as habilidades de cada criança, a qual irá lhe oferecer essa é uma das vantagens de se trabalhar as atividades lúdicas geralmente em equipes em um ambiente cooperativo, pois a camaradagem desse convívio permite que se desenvolva a confiança mútua, e que se troquem opiniões, o que faz com que um aprenda com o outro.

São nos contos e lendas que o educador pode explorar as características dos personagens, como os nomes, apelidos. O educador pode explorar as lendas amazônicas, como a lenda do boto, da cobra grande, do curupira, do caipora e outras lendas que podem enriquecer muito com as atividades lúdicas, fazendo com que esses elementos facilitem a memorização com o lúdico.

Nos contos populares e lendas, a criança é transportada para um mundo, onde tudo é possível, e está é a magia da fantasia, pois ela ajuda a formar a personalidade, a criança aumenta seu repertório de conhecimento sobre o mundo e transfere para os personagens, principalmente se for dramatizada ou contada com os fantoches que dão mais alegrias a criança sem contar que aula fica mais prazerosa com esses recursos pedagógicos, que o professor pode utilizar várias vezes em sua aula.

AS EXPRESSÕES ARTÍSTICAS

Outro tipo de atividade lúdica que muito contribui no processo ensino, como recurso educativo é a iniciação musical no ensino fundamental, deverão ser canções educativas. A música tem como objetivo ajudar a melhorar a sensibilidade das crianças, a capacidade de concentração e a memória trazendo benefícios ao processo de alfabetização, pois estimula áreas do cérebro da criança que vão beneficiar o desenvolvimento de outras linguagens como a escrita e a oral. As brincadeiras como a de brincar de roda, por sinal uma brincadeira tradicional, tem uma forma divertida de fazer a criança cantar, apura afinação a percepção rítmica e melódica.

Na verdade, a música e a dança também são atividades lúdicas importantes para desenvolvimento físico, pois a dança é uma das maneiras mais divertidas e adequadas para ensinar as crianças brincando, na prática todo o potencial de expressão do corpo humano. É na dança que enquanto mexem o tronco, as pernas e os braços as crianças aprendem os movimentos ritmados acompanhando uma música educativa que ajudam a despertar a consciência corporal e sobre o desenvolvimento físico.

OS BRINQUEDOS

Segundo Kishimoto (1994), o brinquedo “é entendido como objeto, suporte da brincadeira”. Para Walter Benjamim (1984) “o brinquedo sempre foi e será um objeto criado pelo adulto para a criança” (*apud* MALUF, 2004:43). Conforme o autor citado, antigamente, acreditava-se que o conteúdo imaginário do brinquedo é que determinava as brincadeiras, quando na verdade quem faz isso é a criança.

Através do brinquedo a criança instiga a sua imaginação, adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo, trava desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo conhecer. O brinquedo envolve regras que, embora não sendo definidas, se originam da imaginação, mostrando que o papel que a criança representa e a sua ligação com o objeto serão originados sempre das regras.

O brinquedo é um meio de demonstrar as emoções e criações da criança. No brinquedo o modo de pensar e agir de uma criança são diferentes do modo de pensar e agir de um adulto. Isso acontece quando as crianças, por exemplo, desconsideram brinquedos mais caros e sofisticados e se apegam a outros mais simples, e que às vezes elas mesmas fabricam (Maluf, 2004:44).

Sobre essa assertiva entende-se que, a criança seleciona e apropria-se de elementos da cultura adulta incorporando-os ao seu universo infantil dando-lhes a forma de brincadeiras e, numa encantada forma de faz-de-conta, copia modelos e vivência, a seu modo, o mundo adulto, desta forma preparando-se para o futuro, experimentando as atividades e realidades do seu meio. Brincar é, portanto, meio de expressão, é uma forma de integrar-se ao ambiente que o cerca.

No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar a sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu **brinquedo**, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade (Santos, 1997:56).

Através de atividades lúdicas as crianças adquirem valores, e adotam comportamento desenvolvendo diferentes áreas do conhecimento, exercitar-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta suas vidas interiores, descobre o mundo e torna-se operativa.

