



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS
LICENCIATURA EM LETRAS - LÍNGUA PORTUGUESA**

LARISSA TAIALA AMORIM NOGUEIRA

**JOGOS E BRINQUEDOS COMO UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA E
MOTIVADORA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2020

LARISSA TAIALA AMORIM NOGUEIRA

**JOGOS E BRINQUEDOS COMO UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA E
MOTIVADORA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras - Língua Portuguesa do Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Licenciado em Letras.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mírian Sumica Carneiro Reis.

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2020

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Sistema de Bibliotecas da Unilab
Catalogação de Publicação na Fonte

N712j

Nogueira, Larissa Taiala Amorim.

Jogos e brinquedos como uma proposta pedagógica e motivadora no processo de ensino aprendizagem / Larissa Taiala Amorim Nogueira. - 2020.

35 f.

Monografia (graduação) - Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, 2020.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Mírian Sumica Carneiro Reis.

1. Escolas - Exercícios e jogos. 2. Estratégias de aprendizagem. 3. Jogos educativos.
I. Título.

BA/UF/SEBI

CDD 371.397

LARISSA TAIALA AMORIM NOGUEIRA

**JOGOS E BRINQUEDOS COMO UMA PROPOSTA PEDAGÓGICA E
MOTIVADORA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Graduação em Letras - Língua Portuguesa do Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Licenciado em Letras.

Aprovado em 10 de fevereiro de 2020.

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Míriam Sumica Carneiro Reis (Orientadora)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira

Prof. Dr. Paulo Sérgio de Proença

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira

Prof. Dr. Alexandre Cohn da Silveira

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira

Dedico principalmente a Deus por todos os dias
presentear-me com dádivas e graças; e minha família pela
dedicação, apoio e compreensão ao longo do curso.

AGRADECIMENTOS

A **Deus**, primeiramente, pela força, saúde, coragem para atingir os objetivos aos quais me propus;

Agradeço aos meus pais Luciano & Jucineide, e irmão Luciano Vitor, que me deram apoio e incentivo nas horas difíceis e colaborar ao longo de minha formação acadêmica;

Esse trabalho é dedicado ao meu filho Pedro Miguell, que compreendeu os momentos de ausência, que contribuiu com a realização desse sonho.

A todos os professores pela paciência, dedicação, companheirismo e incentivo;

À Prof^ª Dra. Mirian Sumica Carneiro Reis pela ajuda, colaboração e dedicação ao longo das orientações dispensadas na elaboração do referido estudo;

Aos meus colegas de turma pela amizade que fora construída no decorrer de todo o período de duração do curso.

E às pessoas que de alguma forma contribuíram para a realização desse estudo.

O jogo possibilita a criação
de ações e regras que
definem quem perde e
quem ganha. Ele é
construtivo porque
pressupõe uma ação do
indivíduo sobre a realidade,
estimulando a motivação.
(Ana Cristina Alves de Jesus)

RESUMO

Jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois estão presentes na humanidade desde o seu início. O presente trabalho trata do resgate do lúdico como processo educativo na relação ensino-aprendizagem. Possibilitando uma análise da contribuição que os jogos e brinquedos proporciona a formação da criança e do adolescente, a fim de promover um crescimento sadio, um enriquecimento integrante no ensino dos conteúdos curriculares, por meio de uma prática democrática, na qual oportuniza a participação franca, criativa, livre e crítica. Neste ínterim, o presente estudo perpassou por etapas de investigações teóricas bibliográficas, como: KISHIMOTO (1996), LUCKESI (2000), ALMEIDA (2000) & PIAGET(1968) que vêm a debater e contextualizar o lúdico no processo de ensino aprendizagem. A educação procura apropriar-se dos jogos e brinquedos como instrumento imprescindível para o desenvolvimento psíquico e para avanço social do homem. Pensando nisso cada sala de aula tem o seu currículo próprio que enfatiza conteúdo dentro do contexto e interesses do aluno com a finalidade de transmitir valores favoráveis à autodescoberta, a autoestima, e a cooperação. Sendo assim, ensinar brincando e aprender se divertindo torna o ensino uma pratica pedagógica relevante e significativa que liberta o aluno do imobilismo para uma participação ativa, tendo em vista um forte compromisso de transformação e modificação da sociedade.

Palavras-chave: Escolas - Exercícios e jogos. Estratégias de aprendizagem. Jogos educativos.

ABSTRACT

Games, toys and games are part of the child's world, since they have been present in humanity since its beginning. This paper deals with the rescue of the playful as an educational process in the teaching-learning relationship. Enabling an analysis of the contribution that games and toys provide to the formation of children and adolescents, in order to promote healthy growth, an integral enrichment in the teaching of curriculum content, through a democratic practice in which open participation is encouraged, creative, free and critical. In the meantime, the present study went through stages of bibliographical theoretical investigations, such as KISHIMOTO (1996), LUCKESI (2000) ALMEIDA (2000) PIAGET (1968) who come to debate and contextualize the playful in the learning-learning process. Education seeks to appropriate games and toys as an indispensable instrument for the psychic development and social advancement of man. With this in mind, each classroom has its own curriculum that emphasizes content within the student's context and interests to convey values conducive to self-discovery, self-esteem, and cooperation. Thus, teaching by playing and learning by having fun makes teaching a relevant and meaningful pedagogical practice that frees the student from immobility for active participation, in view of a strong commitment to transform and modify society.

Keywords: Educational games. Learning strategies. Schools - Exercises and games.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho monográfico tem como finalidade pensar e refletir acerca dos jogos e brinquedos como uma proposta pedagógica motivadora no processo de ensino aprendizagem, buscando retratar a relevância da temática como um veículo metodológico para a construção do conhecimento cognitivo, afetivo, físico, intelectual e social do aluno.

Deseja-se investigar como jogos e brinquedos sobre uma proposta transformadora, dinâmica e motivadora podem favorecer uma aprendizagem eficaz no ensino fundamental?

A opção pelo tema deu-se através de inquietações sobre a prática pedagógica que contemple os jogos como instrumento enriquecedor na aquisição de conhecimento dos conteúdos curriculares, e que na vertente educacional é encarado com descaso no que diz respeito a aprendizagem e a aquisição do saber e da formação do educando como um todo.

O lúdico é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. O jogo pode tornar-se uma proposta ideal para o processo de ensino-aprendizagem na medida em que possui componentes do cotidiano que envolve e desperta do aprendiz no que tange ao desenvolvimento dos níveis diferentes de sua experiência pessoal, descobertas e enriquecendo sua personalidade.

