



FACULDADE CALAFIORI

BRUNA PAULA TERLONE CORREIA

CAMILA MAIA SILVA

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DA APRENDIZAGEM

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO - MG

2018

BRUNA PAULA TERLONE CORREIA
CAMILA MAIA SILVA

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DA APRENDIZAGEM

Trabalho apresentado à Faculdade Calafiori como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Área de concentração: Educação Escolar

Orientador: Prof. Marinilda silva

Linha de Pesquisa: Ludicidade e aprendizagem

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO - MG

2018

BRUNA PAULA TERLONE CORREIA

CAMILA MAIA SILVA

O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DA APRENDIZAGEM

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

AVALIAÇÃO ()

Professora Orientadora: Esp. Marinilda Silva

Professor(a) Avaliador(a) 1 da Banca:

Professor(a) Avaliador(a) 2 da Banca:

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO

2018

DEDICATÓRIA

EU, BRUNA, dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, que me deu privilégio de chegar a esta importante etapa. Dedico, ainda, àquelas pessoas que foram indispensáveis durante esta jornada, em especial, meus pais Marlete e Adelino, minhas irmãs, Natalia e Fernanda e meu namorado Wilson, pelo amor, apoio, paciência e incentivo nas horas difíceis de desânimo e cansaço. Gratidão pela compreensão durante esses quatro anos da minha formação, contribuindo, direta ou indiretamente, para a concretização de meu sonho.

EU, CAMILA, dedico este trabalho, primeiramente, a Deus, por me capacitar a cada dia, para concluir essa jornada. Aos meus pais, Maria Antônia e Alfredo e toda minha família, que sempre esteve ao meu lado, apoiando e incentivando para minha conclusão do curso de pedagogia.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que, incomparável e, inconfundivelmente, em sua infinita bondade, compreendeu nossos anseios e nos deu a necessária coragem para atingirmos os nossos objetivos, oferecemos o nosso porvir e rogamos forças para sempre agirmos com eficiência em nosso trabalho e acerto em nossas decisões.

Agradecemos a todos os professores do curso de Pedagogia.

À querida Gisele Calafiori e ao Dr. Marcio Calafiori, nossa gratidão pela oportunidade que nos proporcionaram para obtermos o curso de Pedagogia em nível superior.

À professora e Orientadora Marinilda Silva, que durante a orientação deste trabalho, nos transmitiu seus conhecimentos e experiências profissionais com dedicação, carinho, paciência e por nos apresentar soluções rápidas e cabíveis ao desenvolvimento e finalização deste trabalho, expressamos os nossos maiores agradecimentos e nosso profundo respeito, que sempre serão poucos diante do muito que nos foi oferecido.

“ Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade”.

Lev Vygotsky

CORREIA, Bruna Paula Terlone e SILVA, Camila Maia. **O lúdico como estratégia da aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso. Curso de Licenciatura em Pedagogia. Faculdade Calafiori. São Sebastião do Paraíso, 2018.

RESUMO

As estratégias de aprendizagem permitem que os alunos com maior ou menor capacidade intelectual atinjam o mesmo objetivo. A tarefa do professor é, na medida do possível, propiciar que todos os discentes desenvolvam suas próprias estratégias e obtenham maior e melhor desempenho durante o processo. Uma fonte de recursos estratégicos é o componente lúdico, que oferece inúmeras vantagens no processo de ensino-aprendizagem. O componente lúdico pode servir como uma estratégia afetiva, comunicativa, cognitiva ou de memorização. Este trabalho de investigação está estruturado em uma parte teórica, centrada, por um lado, na revisão do conceito de ludicidade, de seus princípios e seu papel no processo ensino-aprendizagem e, por outro lado, nas vantagens oferecidas pelo componente lúdico e como se pode tornar um recurso estratégico fundamental. O objetivo é, portanto, demonstrar a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem. A pesquisa pontuou-se nos seguintes objetivos específicos: entender a origem, conceitos e teorias a respeito da ludicidade como instrumento para o ensino do conteúdo, descrever as características e classificações das brincadeiras e compreender os aspectos neuropedagógicos em torno da ludicidade. A metodologia de pesquisa utilizada foi a revisão de literatura. Em conclusão, destacam-se as atividades lúdicas em sala de aula como ferramentas estratégicas para conduzir a criança à aprendizagem significativa, em ambientes agradáveis, de forma atraente e natural.

Palavras-chave: lúdico; Jogos; Brincar. Recurso de aprendizagem.

CORREIA, Bruna Paula Terlone e.SILVA, Camila Maia. **The play as a strategy of learning**. Completion of course work. Degree in Pedagogy. Calafiori College. São Sebastião do Paraíso, 2018.

ABSTRACT

Learning strategies allow students with higher or lower intellectual attainment to achieve the same goal. The task of the teacher and, if possible, propitiate all students to develop their own strategies and obtain higher and better performance during the process. A source of strategic resources and the ludical component, which offers numerous advantages in the teaching-learning process. The ludic component can serve as an affective strategy, communicative, cognitive or memorization. This research work is structured in a theoretical part, centered, on the one hand, in the revision of the concept of playfulness, its principles and your role in the teaching-learning process and, on the other hand, in the advantages offered by the ludical component and how it can become a fundamental strategic resource. The goal is, therefore, demonstrate the importance of the playful in the teaching learning process. The research was punctuated in the following specific objectives to understand the origin, concepts and theories, regarding playfulness as an instrument for the content teaching, describe the characteristics and classifications of the games and around playfulness. The methodology research used was the literature review. In conclusion, playful activities in the classroom as strategic tools to lead the child to meaningful learning in pleasant environments, in a natural and attractive way.

Keywords: playful; games; play; learning resource

LISTA DE SIGLAS

TIC Tecnologia de Informação e Comunicação

ZPD Zona de Desenvolvimento Proximal

TCC Trabalho de Conclusão de Curso

SUMÁRIO

1 LUDICIDADE: ORIGEM, CONCEITOS E TEORIAS	14
1 LUDICIDADE: ORIGEM, CONCEITOS E TEORIAS.....	16
1.2 O LÚDICO COMO ATITUDE	18
2. CARACTERÍSTICAS DO COMPONENTE LÚDICO.....	23
2.1 PRINCÍPIOS BÁSICOS DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA	26
2.1.2 Princípio da funcionalidade	27
2.1.3 Princípio da utilidade.....	28
2.1.4 Princípio da globalidade.....	28
2.1.5 Princípio da cultura	29
3 ASPECTOS NEUROPEDAGÓGICOS DA LUDICIDADE.....	30
3.1 O JOGO COMO ELEMENTO ESSENCIAL DO DESENVOLVIMENTO DA VIDA	30
3.2 DESENVOLVIMENTO DO JOGO NAS ETAPAS INFANTIS	32
3.3 A LUDICIDADE NOS DISTÚRBIOS DO NEURODESENVOLVIMENTO	33
3.3.1 Vygotsky e a Teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal - ZPD.....	34
3.3.2 Piaget e a natureza cognitiva do jogo	35
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS	39

APRESENTAÇÃO

Eu, Bruna, finalizei o Ensino Médio no ano 2009 e, logo após, passei a participar de cursos. Já em 2015, ingressei no ensino superior com o intuito de me formar em pedagogia. Tinha objetivos, metas e dedicação.