METODOLOGIA

Iniciamos este estudo com a observação direta em sala de aula e objetivo deste estudo foi mostrar os estudos realizados sobre o desenvolvimento das crianças, com objetivo destacar a importância do reconhecimento a **ludicidade**, cuja temática do estudo é a importância das Atividades lúdicas como segmentos vitais no processo ensino aprendizagem na 2ª Série do Ensino Fundamental de uma Escola Estadual no município de Parintins, interior do Estado do Amazonas. A criança simboliza sua realidade através da Brincadeira, sendo capaz de descobrir e entender o seu mundo, pois descobre como as coisas funcionam e passa a relacionar-se com elas, situando o seu corpo no mundo em que vive.

Dessa forma configuramos como pesquisa bibliográfica onde algumas obras alicerçaram e enriqueceram nosso trabalho. Assim, caracteriza-se de **pesquisa qualitativa**, na qual se fundamenta na compreensão da realidade a ser observada e descrita. Para Mirian Goldenberg “os dados qualitativos consistem em descrições detalhadas de situações com o objetivo de compreender os indivíduos em seus próprios termos” (*op. cit.*:53). A pesquisa fora norteadada pelo método de abordagem da dialética, pois permite investigar a atual realidade e suas particularidades.

A realidade no método dialético é dinâmica, complexa e constituída coletivamente pelo homem, resultando em progressos dessas realidades tanto para a dialética as coisas não são analisadas na qualidade de objetos fixos, mas movimentos: Nenhuma coisa está acabada, pois se encontram sempre em vias de se transformar, desenvolver, o fim de um processo é sempre o começo de outro (Lakatos & Marconi 2001:03).

Sobre esse mesmo prisma, Demo argumenta que “cabe ao pesquisador inserir-se no contexto, compartilhar dele, a fim de melhor captar sutilezas, apoderando-se de seu universo consensual suas idéias, experiências, impressões, conceitos e representações comuns a determinado grupamento que as difundem”. Segundo o autor, o pesquisador integra-se à realidade para compreendê-la, mediante a um referencial teórico, desvendando as suas contradições ao explicitar a sua historicidade. “Seu trabalho é de combater a alienação, transformar a representação social da população acerca da realidade, compreendendo-a e focalizando-a dialeticamente”. (Demo, 1981:29).

Por isso tomamos como direcionamento o método do **Estudo de Caso**, que objetiva a investigação crítica de um caso particular, ou vários casos com a finalidade de intervir na realidade possibilitando possíveis soluções para os problemas do estudo de caso da temática pesquisada e o entendimento do contexto social, “O estudo de caso reúne o maior número de informações detalhadas, por meio de diferentes técnicas de pesquisa, com objetivo de apreender a totalidade de uma situação e descrever a complexidade de um caso concreto” (Goldenberg, 2003:34). Portanto o método precisa ser entendido como meio de ligação entre a teoria e objeto de estudo para ter eficácia, garantindo o caráter científico da pesquisa. Lakatos e Marconi ressaltam que a pesquisa de campo “é uma tarefa cansativa, e toma quase sempre mais tempo do que se espera, pois exigem do pesquisador paciência, perseverança e esforço pessoal, além dos cuidados com o registro dos dados e de um bom preparo anterior” (*Ibidem*:165).

Este estudo também é considerado uma **Pesquisa Descritiva**, pois, para Marconi e Lakatos (2002), consiste no “delineamento ou análise das características de fatos ou fenômenos, a avaliação de programas, ou isolamento de variáveis principais ou chave”. Vergara afirma que “a pesquisa descritiva também pode “estabelecer correlações entre variáveis e definir sua natureza” (1998:45). A pesquisa descritiva também costuma utilizar várias técnicas como entrevistas, questionários, formulários etc., dentre os quais alguns foram utilizados neste trabalho.

As informações levantadas nos permitiram compreender a importância das atividades lúdicas como segmentos vitais no processo ensino aprendizagem na educação de ensino fundamental, através das *técnicas de observação participante* e

entrevistas aplicadas aos professores e alunos, e das análises dos conteúdos bibliográficos coletados.