SANTIN (1997, p.10) aborda que “é preciso organizar o jogo de tal forma que sem destruir ou sem desvirtuar seu caráter lúdico, contribua para formar qualidades favoráveis na vida do educando”.

Assim a educação pelos jogos e brinquedos pode emergir-se como uma vasta rede de conhecimento não só no campo pedagógico, psicológico, fisiológico como também nas demais áreas do conhecimento.

Nesta perspectiva essa monografia tem como objetivo analisar a contribuição dos jogos como mecanismo eficaz no processo de aprendizagem dos conteúdos curriculares inserindo-os no contexto dos interesses e da vida do aluno, bem como valorizar os jogos e brinquedos como uma proposta capaz de quebrar monotonia da aula expositiva, onde o aluno poderá tornar-se sujeito participativo, expressando seus sentimentos, experiências e opiniões.

Metodologicamente esta monografia trata-se uma pesquisa bibliográfica embasada em teóricos que irão ajudar na análise e entendimento dos jogos e brinquedos como proposta eficiente no processo de aprendizagem no ensino fundamental.

2 GÊNESE DA EDUCAÇÃO LÚDICA

A criança um ser de criação. Cada ato é para ela uma ocasião de explorar e de tomar posse de si mesma; ou, para melhor dizer; a cada extensão a ampliação de si mesma. E esta operação, executa-a com veemência, com fé: um jogo contínuo. A importância decorre de conquista em conquista, uma vibração incessante.
(Montessori)

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação, e a educação representava a sobrevivência.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. Segundo ele e todo o pensamento grego da época, a educação propriamente dita deveria começar aos setes anos de idade.

Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade.

Platão introduziu também, de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, tão enfatizada hoje em dia. Ele aplicava exercícios de cálculos ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios.

Mesmo entre os egípcios, romanos, maias os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões de vida social.

Para ALMEIDA (1974, p.15), “Na Grécia Antiga o esporte contribuía para o processo educativo e moral, pois o mesmo colaborava para a formação do caráter e da personalidade do indivíduo.”

Porém os jogos, com a ascensão do cristianismo, deixaram de serem vistos como instrumento enriquecedor no tange a transmissão de conhecimentos, na medida em que eram considerados como algo que desrespeita as coisas sagradas e sendo assim não tinha nenhuma significação para a vida social e intelectual do indivíduo.

Vários teóricos, amantes dos novos métodos ativos da educação frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças.

Para Piaget (1968, p.25) “Os jogos tornam-se significativos à medida que a criança se desenvolve pois a partir da livre manipulação de materiais variados ela passa a reconstruir objetos reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa.”

Essa adaptação que deve ser realizada na infância consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho efetivo, a ponto de nas classes elementares de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrem entre o jogo e o trabalho.

O aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo que a criança precisa de tempo para brincar. Essa adaptação que deve ser realizada na infância consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformaram pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho efetivo, a ponto de nas classes elementares de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrerem entre o jogo e o trabalho.

Um dos maiores pensadores da educação, Freire (1977, p.13) aborda implicitamente seus estudos ao conceito de trabalho – jogo. Afirmando “O ato de buscar, apropriar-se seus conhecimentos de problematizar, de estudar é realmente um trabalho penoso, difícil que exige disciplina intelectual e que ganha somente praticando”.

Toda ação educativa deverá promover sua relação com o mundo por meio da consciência crítica, da libertação e de sua ação concreta com o objetivo de transforma-lo.

A ação de buscar e de aprimorar-se os conhecimentos para transformar exige dos estudantes esforço, criação, reflexão, relações essas que constituem essência psicológica da educação lúdica que se opõe a concepção política ingênua, a jogosidade, a passividade, a submissão, condicionamentos da pedagogia dominante e neutralizante.

Freire (1977) afirma que a educação lúdica entrega uma teoria profunda e uma prática atuante nas relações múltiplas do ser humano, em seu contexto histórico, social, cultural, enfatizando a libertação das relações pessoais passivas para as relações reflexivas, criadoras, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade.

2.1. JOGOS: O QUE É ISTO?

Segundo SANTOS (1997)

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (SANTOS. 1997, p.)

Ele está presente em tudo que acontece no mundo, ultrapassando os limites das atividades puramente física ou biológica, tendo um sentido próprio e determinado, sendo um elemento fundamental da cultura humana.

No sentido mais estreito PIAGET (1973) relata que o jogo é “aquele que se refere a uma atividade na qual os participantes utilizam suas habilidades para, geralmente de forma é sob algumas regras, alcançarem determinado objetivo.” Então nessa categoria aos jogos infantis livres ou orientados, os jogos de tabuleiros, de cartas e esportivos, dentre outros.

Desta forma a palavra jogo exclui qualquer atividade profissional, com interesse e tensão e por isso vai além dos jogos competitivos e de regras, podendo contemplar outras atividades da mesma características como: histórias, dramatizações, canções, danças, e outras manifestações.

O lúdico compreende os jogos, as brincadeiras, e os próprios brinquedos, tanto nas brincadeiras de antigamente, como nos dias atuais, com o foco educativo e auxilia no processo da aprendizagem dos alunos como no convívio social.

Kishimoto (1998), ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-se de conta, jogos simbólicos, sensorio motores, intelectuais individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

O jogo também é compreendido como toda a atividade prazerosa, descomprometida com a realidade, com objetivos características próprios que são atingidos e se encerram com ela.

Luckesi (2000, p. 40) diz: “Basta reunir dois ou três deles e lá estão chutando um a bola, fazendo adivinhações. Mesmo quando não existem regras as crianças criam, improvisam materiais e escolhem lideranças”.

Para muitos o jogo é uma ação que difere do brincar. No entanto é **imprescindível a formulação de uma estratégia** que consiste em arranjar as diversas formas de regras e de

objetivos, utilizando os elementos surpresa e desafio, é ela que garantirá a adesão e a motivação dos envolvidos.

As crianças adoram, divertem-se com o inusitado o faz-de-conta, a ousadia de enfrentar algumas posturas que os adultos julgam importantes.

Antes do início do jogo deve-se de forma clara conhecer os objetivos que se atingir no final do mesmo, com a certeza que todos os participantes conhecem e entendem porque estão jogando, tendo consciência de que todos estão buscando o mesmo objetivo.