Na faculdade Calafiori, tive o privilégio de conhecer os melhores docentes, os quais muito me auxiliaram, incentivando-me, com muito amor e carinho para obter uma excelente formação.

Eu, Camila, finalizei o Ensino Médio no ano de 2011, aos dezoito anos. Logo em seguida, matriculei-me na E.E. Clóvis Salgado, no Curso Normal em Nível Médio- Professor de educação Infantil, com o objetivo de me aperfeiçoar, pois, já trabalhava como monitora de educação infantil em uma escola particular.

No ano de 2015, ingressei na Faculdade Calafiori, no curso pedagogia por incentivo de amigos e família, pois, por mim, sentia-me pena com o curso de pós-médio. Assim, aproveitei a oportunidade que tive como bolsista nesta faculdade Calafiori.

Não foi nada fácil chegar até aqui, contudo, Deus, em sua infinita bondade, deu-me forças e sabedoria e, juntamente com minha dedicação, alcancei esse sonho.

Dentro desta instituição tive a honra de conhecer grandes Mestres que tornaram o meu caminho como futura pedagoga, rico em conhecimentos.

Escolhemos pesquisar sobre o tema LÚDICO, cujo interesse surgiu nas aulas da disciplina Prática de Ensino durante nas oficinas desenvolvidas. Durante as aulas da disciplina de Jogos e Brincadeiras, despertou ainda mais nosso interesse, pois percebemos que a ludicidade oferece inúmeras vantagens no processo ensino-aprendizagem, contribuindo como uma estratégia afetiva, comunicativa, cognitiva ou de memorização.

INTRODUÇÃO

Os argumentos a favor de se priorizar o desenvolvimento integral da criança na primeira infância são vastos e vão desde os aspectos econômicos, objetivando-se o aumento da produtividade do indivíduo adulto até os éticos, garantindo o direito de viver plenamente, aproveitando ao máximo as potencialidades individuais. E, por fim, o trabalho com as crianças pequenas visa reduzir as desigualdades sociais, etnias ou sexo. A atuação ativa na sociedade e nas questões políticas quem envolvem o bem-estar de todos, bem como na transmissão de valores para as gerações seguintes já tem suas bases no trabalho de qualidade na educação infantil. Em todos os estudos e pesquisas realizadas nesta fase primordial da vida humana, as brincadeiras surgem como elemento fundamental para a garantia do desenvolvimento saudável e integral da criança. O “*brincar*” não é simplesmente um meio de gastar energia ou passar o tempo, pois, Segundo Santiago (2000) “para além dos limites de ocupação puramente biológica ou física, é uma função significativa”.

Através do brincar, interações acontecem com objetos, situações e pessoas. Assim, o desenvolvimento físico-psicológico-cognitivo é aprimorado, especialmente na resolução de problemas e na construção constante de novos conhecimentos.

No âmbito educacional, é fundamental reconhecer as brincadeiras como ferramenta essencial para o desenvolvimento infantil saudável, bem como, da construção do conhecimento. Portanto, no trabalho pedagógico institucional em todas as dimensões da construção do indivíduo.

Portanto, este estudo se justifica pela necessidade, sempre presente, de discutir a inserção das brincadeiras e jogos nos processos de ensino-aprendizagem, configurando-se por uma abordagem lúdico-pedagógica.

A revisão inicial da literatura sobre a ludicidade demonstra a existência de múltiplos aspectos que têm sido objeto de reflexão, análise, estudo e pesquisa, sob diferentes perspectivas.

A questão da presente pesquisa busca uma descrição detalhada do tema que propõe para investigação: em quais aspectos a ludicidade pode contribuir para o avanço de cada etapa do desenvolvimento da criança para as seguintes e, ainda, para o processo significativo de aprendizagem?

O objetivo fundamental é demonstrar a importância do lúdico como estratégia no processo de ensino-aprendizagem. Para tal, pontuou-se os seguintes objetivos específicos: compreender a origem, conceitos e teorias a respeito da ludicidade; descrever as características e classificações das brincadeiras e seu uso como estratégia para a aprendizagem; compreender os aspectos neuropedagógicos em torno da ludicidade.

Este estudo enquadra-se no modelo de delineamento denominado pesquisa de revisão bibliográfica de natureza básica. Considerando o ponto de vista dos objetivos, essa é uma pesquisa exploratória descritiva, que tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições, utilizando como procedimentos técnicos a revisão de literatura.

De tal modo, serão apresentados diferentes estudos que reconhecem o papel fundamental da dimensão do lúdico como possibilidade de formação e transformação.

No que se refere aos seus procedimentos práticos, a pesquisa foi realizada por meio da leitura sistemática e produção de fichamentos a partir livros, artigos, revistas e fontes digitais. Foram consultadas as bases de dados eletrônicas: Scielo, Google Acadêmico, Bibliotecas Livres Universitárias, entre outras.

E, para facilitar a pesquisa, utilizou-se os seguintes descritores: ludicidade, aprendizagem, brincadeiras, educação infantil, desenvolvimento da criança.

1 LUDICIDADE: ORIGEM, CONCEITOS E TEORIAS

Os jogos fazem parte da vida dos seres humanos desde os tempos antigos. No decorrer do tempo, diferentes terminologias foram trabalhadas e entre elas, o jogo e o lúdico. A etimologia da palavra Jogo tem sua raiz do latim *iocar*, *ioucus*, e significa divertir-se, brincar, recriar e entreter. A partir do latim, origina-se da palavra *ludicer*, *ludus* remetendo à ideia de diversão, brincadeira, piada ou atividade relacionada ao jogo (MARANHÃO, 2003).

Percorrendo os séculos passados, viu-se que os romanos definiram o lúdico como plástico animado e criativo, como alegria e folia. Para os hebreus, era conceituado como uma piada e uma gargalhada, e para os alemães como prazer. (BROUGÉRE, 2000, p. 54).

A partir do século XVI, a pedagogia incorporou o lúdico como ferramenta de ensino-aprendizagem e princípio fundamental do trabalho em sala de aula.

A "Teoria da Expressão", uma das categorias de teorias essencialistas da arte, nasceu da insatisfação de filósofos e artistas românticos do século XIX em relação à teoria da imitação, propondo a chave da compreensão da arte. Trata-se da teoria da arte como expressão, a qual, ainda hoje, conduz a uma enorme quantidade de pessoas a aceitá-la sem questionamentos.