As observações foram direcionadas às duas turmas da 2ª Série do Ensino Fundamental, com um total de 48 alunos, onde se observou nas práticas das atividades lúdicas, o interesse, o desenvolvimento das habilidades, o comportamento individual e coletivo, participação, enfim as dificuldades dos alunos perante as atividades lúdicas.

ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

Este estudo foi investigado através de estudos bibliográficos e mecanismos como observação do ambiente escolar, entrevistas informais e questionários, a importância, a contribuição e a utilização adequada de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos nas salas de 2ª série do ensino fundamental.

Os resultados obtidos nesta pesquisa, através das técnicas e procedimentos aplicados, a fim de comprovar ou rejeitar a hipótese elaborada, que serão apresentados, analisados e discutidos com base nos objetivos propostos, relacionados à temática. A seguir serão apresentados os quadros organizados com as entrevistas com perguntas e as respostas das professoras, identificadas pelos cognomes A, B e C. Com uma visão ampliada, conceitual, organizada e significativa, foi realizada a entrevista com os professores, no qual constaram 9 (nove) perguntas, sendo 2 (duas) perguntas abertas, e 7 (sete) fechadas. De tais perguntas, 05 foram selecionadas, analisadas e comentadas, visto que estas estão intimamente interligadas como os objetivos propostos no desenvolvimento da pesquisa.

Considerando que as atividades lúdicas são recursos vitais e indispensáveis, diante de uma pedagogia dinâmica e envolvente, um dos pontos relevantes da entrevista, são as concepções que os docentes contemplam sobre a importância dos materiais lúdicos na prática pedagógica, assim como as necessidades e a utilização destes mesmos recursos, ampliando o trabalho com as

crianças, enriquecendo os conhecimentos e motivando-os a aprender brincando. Desse modo, organizamos as respostas dos professores, através de quadros.

QUADRO 1 – Concepção dos professores sobre a importância das atividades lúdicas

Professores	Pergunta Aberta
	1. Na sua concepção, qual é a importância das atividades lúdicas como segmento vital no processo ensino/aprendizagem?
A	<i>O aluno demonstra mais interesse pelas dinâmicas, pois são mais interessantes e atrativas, com isso o aluno aprende mais e melhor.</i>
B	<i>Desenvolve as competências e habilidades dos alunos, e possibilitam que estes exponham suas idéias, experimentem emoções, interajam com os colegas e participem de trabalhos de grupo.</i>
C	<i>Através das atividades lúdicas as crianças demonstram mais interesse em realizá-las, esforçando-se para concluí-las com êxito, levando-as a desenvolver o raciocínio na busca de soluções.</i>

Fonte: Entrevista aplicada aos professores da 2ª Série do Ensino Fundamental de uma Escola Estadual Parintinense, 2007.

Diante das respostas, percebe-se que os três professores reconhecem a importância das atividades lúdicas no ambiente escolar, como forma de desenvolver a capacidade intelectual dos alunos, estimulando-os a estudar e a interagir com os demais colegas. Sendo que a **Professora A** argumenta que seus alunos se interessam mais pelas aulas com dinâmicas, pois são mais interessantes e atrativas. Neste aspecto, “o papel do professor é de fundamental importância, pois ele deve observar as manifestações dos alunos e, através delas, interagir como facilitador da aprendizagem” (Santos, 2001:143).

Conforme a Professora B, as atividades lúdicas são importantes porque desenvolvem as competências e habilidades do aluno em conjunto com os demais colegas. Sobre esta afirmação, Dohme tece um comentário semelhante:

As atividades lúdicas têm a vantagem de serem desenvolvidas em equipes, em um ambiente cooperativo. A camaradagem desse convívio permite que se desenvolva a confiança mútua e troquem-se opiniões, o que faz com que um aprenda com o outro [...] a atividade lúdica coloca a criança no centro da ação. Assim quando ela tem cunho educacional, torna-se um verdadeiro exercício de educação ativa no qual a criança experimenta, analisa e deduz, ela tem, portanto, autonomia no aprendizado, ele é fruto de suas experiências que se combinam àquelas que ela já adquiriu, segundo as suas impressões e seu ritmo (2002:122).