Portanto, o objetivo deve estar condizente com o nível de entendimento dos jogadores, pois se objetivo for muito difícil de ser alcançado gerará desinteresse, o que também ocorre se o objetivo for muito fácil, não desafia e sendo assim não vale a pena a sua aplicação em meio ao contexto das habilidades do indivíduo

Para Mattos (2011, p.386) “o jogo é uma atividade que se desenvolve com regras que permitem indicar um vencedor”.

O jogo tem um papel muito importante nas áreas de estimulação, principalmente da educação infantil e é uma das formas mais naturais da criança entrar em contato com a realidade, tendo o jogo simbólico um papel especial.

Os jogos competitivos são vistos como exploradores de habilidades dos participantes na consecução de objetivos. No jogo cooperativo todos estão unidos para vencer o desafio que o jogo propõe.

Lopes (2005, p. 21) diz que “Em um jogo competitivo também exige cooperação entre os elementos de uma mesma equipe, para ser a melhor, e, portanto vencedora da competição. Contudo a função dos que fazem o planejamento dos jogos como, por exemplo, o professor está em estabelecer as alternativas usando tanto elementos desafiantes como cooperativos.

2.2 O JOGO: INSTRUMENTO FORMAÇÃO OU ALIENAÇÃO?

Existe hoje uma certa confusão com relação a natureza do jogo, seja ele fruto de uma prática social, fenômeno psicológico ou cultural.

É perceptível que na vida cotidiana o jogo nem sempre aparece como um fato positivo, de caráter formador. Às vezes surge como expressão máxima do lazer determinante do ócio da alienação e do próprio consumismo. Isso causa uma certa confusão na natureza do jogo, seja na relação da prática social e seus fenômenos.

Nos dias de hoje é difícil uma criança de qualquer classe social, encontrar no convívio familiar uma vivência de alegria, de participação e de comunicação de afetividade.

A excessiva competição ou a corrida da humanidade cegaram o homem a todos os valores reais, tirando-lhe o tempo e a possibilidade de refletir sobre si e sobre sua verdadeira condição, afrouxando os sentidos e os afetos mais profundos.

A esse respeito SANTOS (1997, p.11) argumenta:

O homem vive em uma sociedade de consumo e sem dúvida são infindáveis os apelos que chegam até as pessoas. E como consumistas que são acabam comprando a maioria delas. As crianças estão gastando a maior parte do seu tempo livre diante da televisão e consomem os atraentes jogos e brinquedos eletrônicos.

Desta forma a criança e o jovem são bombardeados por um “falso jogo” que lhes promete alegrias, poder, riqueza, prazer, descanso, associado a ideias do consumo, com o conjunto de conceitos que define no esbanjamento, redundância e alienação.

Esse falso jogo é transvestido de brinquedos, modismo pedagógico, não visa a formação, a educação, mas a imposição do produto a qualquer preço. Quando a criança não concede o saber, torna-se vítima desse monstruoso processo, sendo capaz de sorrir, brincar, acreditando num mundo diferente e verdadeiro.

SANTOS (1997, p.13) esclarece que:

A oferta de brinquedos eletrônicos e os atraentes jogos e brinquedos a disposição no mercado desmerecem o artesanato, não sobrando tempo para o aluno criar, inventar, soltar a imaginação. No lugar da satisfação de criar, emerge o gosto pelo consumo exacerbado, trocando-se os valores entre o “ter e o fazer”.

É importante analisar a relação entre o brinquedo e a educação com o intuito de conhecer a influência de ambos no processo de aquisição de conhecimentos.

O mundo do brinquedo é um mundo composto que representa o apego, a imitação, a representação e não aparece simplesmente como uma exigência indevida, mas faz parte da vontade de crescer e se desenvolver.

Para Pestalozzi (1998, p. 69) “os jogos e brinquedos, portanto, conota sempre uma concepção “política” pois a sociedade oferece para a criança, hoje aquilo que ela deseja amanhã”. O brinquedo faz parte da vida da criança.

A utilização de brinquedos, bonecas, rodas, dentre outros, que apareciam e desapareciam no decorrer das épocas, vem desaparecendo hoje em dia, representava-se o tipos de valores e concepções que se desejava passar e **incutir** nas crianças e adolescentes.

Os brinquedos atuais se igualam a esta última concepção, brinquedos como, combates, morte, guerra atingindo brinquedos eróticos. Neles está camuflado o desejo de destruir, alienar e consumir.

Contudo, é preciso que os educadores definam numa filosofia, uma prática diferente em relação aos brinquedos, para dessa forma penetrar em sua essência, redefinir uma nova prática, de modo geral, compreendam e recuperem o verdadeiro sentido dos jogos e brinquedos e eduquem as crianças para isso.

3 ATIVIDADES DE JOGOS E BRINQUEDOS COMO FATOR PREPODERANTE NA PRÁTICA EDUCATIVA

O ensino enfadonho aborrecido produz um estreitamento, com bloqueio, um grave obstáculo durante o processo de aprendizagem.

Desta forma SANTOS (1997, p.20) destaca o papel funcional dos jogos nas relações humanas, com a interação social, tendo uma função educativa, oportunizando a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento, e sua compreensão de mundo de forma mais prazerosa e dinâmica.

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas o caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas acima de tudo ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesmo dos outros e da sociedade.

Nesse sentido é necessário investir na formação lúdica do educador, pois, essa formação possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas responsabilidades e limitações para emergir em sua prática pedagógica em sala de aula ou fora dela as atividades lúdicas, como fator de grande relevância para a socialização dos discentes, na medida em que serve como recurso incentivador para a interatividade dos mesmos em relação a aprendizagem.

Segundo LUCKESI (2000, p.21):

A atividade lúdica propicia uma experiência de plenitude. Quando nos entregamos a ela nos envolvemos por completo, estamos inteiros, flexíveis e saudáveis. Pois brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano corpo mente ao mesmo tempo.

Um professor não goste de brincar, dificilmente poderá incrementar uma educação onde os jogos sejam elementos presentes, investir numa educação, passa então por permitir e estimular a expressão do professor de sua linguagem interior, exterior, sensível e artista, onde a brincadeira se expande a medida que a criança aprende. E assim o brinquedo torna-se um rico contributo não só no aspecto pedagógico como sócio-cultural.

No entanto o jogo para lograr êxito deve ser usado na hora certa e essa hora é determinada pelo caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto jamais ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar os desafio, se assim for pode causar desinteresse, o que é pior, sua baixa-estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso.