Segundo a teoria da expressão, o lúdico, do ponto de vista biológico, cumpre uma função como órgão ativo, vivo e delimitado por fenômenos naturais (ALMEIDA, 2015).

MARANHÃO (2003) esclarece que, em um nível sociocultural, os jogos são ações passadas de geração a geração através dos tempos.

Segundo Marcelino (1995), as brincadeiras, em toda a história da humanidade, aparecem como uma metodologia eficaz para ensinar e treinar os menores em habilidades que precisarão, na idade adulta, para lidar com as tarefas da vida cotidiana.

Essas conceituações, de acordo com Almeida (2000), dentre tantas outras, apresentam o lúdico como algo que vai muito além do próprio jogo em si, o qual o homem conhece como forma de se obter prazer. Através dele, o ser atinge outros estados mais elevados de conhecimento e de bem-estar, desenvolvendo-se de forma integral.

O “brincar” é uma inclinação inata do ser humano, sendo que, desde bebê, procura interagir com o meio através do brincar e das brincadeiras, expressando-se e se apropriando do mundo que o cerca através da ludicidade.

O lúdico, assim, sob tais óticas, busca a positividade, produzindo benefícios biológicos, psicológicos, sociais e espirituais. Dentre outros, leva à integralidade do ser humano, a fim de que possa pensar e atuar em um projeto constante de melhoria de suas condições de vida.

Muitos jogos e brincadeiras tiveram sua origem em ritos religiosos que remontam ao nascimento das primeiras civilizações, fazendo parte da idiossincrasia de uma região, da cultura de um povo em particular ou da humanidade em geral.

Existe uma enorme variedade de jogos universais como: de tabuleiro e mesa, de recreação, jogos para reuniões e festas ou jogos de inteligência e habilidade. Todos eles demonstram importância e transcendência em todas as culturas do mundo, contribuindo para o gozo da vida, o enriquecimento dos relacionamentos sociais e, acima de tudo, na aprendizagem e compreensão do mundo (BROUGÉRE, 2000).

Aplicado ao ensino, não se revela uma novidade tendo em vista que, no período do Renascimento, já havia a preocupação com as atividades lúdicas que preparavam profissionalmente os alunos.

O jogo didático é definido por Almeida (2000, p. 138) como: “uma atividade recreativa agradável que serve para desenvolver habilidades de participação ativa e afetiva dos alunos. Portanto, nesse sentido, a aprendizagem criativa se torna uma experiência feliz”.

Já Vygotsky (1998a, p. 82) enfatiza o aspecto cognitivo do jogo: “o ser humano se desenvolve a partir do aprendizado, que envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos”.

O jogo e a aprendizagem têm em comum vários aspectos: o desejo de se sobressair, a prática e o treinamento que levam ao aumento de habilidades e capacidades. Ainda, contribui para a implementação de estratégias que conduzem ao sucesso e auxiliam na superação das dificuldades individuais (ROCHA, 2000).

No que diz respeito ao ensino da língua, o componente lúdico aparece como um recurso essencial da abordagem comunicativa. “é toda atividade que, em um contexto

real, apresenta a necessidade de usar a linguagem e vocabulário específico com finalidade lúdico-educacional”, de acordo com (SANT’ANNA et al, 2008).

A importância dos fatores afetivos justifica, ainda, essas atividades motivadoras que proporcionam inúmeras vantagens quando aplicadas em sala de aula.

Estudos da psicologia cognitiva demonstram seu grande valor como um intensificador de aprendizagem e desenvolvimento cognitivo.

1.1 TODO JOGO É LÚDICO, MAS NEM TODO LÚDICO É UMA BRINCADEIRA

O lúdico como experiência cultural é uma dimensão transversal que permeia toda a vida. Não é uma prática, não são atividades, não é uma ciência e nem uma disciplina, muito menos uma nova moda. Contudo, é um processo inerente ao desenvolvimento humano em toda sua dimensão psíquica, social, cultural e biológica (WINNICOTT, 1975). Nesta perspectiva, a brincadeira está ligada à vida cotidiana e, especialmente, à busca do sentido da vida e da criatividade humana (VIGOTSKI, 1998).

É possível obter uma aproximação de sua semântica complexa na frase de Marcelino (1990, p. 57) "todo jogo é lúdico, mas nem todo lúdico é uma brincadeira". É como o lúdico se apresenta que o jogo se manifesta.

O lúdico abrange o ser humano de forma “brincalhona” e espontânea e está inserido no DNA de todo ser vivo. O ser humano é, de forma inata, aquele que está sempre à procura de novas experiências, porém, não de qualquer experiência. Busca felicidade, tranquilidade, serenidade e placidez em seu viver. “O lúdico é uma sensação, uma atitude perante a vida que atrai, seduz e convence no sentido íntimo de querer fazer isso, de fazer parte de um contexto maior e, até esquecer sua própria individualidade” (MARCELINO, 1990, p. 61-62)

É natural à existência humana, em suas práticas cotidianas e pedagógicas, procurar maneiras de se apossar do mundo e de se divertir com este. Busca, para isso, conhecer o nível tátil, o odor, os sons, as cores, os aromas que o levam a processos de compreensão. Observa, experimenta, seleciona informações significativas e a contextualização. Relaciona e associa, no nível mental, os processos que levam à aprendizagem efetiva.

No lúdico, além do jogo, o prazer se dá em estar e compartilhar com o outro. Como Brougère (2000, p. 91) menciona:

Desenvolver a comunicação com o grupo de pares não é apenas uma atividade agradável e enriquecedora, mas, também, responde às demandas cognitivas, força-os e, se um clima favorável for criado, ele enriquece o conhecimento adquirido na fantasia, no humor e na ironia (BROUGÉRE, 2000, p. 91).

Finalmente, em uma educação integral e não específica ou mecanicista, o mais importante não é instruir por instruir, mas, muito além, gerar atitudes, posturas vitais e sociais positivas e, ainda, gerenciar novas situações, conceitos, relacionamentos e características que fluem através do lúdico.

Uma atitude lúdica envolve “bisbilhotar”, experimentar, dialogar e refletir.

É através da vivência de diferentes experiências que a pedagogia lúdica se apresenta como forma de uma proposta didática de prazer e desafios.

Como Cordazzo *et al* (2007, p. 83) mencionam, “a experiência é o estágio inicial do pensamento”. Na experiência pedagógica lúdica, aluno e professor se assemelham e se aproximam no processo de ensino-aprendizagem. Professor e alunos brincam e interagem entre si, sendo aquele, o mediador do desenvolvimento destes.