Já segundo a Professora C, através das atividades lúdicas as crianças esforçam-se para desenvolver o raciocínio na busca de soluções. Em outros termos, as atividades mais interessantes, às motivam a ultrapassar seus próprios limites, a quererem sempre a superação, caso muito comum na realização de jogos e brincadeiras que instigam a competitividade entre alunos. “O jogo, na perspectiva da psicomotricidade relacional, propicia um espaço para que a criança possa exercer suas potencialidades, exercitar seu equilíbrio emocional e demais fatores que fazem dessa atividade algo motivador e desafiante” (Silva *apud* Santos, 2001:143).

Independente dos pontos atribuídos por cada professora, todas são unânimes em afirmar a importância vital das atividades lúdicas dentro do seu contexto educacional. Sob uma rápida análise nas respostas, já podemos observar as inúmeras especificidades do lúdico. A ação dinâmica do professor dentro da sala de aula nos remete a idéia de que usar a ludicidade como elemento pedagógico requer, então, intervenção e alguns focos norteadores para que as crianças se desenvolvam

Considerando as afirmações anteriores das referidas professoras, passaremos ao Quadro 2, onde as mesmas nos expõem como são realizadas as atividades lúdicas dentro de seus contextos escolares.

QUADRO 2 – Utilização das atividades lúdicas na prática pedagógica dos docentes da 2ª série do ensino fundamental.

Professores	Pergunta Aberta
	2. Quais são as atividades lúdicas que seus alunos mais gostam que você realize em sala de aula?
A	<i>Alfabeto de nomes, adivinhações, bingo de nomes, palavras cruzadas, caça-palavras, cantando os números; e jogos didáticos</i>
B	<i>Em nossa escola são executados dois projetos que abrangem o lúdico: brinquedoteca, e esporte e lazer, onde o aluno tem oportunidade de aprender brincando;</i>
C	<i>Caça-palavras, palavras cruzadas, jogos, cruza números, seguindo a pista e caça ao tesouro;</i>

Fonte: Entrevista aplicada aos professores da 2ª Série do Ensino Fundamental de uma Escola Estadual Parintinense, 2007.

Analisando as respostas acima, sobre a utilização das atividades lúdicas por cada uma das docentes, percebe-se que todas procuram variar suas atividades didáticas. Segundo as Professoras A e C, seus alunos têm preferência pelas atividades que envolvem brincadeiras e adivinhações de palavras e números (caça-palavras, palavras cruzadas, etc.). Sobre esse aspecto é válido ressaltarmos a necessidade desses tipos de atividades serem cuidadosamente planejadas, como bem afirma Santos:

Uma atividade lúdica feita ocasionalmente, sem seguir uma planejada programação, é tão ineficaz quanto um único momento de exercício aeróbico para quem pretende ganhar maior mobilidade física. Jamais pense em usar jogos pedagógicos sem rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos. Nem todo jogo ou brincadeira, portanto, pode ser visto como material pedagógico. Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o primeiro com a intenção explícita de provocar aprendizagem, estimular a construção do conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (2003:39).

Portanto, os jogos devem ser utilizados quando a programação permitir e quando puderem ser constituir uma ajuda eficaz para atingir um objetivo de

programação. Ou seja, o jogo só tem valor validade se for utilizado no momento certo e esse momento é determinado pelo seu caráter estimulante, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Nunca deve ser introduzido antes de o aluno demonstrar maturidade para superar um desafio, e nunca quando o aluno demonstrar cansaço com a atividade ou tédio com os resultados. Segunda a Professora B, em sua escola são executados dois projetos que abrangem o lúdico: brinquedoteca, esporte e lazer. “A brinquedoteca é um espaço destinado a ludicidade, ao prazer, às emoções, às vivências corporais, ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da auto-estima, do autoconhecimento, da resiliência, da construção do conhecimento e das habilidades” (Santos, 2003: 58).

QUADRO 3 – Concepção dos docentes da 2ª série do ensino fundamental sobre as atividades lúdicas como elementos no processo de ensino.