Porém, sentido real verdadeiro, funcional da educação lúdica, só estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não estiver em profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, com suficientes condições para socializar o conhecimento e seguir isso adiante.

Almeida ressalta (1974, p.64) “Nada será feito em favor do aluno se os professores não se interessarem diretamente por sua própria formação e se não levarem em conta suas aptidões e suas capacidades, se não se tornarem livres e criativos para buscar seu crescimento pessoal”.

Contudo o profissional em educação deve está sempre a serviço de uma reflexão sobre a sua prática cotidiana e instigando-a compreendendo o processo e não apenas a buscar o produto aprendizagem, alimentando as incertezas e dúvidas para dessa forma tornarem autores de uma práxis pedagógica mais rica e desafiadora e nessa perspectiva de desenvolver nos alunos a alegria de entender a escola como um espaço acima de tudo prazeroso, inovador e criativo que reforce a necessidade de apreender conteúdos necessários para o seu dia-a-dia e assim ampliar sua compreensão para a ação e interação do mundo.

3.1 O JOGO COMO INSTRUMENTO NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E JOVENS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

O jogo é um fim em si mesmo para a criança, para educadores é um meio. Daí este nome “jogos educativos” tende-se a ocupar cada vez mais espaço em nossa linguagem de pedagogia. Não se trata de deixar a criança livre da atividade abandonada a si mesma.

Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas. “A criança deve jogar, mas todas as vezes que você lhe dá uma ocupação que tem a aparência de um jogo, você satisfaz a necessidade e, ao mesmo tempo, cumpre seu papel educativo (BROUGÉRE apud DOHME, 2003)”.

O docente que deseja usar o jogo como objetivos educacionais, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educacional de forma prazerosa e interessante. Porém precisa-se escolher o jogo adequado, para transmitir a mensagem educacional desejada.

Kishimoto (1998, p.149) aborda:

O jogo elaborado prolongado, variado é mais útil para o ser humano que o estereotipado, vazio e descontinuo. Para a criança e o adulto é espaço, para usar a inteligência, em banco de provas viveiro para experimentar formas de combinar o pensamento, a linguagem e a fantasia.

O educador que objetiva desenvolver a capacidade de planejamento e relacionamento de seus alunos, usando jogos ele poderá dosar sua aplicação variando os elementos complexidade participação individual e em grupo. Nesse sentido KISHIMOTO (1998, p.107) afirma:

Aprender a pensar é o mesmo que aprender a aprender, ou seja, o método por excelência de viver democraticamente ou, em outras de palavras o método de desenvolver hábitos de pensamento e ação requeridos pela participação efetiva na vida comunitária.

É importante também a variação de objetivos a serem conquistados pelos alunos. Pois se o objetivo de sempre o mesmo aprenderá sempre as mesmas coisas com o planejamento. Mas se o educador variar colocando jogos que necessitam de habilidades diferentes como por exemplo: inteligência, senso estético, conhecimentos, etc., os jogadores serão requisitados a estruturar planejamento próprios para cada situação investigando de forma prazerosa e eficiente como as habilidades podem se melhor exploradas e as estratégias necessárias para dar conta dos objetivos propostos pelo jogo.

Outra utilidade do jogo é a sua contribuição para o desenvolvimento social do aluno, pois ele é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autônomo ao relacionamento social. Muitas das vezes este relacionamento passa despercebido pelo adulto que está coordenado ao jogo, mas quando acontece o contrário o educador fica maravilhado com as observações que pode fazer do comportamento de seus alunos, descobrindo entre eles que tem vocação para liderança, cooperação etc.

O educador que deseja fazer do jogo uma ferramenta educacional usará estas observações, aplicando jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, dando maiores desafios as lideranças estabelecidas e criando situações que façam surgir novas.

Vale ressaltar que KISHIMOTO (1998, p.147) quando diz “o jogo é também uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta. O conhecimento das modalidades lúdicas garante a aquisição de valores para a compreensão do contexto”.

Normalmente as crianças, tem uma noção ética e de valores acentuada que passa, as vezes, despercebidas pelos educadores. A observação de crianças em um jogo demonstra muitas vezes a lealdade, a justiça que permeia as razões entre os pequenos.

O educador pode observar como a vontade de vencer o jogo testa valores em seus alunos, qual deles resiste e qual deixa vencer, deixando o prazer da vitória preponderar sobre a lealdade. Assim os jogos podem funcionar como um elemento de avaliação do comportamento no sentido de permear valores éticos e de incentivo a auto-descoberta, confiança, auto-estima, mostrando que, muitas vezes o que se procura em lugares distantes está bem perto, ou até dentro de nós.

3.2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO CONTEXTO EDUCATIVO.

Através de vivências e práticas lúdicas, cada educando exercita a autoconhecimento, ao tempo em que aprende a respeitar a si mesmo e ao outro, assim como a natureza, como continente que acolhe e alimenta todos nós humanos e não humanos; e relaciona-se com a compreensão de que um educador consciente de seu papel político, no contexto histórico, estará comprometido com a melhoria da qualidade de vida e buscando o desenvolvimento de uma cultura de paz, onde necessitará ampliar sua compreensão e sua prática sobre a importância da atividade lúdica.

Krishnamurti relata (1980, p.51):

Muitos de nós parecem acreditar que ensinando todo os entes humanos a ler e a escrever, resolveremos os problemas humanos, mas essa ideia é comprovadamente Falsa. As pessoas consideradas cultas não são amantes da paz, entes integrados sendo também responsáveis, pela confusão e pelas misérias de mundo.

Sendo assim, a educação tem sido realizada na maior parte das vezes, sem vínculo com a vida dos educandos, sendo utilizada para formar pessoas, adequá-las e enquadrá-las no chamado processo civilizatório, buscando subordiná-la ao poder predominante de determinado ambiente cultural.

O conteudismo educacional atribui a escola a junção de transmitir conhecimento, e ao aluno, a tarefa de receber e acumular estes conteúdos. Esta concepção, porém tem dificuldade de perceber que, apesar dos conteúdos possuírem papel destacados, num processo formativo, eles não podem e nem devem ser a única e exclusiva referência educativa.

Essa prática cotidianamente vivida nas escolas e nas famílias também pode ser nomeada de desautorização, pois funciona direcionando cada um a assumir um lugar estratificado nas classes sociais desautorizando a mobilidade singular, a iniciativa e a autonomia.