Desde o início do século XXI, paradigmas foram sendo quebrados e aprender a aprender em um clima de liberdade, de múltiplas visões, de múltiplas informações, foi se afirmando no cenário pedagógico.

A ludicidade abre caminhos para a aprendizagem significativa e lança o olhar sobre a alegria do “conhecer”. Utilizar a experiência cotidiana como fonte de ser e de aprender, oferta lugar ao imaginário, gerando novas articulações de conceitos e por que não, novas realidades que geram novos paradigmas, de acordo com BROUGÉRE, 1995.

O acima mencionado é complementado com a afirmativa “a aprendizagem ocorre naturalmente” (ALMEIDA, 2000). É uma oportunidade para o aluno, protagonista do processo de ensino-aprendizagem, aprender o que ele quer aprender e escolher como aprender, fazendo da atividade lúdica uma maneira criativa, construtiva, aberta a interagir com o conhecimento.

Além disso, de acordo com BROUGÉRE, 1995, “o lúdico está embutido na complexidade da vida e de sua expressão: a natureza, com toda a sua incerteza”. Portanto, o lúdico ajuda a aprendizagem particular e integral do ser humano de forma dinâmica.

1.2 O LÚDICO COMO ATITUDE

“O fundamental de todo processo pedagógico é o aprendizado e não o ensino. É a aprendizagem e a participação do aluno a conquista desejada” (FREIRE, 1989).

No ser humano, desenvolve-se uma atitude lúdica desde a mais tenra idade. Ainda na gestação, quando o feto se diverte com o cordão umbilical o une à sua mãe e suga seu dedo quando se sente entediado. Então, ao deixar o calor do útero que o acolheu, é impelido a conhecer e compreender seu ambiente e, para isso, a “atitude lúdica” é fundamental (DUARTE, 1996).

A ludicidade permite à criança, desde seus primeiros momentos, a capacidade de imaginar e de fantasiar e, progressivamente, apropriar-se do mundo simbólico. Permite, ainda, a apreensão da metáfora que leva ao mundo da poesia e do brincar com as palavras, possibilitando, através da imagem, de brincar com a arte em suas múltiplas facetas.

A construção do pensamento acontece de forma significativa, através de ações individuais e coletivas, as quais, não devem ser analisadas apenas sob o ponto de vista lógico-analítico, mas, também, como resultado de um processo. Segundo Duarte, 1996, “não é necessariamente ou desejavelmente mensurável, sua construção é virtual, não é linear, é uma rede entrelaçada com outras facetas de ser”.

A atitude lúdica leva ao pensamento divergente, à resolução de problemas por expor o indivíduo a situações diversas e ricas de experiências e possibilidades.

A interação com o conhecimento, cotidianamente, gera idiosincrasias e costumes e, finalmente, a riqueza cultural das comunidades, permitindo encorajamento, atitudes amigáveis e festivas, o que é desejável em nos tempos atuais, principalmente, no Brasil (MELO; VALLE, 2005).

Se, como disse Freud (1948, apud SANT'ANNA et al, 2008, p. 41) “o jogo nasce das impossibilidades da criança de poder satisfazer seus desejos”, então, a brincadeira pode ocorrer para os seres humanos como uma forma de interagir com o mundo, compreendê-lo e tornar possível os seus desejos de forma equilibrada e com a possibilidade de dissipar a incerteza e escapar da frustração.

Nesse sentido, o fundamental na palavra *lúdico*, de forma generalizada, é *atitude lúdica*, pois refere-se a todas as experiências da brincadeira e do jogo.

Froebel, em 1840, cunhou o termo “jardim de infância” para a educação de crianças pequenas, pensando em um sistema educacional baseado nos jogos, nas brincadeiras, na experiência sensorial e no manuseio de materiais.

Froebel influenciou, ainda, a educadora italiana Maria Montessori a encorajar a educação infantil com atividades físicas e experiências baseadas em suas possibilidades de interação com o outro, com o objeto e com seus sentidos (ROCHA, 2000).

Todos os itens acima inspiraram uma diversidade de outras propostas educacionais a esse respeito, nas quais a atividade e a experiência lúdicas são sempre encorajadas.

A atitude lúdica se caracteriza por permitir ao indivíduo vivenciar a experiência de “sair de si”, de se “colocar no lugar do outro” e perceber como o outro se sente nas diversas situações. É o faz de conta.

Ao interagir com o outro e socializar-se, as crianças constroem novos e profundos conhecimentos, produzindo cultura e novas formas de conceber a realidade.

(...) a pedagogia seria apenas as técnicas que tornam sua instrumentação possível, visível na competência de desenvolver uma aula e um programa em sua área de conhecimento, administrando o tempo e o espaço educacional (MELO; VALLE, 2005, p.147).

Constrói-se um sentido e um significado nas tarefas e disciplinas a partir da atitude lúdica e do afeto que aquela traz embutidos em si. “Não se pode aprender sem emoções e, conseqüentemente, não se pode raciocinar sobre o como e o porquê da aprendizagem, da disciplina ou o porquê de uma sociedade” (ROCHA, 2000).

Além disso, dada à gravidade da crise social, política e econômica em que o país está imerso, o educador brasileiro é obrigado a empreender uma busca constante de

soluções tanto a nível pedagógico quanto social, já que a educação é um agente que possibilita a democratização do ser, como Marcelino (1995, p. 39) menciona: “A democracia precisa fortalecer modelos políticos participativos. E nisso, a educação e a comunicação também são vitais”.

Desse modo, os mediadores-professores, devem assumir seu papel de construtores e cofundadores das bases do ser, segundo a abordagem de Melo e Valle (2005, p. 77) “o propósito da educação não pode ser centrado na aprendizagem, mas no desenvolvimento”.

1.3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO

“É grande a importância da ludicidade na educação: os jogos e brincadeiras colocam em atividade todos os órgãos do corpo, fortalecem e exercem as funções psíquicas” (POLETTI, 2005, p.21). O jogo é um poderoso fator para a preparação da vida social da criança.

Segundo Winnicott (1975, p. 15) “jogando se aprende a solidariedade, forma-se e se consolida o caráter, estimulando o poder criativo”.

Em relação ao poder individual, Marcelino (1987, p. 48) diz que “os jogos desenvolvem a linguagem, despertam a engenhosidade, desenvolvem o espírito de observação, afirmam a vontade e aperfeiçoam a paciência”. Eles também favorecem a acuidade visual, tátil e auditiva, desenvolvendo a noção de tempo e de espaço.

A aplicação proveitosa dos jogos permite o desenvolvimento biológico, psicológico, social e espiritual do homem. Sua importância educação é transcendente e vital. Entretanto, “em muitas escolas, ainda é preponderante o valor da aprendizagem passiva, domesticada e alienante” (WINNICOTT, 1975, p. 23).