PERGUNTAS FECHADAS	PROFESSORES		
3. Você considera que as atividades lúdicas são elementos vitais e favoráveis no processo ensino/aprendizagem?	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>
4. Você encontra dificuldades para realizar as atividades lúdicas em sala de aula?	<i>NÃO</i>	<i>NÃO</i>	<i>NÃO</i>
5. A Escola disponibiliza recursos didáticos para trabalhar jogos e brincadeiras nas aulas?	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>
6. Há interesse dos alunos em participar das atividades lúdicas em sala de aula?	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>
7. As atividades lúdicas contribuem para o aprendizado de seus alunos?	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>
8. Você tem dificuldade em trabalhar o lúdico em suas aulas?	<i>NÃO</i>	<i>SIM</i>	<i>NÃO</i>
9. Você considera importante desenvolver atividades lúdicas na 2ª série do Ensino Fundamental?	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>	<i>SIM</i>

Fonte: Entrevista aplicada aos professores da 2ª Série do Ensino Fundamental de uma Escola Estadual Parintinense, 2007.

Neste quadro, tecemos indagações aos docentes referentes às concepções sobre o lúdico como elemento vital no processo de ensino. Percebemos que as professoras são conscientes da relevância dos métodos lúdicos desenvolvidos em sala de aula, porém, assim como em outras localidades brasileiras, as escolas da rede estadual de ensino da cidade de Parintins, passam por dificuldades com relação a material didático, espaço físico e professores qualificados. A maneira como os conteúdos são repassados, por muitas vezes, ainda acontecem da forma tradicional.

Observamos que os docentes utilizam várias brincadeiras e jogos educativos, entretanto, os mesmos não obedecem a um planejamento ou plano de ação que os tornem totalmente eficazes. Em certas ocasiões, presenciadas por nós, percebemos que as docentes aplicavam as brincadeiras, de forma improvisada e/ou aleatória. As atividades desenvolvidas com os alunos possuíam um cunho mais de distração do que de técnica de aprendizagem. Sobre esse aspecto Hubner (2003:01) argumenta que:

O professor, de maneira geral, não está preparado para lidar com a presença das brincadeiras dentro da escola. Neste momento, o processo de formação do educador não oferece uma orientação pedagógica para essa consciência de que a criança precisa se colocar no mundo através da linguagem dela. A criança fala de forma mais espontânea, enquanto o professor tem muito medo de perder o controle. Ele acha que se não ensinar algo específico, não controlará os estudantes. Mas as atividades lúdicas revelam e apóiam o desenvolvimento do aluno. O professor precisa tomar conhecimento disso e não exercer uma pressão que ignore a fase do faz-de-conta, do brincar e dançar. Normalmente, são atribuídas responsabilidades muito precoces aos alunos. Assumir as brincadeiras na escola é uma postura que pede muita reflexão aos educadores.

Por conseguinte, entende-se que o primeiro passo para se trazer o lúdico, a brincadeira para dentro da escola, de acordo com a escritora, é uma reunião onde os educadores resgatem a própria infância, a memória. Ou seja, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu, como sentiu e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem. Além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança é mais espontânea.

Sem dúvida, os conteúdos podem ser trabalhados com o uso do jogo e das brincadeiras previamente escolhidas e direcionadas à aprendizagem, pois a criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com atividade lúdica com muito mais eficácia.

Portanto, exige um momento de humanizar as relações, de resgatar o sentimento e lembrar como eles eram e o que sentiam quando viviam o momento que as crianças, seus alunos, estão vivendo agora, porque todo muito foi criança e teve essa vivência..

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico como função educativa promove a aprendizagem, o conhecimento, a compreensão do mundo e o conhecimento dos alunos. Portanto, é um elemento essencial do processo de ensino de qualquer disciplina, principalmente nas aulas das séries iniciais, acompanhar o desenvolvimento natural da criança. No aspecto educacional e pedagógico, o professor deve compreender as transformações educativas pelas quais passa a sociedade atual. Portanto, ele deve aceitar que já não tem mais o poder de transmitir conhecimento e que deve aceitar as novas formas de aprender, que não são mais lineares, porque são muito influenciadas pela tecnologia. A inclusão do lúdico na aprendizagem é um desafio no processo educacional, pois a falta de educadores preparados para usá-lo em seus programas cria a resistência para inseri-lo na prática da sala de aula como elemento indispensável. Segundo o professor, deve demonstrar variedade em todas as áreas de ensino porque os alunos não conseguem concentrar-se numa atividade por mais de um tempo limitado. Portanto, cabe ao professor mudar suas metodologias e dinamizar o curso para que os alunos fiquem atentos, entusiasmados com a aula e, assim, aprendam o conteúdo. Portanto, a aplicação das atividades lúdicas é fundamental para o entretenimento da turma, que se sentirá mais motivada para poder brincar enquanto aprende.