A argumentação de Krishnamurti quando diz que (1980, p.61), ao mesmo tempo em que a identidade pode massificar ou excluir os indivíduos, a depender do sentido ao qual esteja associada ela também pode ajudar o indivíduo a se diferenciar a partir do que ele traz dentro de si, a ancestralidade, suas próprias raízes, resgata a pluralidade da formação do ser, assumindo as contradições, conflitos, negações e emergência incontidas.

Uma educação singular é uma educação que busca explicitar, a mais possível, estes processos identitários fortalecendo-os e relativizando-os simultaneamente e dialeticamente. Oliveira (2000, p.76) argumenta que:

O educador precisa desempenhar um novo papel: transforma-se de portador das verdades absolutas (um cansado repetidor de verdades elaboradas por outros) em ativo pesquisador de campo num vasto mundo de incertezas; de um “magister dixit”, para um parceiro adulto de jornada de auto-formação.

E como oportunidade de criação de ambientes de interesse, o lúdico ganha espaço como elemento desafiante que integra uma teoria prazerosa e dinâmica. E a ludicidade pode se transformar o ambiente de interesse pessoal voltada em oportunidades de crescimento social.

Desse modo, argumenta FREIRE (1977, p.80) “a pedagogia da diferença não é uma pedagogia, mas sim aceitação de múltiplas pedagogias”. Por isso, a ludicidade poderá ficar tão bem assentada como um dos referenciais básicos ou uma educação singular e plural.

Independentemente de época ou das estruturas de civilização é uma característica universal. A criança sempre brincou. Jogo para ela é o exercício, é a preparação para a cidadania. A criança aprende brincando é o exercício que faz desenvolver suas potencialidades, portanto se a criança brincando aprende, porque não ensinarmos da maneira que ela aprende melhor, de uma forma prazerosa para ela e, portanto eficiente.

Mas LOPES (2005, p.35) ressalta: “É importante que o educador, ao utilizar um jogo tenha definidos objetivos ao alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Enquanto as crianças brincam incorpora valores, conceitos e conteúdo”.

Uma das causas mais frequentes das dificuldades encontradas no processo ensino-aprendizagem, é que muitas crianças desconhecem seus potenciais por que não tiveram a oportunidade de experiênciá-los e ao fazê-lo aumenta sua auto-estima. E como seres capazes

de realizar, de inventar coisas para a sua utilidade, conseguem dar valor a objetos que foram construídos por suas próprias mãos incorporadas há alguns valores essenciais a vida.

Desta forma os professores podem apropriar-se de metodologias que integrem os conteúdos as vivências dos alunos de formas mais atraente e motivadora e assim atingir objetivos simultaneamente.

No contexto escolar, os jogos podem contribuir para trabalhar alguns aspectos como: trabalhar a ansiedade. Muitas crianças que sofrem de ansiedade desconhecem a frustração e a temem empregando para fugir do desconhecido como relata LOPES (2005, p.41): a inquietação motora, conseguindo dessa forma não entrar em contato com os sentimentos mais profundos e isso influencia na capacidade de atenção concentrada, nos relacionamentos interpessoais na auto-estima, prejudicando a aprendizagem por parte da criança cada vez mais dificultando o trabalho do professor.

Criar novos hábitos a partir da vivência com jogos que automaticamente são incorporados a vida da criança, podem recriar sua visão de mundo e sua atuação nele.

O jogo também proporciona rever limites que muitas vezes os pais erram por falta de limites na educação dos filhos, sendo extremamente permissivos e não desenvolvendo na criança hábitos de obediência e respeito as regras.

Para esse tipo de dificuldades ALMEIDA (2000, p.70) ressalta:

Os jogos competitivos com regras podem ser a melhor solução, pois levam a criança a aprender conceitos básicos da vida, sendo obrigadas a se enquadrarem em determinadas regras para realizar algo, aprendendo a respeitar para ser respeitado e a situação lúdica é transportada para as outras situações da vida.

A criança precisa que lhe mostrem, orientem e ensinem até onde pode ir, o que pode e não pode fazer. Sendo assim o jogo se torna aliado nesse processo.

O jogo ainda reduz a incapacidade da realização – Muitas crianças desconhecem sua capacidade criativa, pois tudo lhe é apresentado como pronto, como demonstra os jogos de computação que muitas vezes deixa a criança sem confiança na sua capacidade de realização. Mas pela confecção dos jogos, a criança poderá acertar, errar, construir, copiar, e isto aumentará sua auto-estima, revelando que é capaz, que pode usar o pronto, mas também pode fazer muitas coisas para se própria.

O jogo por sua vez beneficia o desenvolvimento da autonomia sendo este o aspecto fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental a criança

adquire o poder de arriscar-se, ter de fazer tudo sozinho(a) e ser responsável por suas escolhas e atos.

Nesse sentido, para a melhoria do processo de aprendizagem é preciso motivar a criança e despertar o interesse para atividade na qual se concentrará.

Alguns jogos se propõem a desenvolver a habilidade de antecipação e estratégia, habilidades essas, tão importante para a realização de muitas tarefas na vida.

De forma lúdica o jogo ajuda a criança a raciocinar, criar, hipóteses, preparando as para as situações do problema. O jogo contribui na ampliação do raciocínio lógico.

Segundo LOPES (2005, p.69) diz que “Todos os jogos que exijam antecipação, planejamento e estratégias estimulam a criança a raciocinar”.

Desenvolver a criatividade é outro atributo dos jogos, onde por meio deles a criança tem um espaço aberto para soltar a imaginação, inventar coisas diferentes e fazer movimento não habituais. Para facilitar esse desenvolvimento o educador deve dar espaço, dar permissão, sem censuras ou críticas, que se mal colocadas, bloqueiam as manifestações artísticas da criança.

3.3 O JOGAR E O BRINCAR COM UMA PROPOSTA PEDAGOGICA EFICIENTE NO PROCESSO DE DIVERTIMENTO E AQUISIÇÃO DE CONHECIMENTOS

A vivência de atividades lúdicas possibilita ao contato mais profundo conosco, ajudando-nos na percepção de nos mesmo, tornando-nos mais capazes de superar dificuldades e criar formas de fazê-lo.

Segundo Luckesi (2000, p.20) “Uma educação lúdica tem na sua base uma compreensão de que o ser humano é um ser em movimento, permanente construtivo de si mesmo”.

Para Piaget “Quando fala-se em lúdico, fala-se de uma postura é base para uma atividade motivadora no sentido de ação, ao qual seja modificada, que permita ao indivíduo ser sujeito e objeto em ação”.