Muitas escolas e lares, apesar da modernidade que se vive o mundo atualmente, obrigam as crianças a viverem sobrecarregadas de vergonhas tradicionalistas.

A escola tradicionalista submete as crianças ao ensino e professores rígidos, à rigidez da escola, à obediência cega, à passividade e à falta de iniciativa. “É logocêntrico e a única coisa que importa é cultivar a memorização do conhecimento (WINNICOTT,

1975, p. 30). O jogo é proibido ou, no melhor dos casos, admitidos apenas em horários de recesso.

Diante do exposto, a Escola Nova, a partir da década de 1930, surge como uma transformação da concepção pedagógica e de criança, priorizando como esta aprende e se desenvolve. Tem sua origem no Renascimento e no Humanismo, em oposição à educação medieval dogmática e autoritária, tradicional e rígida. Tem a virtude de respeitar a liberdade de pensamento e a autonomia das crianças, focando na atividade, na vitalidade infantil, na individualidade, bem como, na coletividade.

A criança, sob a nova concepção de educação, é o eixo da ação educativa e a protagonista de seu processo de aprendizagem.

A ludicidade, assim, revela-se o meio mais eficaz para o processo de ensino-aprendizagem. (WINNICOTT, 1975)

1.4 teses e Dissertações

Aprof^a Ms Fátima Eliana Frigatto Bozzo , em seu artigo A IMPORTÂNCIA DO LUDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL COM CRIANÇAS DE 5 ANOS - 2009, revela

“O trabalho do lúdico na Educação Infantil com crianças de 5 anos, favorece muito o desenvolvimento da aprendizagem. A atividade lúdica é importante porque desenvolve na criança a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, que esta em andamento quando a criança está com cinco anos de idade. Valorizando o trabalho com jogos e brinquedos, os professores terão uma ferramenta indispensável para o trabalho cotidiano na aprendizagem de seus alunos. Todas as atividades em que as crianças necessitam de atenção e concentração ao participarem dos jogos e brincadeiras auxiliam no amadurecimento cognitivo, consequentemente, o Lúdico também pode servir de estímulo para o desenvolvimento da criança”.

Conclui-se, portanto, que o lúdico é de fundamental importância na educação infantil por propiciar ao educando possibilidades diversas a fim de que ele possa desempenhar e desenvolver as competências necessárias à aprendizagem.

De acordo com a prof^a Ms Fátima Eliana Frigatto Bozzo, o professor deve conduzir toda a prática estabelecendo uma relação entre a brincadeira e as habilidades

e competências que almeja alcançar, sem, contudo, perder o caráter pedagógico das ações.

Os jogos e brincadeiras são as ferramentas mais apropriadas para estimular a criança a se sentir estimulada a vivenciar as atividades, tornando-se mais receptiva às novas aprendizagens.

Claudia Pereira Dutra, Secretaria de Educação Especial – Brasília – 2006, relata que,

O brincar é um direito de todas as crianças, inclusive, aquelas com necessidades especiais. Nesta perspectiva, o Ministério da Educação, por meio da Secretaria de Educação Especial (SEESP), assumiu a política de inclusão e tem buscado, através de suas ações, apoiar a transformação do sistema educacional em sistema educacional inclusivo.”

Brincar para todos é um material destinado a educadores(as) e pais, com orientações para a utilização de brinquedos e atividades lúdicas, alertando para a importância de cada brinquedo na promoção do desenvolvimento infantil.

O livro constitui uma possibilidade de eliminar as barreiras que impedem o acesso ao conhecimento, uma vez que para as pessoas com necessidades educacionais especiais a falta de acessibilidade se traduz em fonte de discriminação e perda de oportunidades. Assim, com a difusão deste material, o Governo Federal colabora com os estados e municípios na implementação da política de inclusão escolar e social de todos(as) os alunos(as).

Deste modo, conclui-se que o brincar é um direito de todas as crianças, inclusive, com necessidades especiais, garantido por lei. A ludicidade é fundamental para o desenvolvimento das mesmas, independente de possuir necessidades especiais ou não.

Assim sendo, percebe-se que o governo investiu na formação continuada dos educadores a fim de que os mesmos tenham acesso ao programa “Brincar para todos”. Tal programa teve a função de formar os docentes, garantindo que o direito de brincar seja cumprido dentro das salas de aulas, incluindo todas as crianças.

Assim como é fundamental o lúdico para o desenvolvimento infantil, é também, fundamental qualificar os professores para que se efetive a implementação do brincar em sala de aula na educação infantil.

Não é apenas deixar a criança brincar, mas sim, permitir-lhe acesso a brincadeiras e jogos que contribuam para seu desenvolvimento físico e cognitivo.

As crianças precisam brincar, independentemente de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, pois a brincadeira é essencial nesta etapa da vida humana.

O brincar alegria, motiva, agrega, possibilita a interação entre os pares. Favorece, ainda, a troca de experiências e a cooperação. Integra aqueles que enxergam e os que não enxergam, os que escutam muito bem e aqueles que não escutam, os que correm muito depressa e os que não podem correr.

De acordo com Mara O. Campos Sialy, em sua contribuição pedagógica para o portal do MEC – 2006,

“A brincadeira é a vida da criança e uma forma gostosa para ela movimentar-se e ser independente. Brincando, a criança desenvolve os sentidos, adquire habilidades para usar as mãos e o corpo, reconhece objetos e suas características, textura, forma, tamanho, cor e som. Brincando, a criança entra em contato com o ambiente, relaciona-se com o outro, desenvolve o físico, a mente, a autoestima, a afetividade, torna-se ativa e curiosa.”

Enfim, o brincar livre, as brincadeiras e os jogos, propiciam o desenvolvimento saudável e completo da psicomotricidade, da capacidade cognitiva, coordenação motora fina e grossa, imaginação, curiosidade e a socialização, tornando-se, deste modo, indispensáveis ferramentas no trabalho pedagógico.

2. CARACTERÍSTICAS DO COMPONENTE LÚDICO

Tanto o componente lúdico quanto as estratégias de aprendizagem nascem da necessidade de um novo modelo de ensino que combina diferentes fatores (cognitivo, afetivo, social, etc.) para o aprendizado efetivo, nesse sentido dois novos conceitos

representam um papel importante na nova metodologia aplicado a idiomas: as TIC e os jogos.

O jogo oferece inúmeras vantagens no processo de ensino-aprendizagem. Envolve fatores que aumentam a concentração do aluno no conteúdo ou no assunto tratado em sala de aula, facilitando a aquisição de conhecimento e desenvolvimento de habilidades. Entre as contribuições do componente lúdico Zaguini *et al* (2011, p. 70-71) destacam:

- cria um ambiente descontraído na sala de aula e mais participativo: os alunos mantem uma atitude ativa e enfrentam as dificuldades da aprendizagem por um caminho positivo;
- diminui a ansiedade: os alunos ganham mais confiança em si mesmos e perdem o medo de cometer erros;
- É instrumento útil para concentrar a atenção nos conteúdos: a surpresa, o riso, a diversão, provocam o interesse dos alunos na atividade que eles estão fazendo;
- pode ser usado para introduzir os conteúdos, consolidá-los, reforçá-los, revisá-los ou avaliá-los.