No ensino fundamental, o lúdico pode ajudar muito na aquisição da escrita e da oralidade, pois traz descontração e entretenimento às aulas, fazendo com que os estudantes se sintam mais à vontade e mais motivados a aprender.

No ensino fundamental, o lúdico pode ajudar muito na aquisição da escrita e da oralidade, pois traz descontração e prazer às aulas, o que permite que os estudantes se sintam mais confortáveis e mais motivados para aprender.

O lúdico no processo de ensino aprendizagem é uma necessidade, pois estimula o aluno a tomar consciência de si mesmo, da realidade e a buscar o conhecimento, sem perder o prazer de aprender. Portanto, é necessário que o educador garanta que este elemento tão necessário à formação e aprendizagem do aluno, possa ser introduzido como aspecto essencial do tríptico relação educacional-aluno e educador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRADE, Ana Isabel O; SÁ, Maria Helena A. B. **A Didáctica da língua estrangeira**. Porto: Asa, 1992.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis-RJ: Editora Vozes 2003.

FURASTÉ, Pedro Augusto. **Normas Técnicas para o Trabalho Científico: explicações das normas da ABNT**. 13. ed. Porto Alegre: S. N, 2005.

GOLDENBERG, Mirim. **A arte de Pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais**. 7. ed. Rio de Janeiro-RJ: Editora Record, 2003

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo na educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2001.

MALUF, Ângela C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 3. ed. Petrópolis-RJ: Editora Vozes 2003.

_____. **Brincadeiras para sala de aula**. 4. ed. Petrópolis-RJ: Editora Vozes 2004.

PEREIRA, Helena B.C. **Pequeno dicionário espanhol – português – espanhol**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1996.

SANTOS, Cícero R. dos. **Brincando com sucatas**. Rio de Janeiro-RJ: Editora Sprint, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001.

SILVA JUNIOR, Afonso G. da. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro-RJ: Editora Sprint, 2005.

SOUZA, Cecília R. de (org). **Oficinas Pedagógicas: desafios e possibilidades**. Manaus: Editora Valer/ Foppi, 2006.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ALBUQUERQUE, Heloísa M. C. **Instruções para elaboração de Relatório/Monografia**. Brasília: Fac. Int. Católica, 1992.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS - ABNT. **Norma 14.724/2002; 10520/2002; 6023/2002**. Parintins: Universidade do Estado do Amazonas, 2006.

EGLER, M. T. **Novos caminhos educacionais**. São Paulo: Editora Scipione, 1989.

FANGE, Eugene K. Von. **Criatividade profissional**. Rio de Janeiro : Vozes, 1972.

FANGE, Eugene K. Von. **Criatividade profissional**. Rio de Janeiro : Vozes, 1972.

FAZENDA, I. **Metodologia da pesquisa educacional**. São Paulo: Cortez, 2001.

LEI Nº. 9394/96 – **Lei de diretrizes e bases da Educação Nacional**. Disponível em: <<http://www.mec.gov.br>> Acesso em 19 de jan. de 2007.

OLIVEIRA, Maria Rita Neto Sales (org.). **“Didática: ruptura, compromisso e pesquisa”**. Campinas-SP: Papirus, 1993.

PATZER, Lauro. **Trabalho acadêmico: universidade, ciência e normas da ABNT**. Porto Alegre: Nova Prova, 2003.

SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO – SEDUC. Disponível em: <<http://www.seduc.gov.br>> Acesso em 13 de fev. de 2007.

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS. **Normalização de trabalhos científicos, NBR 14724/2006**. Manaus: Departamento de Biblioteconomia da UFAM, 2006.

WERNECK, Cláudia. **Sociedade inclusiva. Quem cabe no seu todos?** São Paulo <<http://www.wvaeditora.com.br>> Acesso em 15 de fev. de 2007.