Sendo assim a educação lúdica é orientada de forma adequada para uma prática educativa, onde esteja dentro na formação do ser humano ou até mesmo do cidadão saudável entre si mesmo e sua convivência com outros, ou seja sua família ou na escola.

Entretanto a sociedade moderna vem camuflando um falso lazer que coloca as pessoas numa postura passiva, solitária, alienada e repetitiva. Além disso, a afetividade e criatividade é pouco trabalhado pela escola assim como a arte, o prazer e o lúdico.

As atividades lúdicas são aliadas permanente do professor no dia -a -dia em sala de aula, pois são momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si, estímulos a autonomia, a criatividade a expressão pessoal.

Desta forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção de aprendizagem. Possibilitam ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontre novas formas de viver a educação.

O jogo mantém relações profundas com as crianças e as faz aprender a viver e a crescer em conjunto com as relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada em conjunto de pessoas formadas a caso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridos:

ALMEIDA (2000, p.53) Afirma: “O jogo prepara o trabalho, sendo introdutório ao grupo social. Para a criança maior jogar é cumprir uma função, ter um lugar n equipe; o jogo, como trabalho, é, por conseguinte, social”.

Analisando as escolas frequentadas pelos alunos, nota-se que a maioria delas continua depositaria do saber acadêmico, marcado por uma ação castradora e diretiva, que não se ajusta a vida do aluno, não lhe desperta o prazer de descobrir o conhecimento, não lhe possibilita satisfação de aprofundar os estudos, de desvendar, coisas novas e coisas prática em uma vida coletiva.

Já a escola apresentada agora, para a criança, a essência de sua formação. Nela o aluno se educada e incorpora conhecimentos novos. Os jogos, nessa pratica educativa, tornam-se atividades serias que auxiliam, enriquecem a incorporação desses conhecimentos sem fazê-las perder o prazer de realizar e buscar.

Piaget (1973, p.90) comenta que os trabalhos escolares terão uma seriedade que não poderiam ter de outro modo, porque é apenas na atividade-jogo que as crianças preserva seus esforços e se dá por inteira na atividade que se realiza.

O fato de a criança estar interessada e canalizar suas energias para quilo que s faz, e também o fato de o jogo ser um meio tão prazeroso para a aprendizagem, fazem notar que, ao se aplicar em qualquer atividade, mesmo maçante, as crianças se interessam e se apaixonam por essas ocupações.

E assim a educação pelos jogos e brinquedos emerge como uma proposta que além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento integrante no ensino dos conteúdos curriculares, integra-se ao mais alto espírito de um prática democrática enquanto investe em uma produção séria de

conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, promovendo a interação social, e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

4 JOGOS PEDAGÓGICOS COMO PROPOSTA INTERESSANTE PARA TRABALHAR OS CONTEÚDOS CURRICULARES DE FORMA PRAZEROSA E EFICAZ

Pensando no enriquecimento da prática escolar esse capítulo apresenta sugestões adequadas à realidade, ao contexto do aluno que podem contribuir eficazmente para o desenvolvimento das funções cognitivas, linguísticas, sociais e culturais auxiliando na interiorização de inúmeros conhecimentos. Esses jogos são meios que devem ser somados ao trabalho do educador.

Almeida (2000, p.89) relata:

Os jogos de expressão, interpretação e interiorização de conteúdo, além de desenvolver a inteligência, enriquecem a linguagem oral e escrita e a interiorização de conhecimentos, libertando o aluno do imobilismo para uma participação ativa, criativa e crítica no processo de aprendizagem.

Para que o professor aplique os jogos de adequação e eficiência é necessário que o mesmo tenha preparo e conhecimento, pois é muito importante que ele não se tire em uma prática com insegurança ou desconhecimento. É imprescindível que conheça a natureza do lúdico, para não deixar enganar pelo falso jogo e pelo modismo. Conhecer os fins mais abrangentes (educação como um todo), os fins mais específicos (concretizar a aprendizagem) e os meios para que isso ocorra; bem como reconhecer profundamente causas e efeitos para possíveis respostas e encaminhamentos e ainda conhecer formas adequadas de implementação considerando adaptação na escola a organização, o planejamento, a execução e avaliação.

Tendo em mãos os dados do ambiente, o professor poderá fazer um levantamento de jogos ou técnicas e enquadrá-los perfeitamente no plano escolar para auxiliar os alunos a dominar um conhecimento referente a qualquer área de ensino. Os jogos pedagógicos tem um valor imprescindível e são absolutamente necessários, pois auxiliam na incorporação de sistemas abstratos e formais. No entanto até mesmo uma aula expositiva auxiliada por recursos que atraíam a atenção dos alunos é um jogo pedagógico. Da mesma forma, uma pesquisa, uma entrevista, uma experiência, uma literatura, um debate, um trabalho em grupo, poderá torna-se um jogo se conseguir despertar o interesse do aluno.

Porém é necessário como argumenta ALMEIDA (2000, p.105) “que os alunos estejam conscientes e preparados para isso, preparados no sentido de conhecer as regras e fazer bom uso delas.

Com melhor desempenho as atividades lúdicas, o professor poderá juntamente com o grupo levantar as atividades básicas que norteiam o bom comportamento dos participantes durante um trabalho de grupo ou na aplicação de um jogo.

Cabe o professor certificar-se de que os participantes entenderam as regras as metas e o funcionamento do jogo. O mesmo deve transmitir a todos os participantes a sensação de que sabe o que está fazendo.

Por isso o docente ser um dinamizador, enquanto orienta as atividades, e juiz do jogo quando dirige; deve ser um desafiador, um estimulador da inteligência bem como, um problematizador, desafiando os alunos a encontrar soluções para problemas; deve também motivar-se com os alunos trabalhar com eles, mostrar-se sempre firme e seguro, passando-lhes a confiança necessária, mas sempre adaptando o jogo ao conteúdo e a realidade do aluno sendo flexível em meio aplicabilidade dos jogos e brincadeiras.

Toda via SANTOS (1997, p.124) enfoca “O jogo, em si, não constituem instrumento de avaliação, mas são estratégias que oferecem ao professor e aos próprios alunos a possibilidade de observar o rendimento da aprendizagem, as atitudes e a eficiência do próprio trabalho”.

Durante o funcionamento do jogo, o professor poderá registrar por meio de uma boa observação as atitudes dos alunos, bem como o espírito de cooperação, o relacionamento, o poder de observação, a atenção, o interesse, o poder de concentração, a comunicação, o desembaraço, a curiosidade e a busca do conhecimento.