“O jogo pode ser uma desculpa para falar sobre um assunto, pode ser a atividade central ou pode ser uma atividade final para corrigir o conteúdo ou verificar se foram assimilados corretamente ou não” (WINNICOTT, 1975, p. 63). O componente lúdico fornece ao professor uma ampla gama de atividades variadas e agradáveis, fundamentais para manter ou aumentar a motivação do aluno.

De acordo com Marcelino (1987, p. 78) a ludicidade “permite trabalhar diferentes habilidades e desenvolver capacidades”. O aluno deve procurar soluções e ativar estratégias para superar os desafios e resolver os problemas que surgem em cada

atividade. Neste contexto Dias e Costa (2009, p. 54) afirmam que “o lúdico ativa a criatividade dos alunos em que eles possam inventar, imaginar, descobrir, adivinhar, e assim resolverem situações diferentes”.

A criatividade, por sua vez, estimula a atividade cerebral melhorando o desempenho de acordo com os princípios da psicologia da aprendizagem. Dinello (1997, p. 66) a respeito da criatividade afirma que:

Desenvolve atitudes sociais de companheirismo, cooperação e respeito, além disso, o professor está autorizado a usar sua personalidade e intervir como um indivíduo pertencente a uma cultura; cria uma necessidade real de comunicação com a qual os alunos têm a oportunidade de testar seus conhecimentos e colocar em prática tanto as habilidades de expressão, tais como compreensão oral e escrita, com todas as dificuldades que isso acarreta (DINELLO, 1997,p. 66).

No entanto, não é tão simples alcançar um resultado tão benéfico. Incluir o componente lúdico como instrumento de ensino requer a realização de reflexões sobre o seu uso. Para se obter um resultado positivo e uma aprendizagem efetiva, Zen e Omiari (2009, p. 103-105) elencam os seguintes aspectos que devem ser levados em conta:

- os jogos devem corresponder aos objetivos e conteúdo do programa; o jogo deve ser usado para um propósito, eles têm que ter uma função clara dentro da unidade didática, portanto, deve ser utilizado em um momento determinado, e não para terminar a aula quando sobrar tempo ou como uma atividade de enchimento;
- necessidades, idade, personalidade, estágio ou idade, e o nível de aprendizagem do aluno devem ser levados em conta, caso contrário, ele perderia o estímulo de atração, deixaria de ser uma atividade motivadora. Deve apresentar um desafio, mas um desafio que é possível com o seu conhecimento. E isso deve estar relacionado ao que está sendo aprendido naquele momento, deve ser uma continuação ou uma introdução ao tema, não uma parada para descansar deixando o objetivo principal de lado;
- o uso injustificado ou abusivo pode significar a perda de motivação por parte dos alunos;
- as regras do jogo devem ser explicadas claramente e através de exemplos, verificando se o aluno entendeu o que fazer a cada momento, pois se o aluno se sentir perdido ou tiver alguma dúvida, isso pode levar ao abandono da atividade, portanto, o jogo deixa de ser rentável, e torna-se ineficaz.

2.1 PRINCÍPIOS BÁSICOS DO LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA

O lúdico, como estratégia pedagógica, apresenta cinco princípios básicos, nos quais esta seção se destina a descrevê-los.

2.1.1 Princípio de significância

O jogo é cheio de significados que “surgem devido a processos internos, que devem ser provocados, inclusive incentivando intencionalmente” (MARCELINO, 1990, p. 259) para que o jogo desenvolva o conhecimento de que precisa para se conectar significativamente com os desafios que se encontra, pois em indivíduos com baixo desempenho acadêmico, seu nível de desenvolvimento lúdico é insuficiente, e até mesmo ausente.

A atividade lúdica favorece na criança o estabelecimento da função simbólica e com isso, a emergência interna do símbolo (DINELLO, 1997), conseguindo aumentar a capacidade de seu pensamento. Assim, Marcelino (1990, p. 260) afirma que:

O jogo é apresentado como uma das primeiras linguagens naturais no ser humano, através das quais ele projeta seus desejos, ansiedades, sentimentos, impulsos, medos, necessidades e emoções, que não podem expressar com palavras, refletindo formas e mapas da organização de suas personalidades (MARCELINO, 1990, p. 260).

O jogo promove a aquisição do conceito de regra (em seus aspectos cognitivos e afetivos), que tem muito a ver com o nascimento do julgamento ético e autonomia na criança, já que através do jogo ela começa a entender como as coisas funcionam, o que se pode ou não fazer, descobrindo que existem regras de causalidade, probabilidade e conduta que devem ser obedecidas (VYGOTSKY, 1998a).

O jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e da criança e é necessário para um desenvolvimento integral, pois permite o desenvolvimento das funções básicas de maturação psíquica, sendo a atividade lúdica uma função simbólica, cujo objetivo é a manifestação criativa da representação comum (PIAGET, 1976).

2.1.2 Princípio da funcionalidade

O jogo, ao ser “o primeiro contexto para o desenvolvimento da inteligência, curiosidade e iniciativa da criança” (VYGOTSKY, 1998a, p. 72), permite eliminar de maneira inconscientemente aqueles blocos que o impedem de mudança na atitude mental, alcançando durante o jogo inovação efetiva nos traços mnemônicos do cérebro.

O jogo é um facilitador do desenvolvimento afetivo, tendo uma tripla dimensionalidade da habituação lúdica: negativa, positiva e catártica (DIAS; COSTA, 2009). A condição do estado psicológico que causa o jogo nas pessoas, influencia de uma maneira importante em suas emoções, potencialmente naturalizando-as espontaneamente.

A cognição e emoção são processos mentais mais elevados, através dos quais os seres humanos interagem adequadamente com o mundo memorizando, resolvendo problemas, discernindo sobre uma situação, comunicando e refletindo. Ambos têm a ver com percepção, atenção e memória, no entanto, ambos o processo de cognição como o da emoção são entidades distinguíveis umas das outras, embora intimamente relacionado em pessoas (DUARTE, 1996). Quanto ao cognitivo, Cordazzo *et al*/ explicam que:

O processo cognitivo é realizado no sistema nervoso central, exclusivamente no neocórtex, que é a área de pensamento do cérebro, e apresenta várias possibilidades de bloqueios ou interrupções; isto é, diferentes obstáculos que impedem a conectividade neuronal para que o processo de ensino-aprendizagem ocorra efetivamente (CORDAZZO *et al*, 2007, p. 138).