4.1 JOGOS DE INTERIORIZAÇÃO DE CONTEÚDOS

Os jogos apresentam um espectro de possibilidades para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças. Para esses autores, quem joga pode efetivamente desenvolver-se, afinal

O sujeito aprende sobre si próprio (como age e pensa), sobre o próprio jogo (o que o caracteriza, como vencer), sobre as relações sociais relativas ao jogar (tais como competir e cooperar) e, também, sobre conteúdos (semelhantes a certos temas trabalhados no contexto escolar). (MACEDO, PETTY e PASSOS, 2000, p. 22-23).

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras (amarelinha, corridas etc.) ou de combinações intelectuais (cartas, xadrez etc.) que, por envolverem competição, tornam a regra necessária. O que caracteriza o jogo de regras é o fato da regulamentação por

meio de um conjunto sistemático de leis (as regras) que asseguram a reciprocidade dos meios empregados.

O diálogo e a cooperação são elementos indispensáveis para a construção do jogo e organização das regras articulando diferentes saberes e formas de jogar advindos das culturas das quais os sujeitos participam. Nesse processo lúdico e cooperativo, pelo contato com as diferenças, encontramos espaços para significação e ressignificação dos papéis que ocupamos no jogo e que se manifestam nos modos de jogar. Além disso, o contato e a aprendizagem da diferença e do diferente pode vir a favorecer a construção de estratégias e de um ambiente propício à competição.

Diante desta crescente necessidade de atualização e mudança, a competição também nos abre possibilidade para pensarmos em relações de cooperação em que a vitória não se caracterize como a conquista do outro, mas vencer a si mesmo em relação com o outro. Todo aquele que joga ou compete precisa ter como referência seu adversário ou parceiro para que alcance a vitória. Pensando nas relações sujeito e outro, o jogo de regras (competitivo) em sua estrutura possui valores éticos que são compartilhados entre seus jogadores e, como mencionado pelos autores, exige lealdade e honestidade por parte de seus participantes que antes mesmo de ganhar devem obedecer às regras estipuladas pelo o grupo.

Considerando essas diferenças, entendemos que os jogos de interiorização cumprem um papel didático importante, com os jogos de expressão, interiorização de conteúdos e interpretação, além de instigarem a inteligência, enriquecem a linguagem oral e escrita e a interiorização de conhecimentos, libertando o aluno do imobilismo para uma participação ativa, criativa e crítica no processo de aprendizagem. (ALMEIDA, 2003)

- O PEQUENO PROFESSOR

A. OBJETIVO: desenvolver a atenção, memorização, raciocínio, criatividade.

B. METAS: Resolver exercícios; enumerar, sintetizar ou analisar fatos, ideias e tópicos.

C. FORMAÇÃO DO ALUNOS: Semicírculo. Deve haver um aluno a mais que as cadeiras.

D. FUNCIONAMENTO: Após efetuar o estudo de determinado tema com os alunos, o professor passará no quadro algumas questões ou exercício. Em seguida solicitará a um aluno (pequeno professor) a resolução do exercício. Quando este terminar de resolver e colocar as resposta na frente do exercício os participantes deverão trocar de lugar. Ao mesmo tempo, o aluno (pequeno professor) volta rapidamente e, aproveitando que seus colegas estão trocando

de lugar, procura sentar-se em uma das cadeiras vazias. Desse modo sobrar  um participante no centro, e este dever  ir ao quadro resolver o segundo exerc cio. E assim sucessivamente...

E. REGRAS:

- 1) Todos dever o trocar de lugar.
- 2) O pequeno professor dever  colocar a resposta no quadro, antes de voltar a sentar-se no lugar de um dos companheiros.
- 3) Se a resposta estiver errada, os participantes n o far o a troca de lugar.

F. AVALIA O: Observar o desempenho dos alunos e verificar se o cont do foi interiorizado.

G. PRECAU OES: Preparar o jogo com anteced ncia, prever o tempo para aplica o, definir bem o objetivo, isto  , o que realmente se espera do aluno.

H. DISCUSS O: Conversar com os alunos sobre os efeitos do jogo e o desempenho deles e do professor durante a atividade. Este poder  discutir com os alunos sobre o cont do do trabalho.

- TELEJORNAL COMENTADO

A. OBJETIVO: Desenvolver a capacidade de s ntese e express o oral e escrita, a criatividade, a cr tica e valores  ticos.

B. METAS: Resumir not cias de jornais, revistas, fatos do cotidiano, lendo oralmente os textos de forma correta e comentando-os.

C. FORMA O: Grupos.

D. DESENVOLVIMENTO: Selecionar uma s rie de not cias de jornais, televis o e entreg -los aos alunos. Poder  tamb m ser solicitado aos alunos que busquem not cias no contexto de seu cotidiano.

E. REGRAS: Executar cada atividade dentro do tempo previsto.

F. PRECAU O: Organizar a atividade com anteced ncia.

G. AVALIA O: Observar e analisar o desempenho dos alunos quanto a capacidade de escrever(resumo), a leitura oral do texto e quanto a capacidade de comentar.

H. DISCUSS O: Problematizar com os alunos os cont dos das reportagens. Estabelecendo paralelos entre os cont dos apresentados pelos alunos e emissoras de televis o.

- HISTÓRIA ANIMADA
- A. OBJETIVO: Desenvolver a agilidade motora, a atenção, a percepção auditiva, a memorização e a linguagem oral.
- B. META: Escrever ou repetir oralmente a história que lhe foi contada.
- C. FORMAÇÃO DOS ALUNOS: Semicírculo.
- D. DESENVOLVIMENTO: O professor contara aos alunos história. Cada elemento da classe fará parte da história, recebendo um nome. Quando no decorrer da história, um desses nomes for pronunciado, aquele que o represente deverá levantar-se, dar uma volta ao redor do círculo e sentar-se de novo.
- E. REGRAS:
 1. Quando o professor estiver narrando a história, todos deverão permanecer em silêncio.
 2. Um aluno não poderá ajudar o outro.
- F. AVALIAÇÃO: Ao final, o professor pede que cada aluno repita ou escreva a história toda e registra o desempenho de cada um na ficha de observação.
- G. PRECAUÇÕES: Prepara a história com antecedência; dar nomes a todos do grupo, mesmo que sejam repetidos.
- H. DISCUSSÃO: Comentar e analisar as atitudes das participantes, bem como o conteúdo do tema.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa monográfica conclui, portanto que os jogos e brinquedos, mais do que aceitos como rotina da educação de crianças do ensino fundamental, são uma prática privilegiada para a aplicação de uma educação que visa o desenvolvimento pessoal, social, cultural, intelectual e a atuação cooperativa da criança na sociedade.

Durante o brincar, a criança projeta seu próprio mundo, suas regras, imaginando e vivenciando situações já vividas.

Com a finalidade de evidenciar as contribuições do lúdico como facilitador e motivador do processo de aprendizagem e suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, sócio afetivo e físico-motor das crianças, escolhemos os alunos de primeira série do Ensino Fundamental como público alvo dessa pesquisa

Nesse sentido é necessário também que as escolas redefinam seus objetivos, metas e ações para interagir no processo de reconstrução de um novo cidadão.

A criança, o adolescente, ao caminhar para a escola, quer encontrar um amigo, um desafiador, um líder, alguém com muita eficiência que se preocupe com ela e a faça pensar, tomar uma reflexão entre si e da realidade e esforçar-se na busca dos conhecimentos.

Através da brincadeira a criança se desenvolve tanto individual quanto coletivamente. Sua criatividade, imaginação, autonomia, respeito às regras são colocados à prova durante as brincadeiras, promovendo seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social.

Porém é necessário que o professor tenha o conhecimento prévio de como se processa o desenvolvimento cognitivo da criança a fim de proporcionar situações e atividades concretas para que esse conhecimento seja efetivo, mesmo que não tenha tanta dificuldade de prosseguir na aprendizagem dos conteúdos curriculares.

Seja qual for a maneira de brincar: espontânea ou dirigida, a criança tem oportunidade de ir se constituindo como sujeito de uma sociedade real, pois ela vai internalizando os conceitos e normas sociais através do brincar.

Se a linguagem que a criança utiliza para explorar o mundo contempla o brincar, é fundamental oferecer ao profissional oportunidades que permitam a compreensão e valorização da exploração lúdica. O desafio é descobrir um novo caminho.

Portanto, pensamos que seja relevante promover em sala de aula um ambiente propício ao estabelecimento de vínculos seguros, onde a criança seja encorajada a tentar fazer, arriscar-se e a lidar com seus limites de maneira tranquila. Os jogos e brincadeiras podem ser aliados valiosos para esta aquisição.

Para proporcionar o desenvolvimento e enriquecimento de qualquer tema em sala de aula o lúdico é uma ótima alternativa, pois favorecem a aquisição de conhecimento para a escola, de habilidade que permitem a criança analisar de forma crítica o mundo que a cerca, convivendo e enfrentando problemas de forma cooperativa, afetiva e curiosa, ampliando as experiências da criança, favorecendo o intercâmbio de ideias de informações, de hipóteses, dedução, afim de enriquecer seu vocabulário.

Assim, aprender com o lúdico é adentrar nos códigos dos movimentos, cores, sinais, sons, temperaturas, odores, sentimentos que irão construir significados que se entrelaçam como uma teia de conhecimentos vivenciais e experimentais.

O educador deve ser um problematizador, desafiando os alunos a encontrar soluções para os problemas, dando oportunidade para que suas experiências sejam valorosas, pois o bom êxito de toda a atividade lúdica-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor. E nessa perspectiva desenvolver nos alunos a alegria de entender a escola como espaço acima de tudo prazeroso, inovador e criativo que força a necessidade de aprender conteúdos necessários para seu dia-a-dia para ampliar a compreensão sobre sua ação e integração no mundo, agindo como sujeitos participativos, expressando seus sentimentos, experiências e opiniões.

Sendo assim os jogos e brinquedos emerge como um desafio deste novo século em relação ao ensino aprendizagem e o tempo livre. Por isso, insere os conteúdos curriculares ao contexto dos interesses e da vida do aluno, bem como oportuniza os alunos a se tornarem pessoas capazes, construtivos e independentes trilando os caminhos da vida com dedicação, coragem e amor.

REFERÊNCIAS

- ALEXANDRINO, Daniela Marques.; ANDRADE, Rafael França. **O jogo do trunfo: o lúdico como estratégia de aprendizagem da tabela periódica. II Seminário Internacional de representações sociais, subjetividades e educação – SIRSSE.** Pontífic Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2013.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica, Técnicas Lúdicas e jogos pedagógicos.** São Paulo.S.P ed. Loyola,2000.
- AMBREOLA, Balduino A. **Dinâmica de grupo. Jogo da vida e Didática do Futuro.** Petrópolis- RJ.ed.vozes,1982.
- BERTOLDO, Janice Vidal **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual.**
- DUDAR, Claudia Zajac.; SANTOS, Jandira Inez Garcia dos. **O Lúdico e o Papel do Jogo na Aprendizagem Infantil.** In: *Só Pedagogia.* Virtuuous Tecnologia da Informação, 2008-2020..
- FAETI, Pâmela V.; CALSA, Geiva C. Jogo, competição e cooperação: articulando saberes, construindo identidades. **XIII Seminário de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Estadual de Maringá,** 2015.
- GONÇALVES, Júlia Eugênia. **Jogos: como e por que utilizá-los na escola.**
- KISHIMOTO, Tizuco Morchida (org) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo, ed.Cortez,1996.
- KRISHNAMURTI, J. **A educação e o significado da vida.** São Paulo: Cultrex,1980.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: Criar, fazer, jogar.** São Paulo, ed. Cortez,2005.
- LUCKESI, Cipriano Carlos (org). **Ludo pedagogia- Ensaio. 1: Educação e Ludicidade,** Salvador: Gepel,2000.
- MUNIZ, Igor Barbarioli. **Os jogos cooperativos e os processos de interação social.** 2010. 259 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2010.
- OLIVEIRA, Washington Carlos. **Ludicidade no papel do educador.** Ensaio de Ludopedagogia nº1. Salvador; UFBA/FACED,2000.
- PLATÃO. **Diálogos.** S. Paulo: Hemus, 1981.
- _____. (org). **Aprendendo a aprender.** Guia de formação para professores das séries iniciais. Vol. 5. Brasília: UniCEUB, 2003.

RONDINELLI, Paula. **Jogos: entre a cooperação e a competição. In: *Brasil Escola*.** Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/educacao-fisica/jogos-entre-cooperacao-competicao.htm>. Acesso em 07 de janeiro de 2020.

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

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento a alegria do lúdico.** Porto Alegre. Ed. ESTIESEF-OFRGS, 1994.