O processo de emoção desenvolve-se no sistema límbico, especificamente na amígdala, localizada na área frontal do cérebro, e condiciona fundamentalmente a resposta a estímulos temerosos e estímulos agradáveis, isto é, “elabora memória emocional e, quando esta é afetada pelas emoções do sujeito e são negativas, há uma perda de controle das emoções, ao desencadear no sistema límbico uma reação antes que a informação alcance a área de cérebro pensante” (PIAGET, 1978, p. 151); perturbando assim a capacidade de reter dados essenciais na mente para o desempenho eficiente das tarefas, a tensão de escolher entre duas ou mais opções, a motivação para

tomar essa decisão diminui a capacidade criativa da pessoa para tomar decisões inteligentes.

“Filogeneticamente, o sistema nervoso foi estruturado de uma maneira que permite as espécies respondam de maneira mais complexa e adaptativa às demandas do meio ambiente” (POLETTTO, 2005, p. 44).

Assim, ao contrastar a neuroanatomia da emoção e a da cognição, é possível observar que na equidistância entre o sentimento e o pensamento, a emoção guia o comportamento e esta conexão é básica para tomada de decisão adequada e inteligente na vida (elemento fundamental para a sobrevivência), porque quando há uma perda de controle das emoções, isso desencadeia no sistema límbico uma reação antes que a informação alcance a área do cérebro pensante (MARANHÃO, 2003).

2.1.3 Princípio da utilidade

O jogo reforça a motivação (apoio entre uma atitude ativa e o conhecimento) para um final satisfatório: vencer. Nesse sentido, o binômio lúdico-aprendizagem atinge um status holístico que aumenta os resultados: “Se joga para ganhar, se ganha quando se aprende, e se aprender, se está ganhando” (MARCELINO, 1995, p. 124).

A estreita relação que existe entre a estrutura mental e a atividade lúdica é confirmada na evolução do jogo que está ocorrendo na pessoa, ao cobrir os jogos sensório-motores mais elementares até as competições com regras mais complexas. A relação adequada que existe entre pensamento e experiência é dada através do jogo criativo na mente. É por isso que a psicologia cognitiva insiste no papel do jogo no desenvolvimento pessoal como mediador no ensino para corrigir com maior facilidade o conteúdo ensinado, permitindo que o aluno capture a atenção e a motivação envolvendo-se de forma autónoma, dinâmica e criativa no seu próprio processo de aprendizagem (MELO; VALLE, 2005, p.107).

2.1.4 Princípio da globalidade

O jogo permite que o indivíduo facilite a organização global dos conteúdos, procedimentos e experiências diversas, através da assimilação, compreensão com significado e adaptação da realidade externa, então surge como consequência da imitação diferida e é nessa imitação, que a assimilação das situações e relações que são observadas ao partir dos modelos dados concretos. Promove a criação de campos de ação para a criança organizar seu conhecimento sobre o mundo e sobre os outros, permitindo-lhe desenvolver o conhecimento que precisa para se conectar de forma significativa com os desafios a que será confrontada.

O brincar e o jogo permitem a experimentação e, também, vivenciar sensações de poder que surgem ao superar os próprios limites. Facilitam o desenvolvimento de uma atitude positiva em relação a si mesmo e a própria capacidade de aprendizagem, ao descobrir que é competente para resolver criativamente os vários problemas que estão presentes, estabelecendo metas e experimentando o significado de sucesso e associação através do prazer (PIAGET, 1978, p. 65-70).

2.1.5 Princípio da cultura

O jogo é para o ser humano uma importante ferramenta cultural, uma ligação geracional, porque nos primeiros anos ele é desenvolvido na companhia de um adulto, estabelecendo uma relação que leva a formação de vínculos afetivos, adquirindo assim um significado social (DINELLO, 1997). O jogo tem um grande poder de socialização, porque ajuda a criança a sair de si mesma; entender, aceitar, respeitar e, às vezes, até transformar as regras que possibilitam a convivência harmoniosa e pacífica (MARANHÃO, 2003).

O jogo é um exercício real de preparação para a vida tem em vista as possibilidades que proporciona de alegria aqueles que a praticam. Tais princípios partem da passividade objetivando a atitude ativa dos sujeitos, colocando a pessoa em uma situação de compartilhar com os outros, possibilitando boas atmosferas de encontro e atitudes relaxada (DINELLO, 1997).

Também “revela estranheza de uma forma positiva pois, muda os papéis fixos em um grupo e é uma mensagem constante de vitalidade que é registrada positivamente para aqueles que estão jogando” (MARCELINO, 1987, p. 89).

O jogo não é um componente da infância: não há jogo infantil, mas uma maneira infantil de interpretar e responder à realidade. Assim, é adquirido por imitação, já que a criança imita o jogo geracional de viver do adulto.

Uma atenção inadequada à necessidade lúdica do ser humano trará como consequência distúrbios de dependência e alienação no comportamento, que é uma condição de modo que uma pessoa fica presa na alienação que esta ação implica, sem qualquer crescimento interno, contribuindo para o seu desenvolvimento pessoal (FERLAND, 2006).

O significado do jogo desempenha um papel importante em várias teorias, sejam elas psicológicas, antropológica, filosófica, pedagógica e, até mesmo, econômica e política, relacionando o brincar e a cultura como dispositivos de controle ético para ordenar o corpo social. Em todas as culturas, o jogo tem desempenhado um papel duplo: um fator socializador e como fundamento agnóstico, que evidencia o instinto gregário do ser humano (VYGOTSKY, 1998b).

Os professores, particularmente aqueles que trabalham na educação infantil e especial, requerem conhecimentos teóricos e habilidades lúdico-pedagógicas necessárias para reinterpretar, analisar, discutir e debater os principais fenômenos que afetam o sucesso escolar.

3 ASPECTOS NEUROPEDAGÓGICOS DA LUDICIDADE

3.1 O JOGO COMO ELEMENTO ESSENCIAL DO DESENVOLVIMENTO DA VIDA

O jogo é essencial e universal, ocorre em todas as culturas e em todas as sociedades. É uma atividade que ocorre naturalmente no início do desenvolvimento da vida. “O lúdico não é uma atividade exclusiva para humanos, todos os mamíferos brincam. As mães ensinam através das atividades do jogo e comportamentos básicos de

sobrevivência, como caça, interação com o ambiente, habilidades, etc” (ZAGUINI et al, 2011, p. 79).

“O brincar e a atividade lúdica é um facilitador da sinaptogênese, isto é, facilita o desenvolvimento de conexões sinápticas entre os neurônios e a transmissão de informações entre eles” (WINNICOTT, 1975). A formação de sinapses, embora ocorra ao longo da vida de uma pessoa, é especialmente importante nos estágios iniciais do desenvolvimento maturacional cerebral de uma criança, onde, graças à plasticidade neuronal, o efeito sobre os fatores de crescimento neuronal é maior (DIAS; COSTA, 2009).

O jogo é uma atividade natural de início na primeira infância que é produzida pelo impulso que as crianças têm em movimentar e a explorar do meio ambiente; também inclui a necessidade de contato afetivo e social, a necessidade em entender o ambiente e o que está ao seu redor, a exposição estimulante de objetos e materiais que podem servir como ferramentas de jogo e o mecanismo de experiências (ZAGUINI *et al*, 2011).

As atividades lúdicas e brincadeiras também servem como uma ferramenta de desenvolvimento emocional. É um fator motivacional que está diretamente relacionado ao bem-estar físico e emocional das crianças.

Dumazedier (1979, p. 133) afirma que o jogo promove a aprendizagem em todas as áreas do desenvolvimento infantil:

Área sensorial: sentidos e percepção; Área do motor: motor fino, motor bruto e propriocepção; Área cognitiva: memória, atenção, cognição, processamento lógico; Área comunicativa: linguagem, expressão, interação, diálogos, rituais; Área afetiva: superando medos, ansiedades, fobias; Área social: funções, competência, resolve conflitos (DUMAZEDIER, 1979, p. 133).

Sendo uma atividade prazerosa, o contato com objetos do jogo parece intencional e permite que as crianças usem diferentes habilidades e capacidades que exigem esforço, concentração e promove a expressão de sentimentos e estabelecem laços emocionais entre as pessoas envolvidas no jogo, uma vez que tem um componente de alta simulação e imitação, pois é um formato interativo entre as crianças e seu ambiente (MARCELINO, 1987).

3.2 DESENVOLVIMENTO DO JOGO NAS ETAPAS INFANTIS

Para Piaget (1976, p. 169) "não há atividade significativa no desenvolvimento da simbolização da criança, nem na estruturação da criança que não passa pelo brincar".

De acordo com a teoria de Piaget, a relação da criança com o meio ambiente através dos brinquedos é diferente em cada fase do desenvolvimento infantil e é determinada por diferentes fatores e pelo nível real de desenvolvimento e potencial de aprendizagem em cada estágio.

No caso de bebês (0 a 18 meses), brincar é a interação com adultos. O bebê responde a brincadeiras e estímulos lúdicos que o adulto apresenta e expõe (olhares, caretas, sorrisos, objetos, palavras etc.). Os bebês precisam do adulto como mediador do jogo. O jogo nesta fase é do tipo motor (manipulação de objetos) e a função é o desenvolvimento dos sentidos, controle de coordenação, descobrindo qualidades físicas dos objetos, descobrir o seu próprio potencial (ROCHA, 2000).

Na idade de 2-3 anos, a capacidade simbólica aparece. Entre 3 e 6 anos, a linguagem é desenvolvida como uma ferramenta dentro do jogo simbólico. Os jogos baseiam-se principalmente no movimento e entre suas funções está a promoção da curiosidade, a representação da realidade da criança (sentimentos, angústias, medos, desejos, etc.), a realidade como um ensaio (ROCHA, 2000).

Entre 6 e 8 anos, o jogo regulamentado e a socialização aparecem. Neste estágio, as crianças desenvolvem a inteligência lógica, raciocínio, cooperação, habilidades motoras finas, autocontrole, superação da frustração e autoestima (ROCHA, 2000).

O jogo precisa de instrumentos, e estes instrumentos variam dependendo das diferentes etapas do desenvolvimento infantil e juvenil. De acordo com Zem e Omairi (2009, p. 125) "o primeiro brinquedo da criança é o seu próprio corpo; o segundo brinquedo é a mãe (peito, mãos,); os próximos brinquedos da criança são as pessoas ao seu redor e os objetos do cotidiano, e por último os jogos criados por si, jogos sociais".

3.3 A LUDICIDADE NOS DISTÚRBIOS DO NEURODESENVOLVIMENTO

Segundo Vygotsky (1998b, p. 261) "o jogo é o triunfo da Realidade sobre a percepção". Na infância, o jogo favorece a conceituação da realidade, a simbolização, a capacidade de abstração, a aquisição de destrezas, habilidades e competências, a enculturação e a socialização. Através do jogo, habilidades artísticas e criativas são desenvolvidas; e também habilidades motoras, linguagem, cognição, regulação afetiva e emocional, atitudes e valores (DUMAZEDIER, 1979).

Devido a essa influência tão direta que o jogo tem no cérebro e no desenvolvimento maturacional, o lúdico é uma ferramenta essencial na intervenção e nos transtornos do desenvolvimento neurológico (transtorno atenção e hiperatividade, distúrbios, transtornos do espectro do autismo, transtornos da percepção de aprendizagem, de movimento e cinestésico, etc.) (CORDAZZO et al, 2007, p. 215).

Dumazedier (1979, p. 54) afirma que "o jogo intervém nos casos nas dificuldades cognitivas precoces, no funcionamento cognitivo global e nos fatores de risco do desenvolvimento neurológico".

Vygotsky desenvolveu a Teoria da Zona Proximal de Desenvolvimento (ZPD). Segundo ele, a zona proximal é a distância entre o nível real de desenvolvimento e o nível de desenvolvimento possível (VYGOTSKY, 1998b).

Antes dos seis anos de idade, as crianças fazem da realidade um jogo (ZEN; OMAIRI, 2009). Tudo é brincadeira antes desta fase (professores, pais e mães, médicos, irmãos, família, etc.), mediante as brincadeiras e jogos, as crianças compreendem e preveem os comportamentos e as nuances sociais e emocionais dos outros, observando as pessoas ao seu redor.

Por esta razão, torna-se um elemento fundamental em distúrbios como transtorno de hiperatividade do déficit de atenção onde um resultado de déficits cognitivos, auto regulação emocional, executiva e motora, e até mesmo interação com o ambiente, têm dificuldades e deficiências no comportamento social adaptativo e funcional. Neste contexto, Zen e Omailri (2009, p. 99) explicam que:

Ao recriar os padrões de funcionamento social das pessoas ao seu redor, primeiro através da observação e depois através da imitação de seus comportamentos com o jogo, as crianças aprendem a reconhecer emoções faciais, gestos, falar, a maneira de abordar, o uso de linguagem apropriada ao contexto, o uso de movimentos corporais, a organização hierárquica, as características de cada função. etc., isto é, eles adquirem e desenvolvem cognição, comunicação e interação social (ZEN; OMAIRI, 2009, p. 99).

O jogo regulamentado, que aparece por volta dos 6-8 anos, como indicado acima, é especialmente importante no caso de crianças com dificuldades de aprendizagem, pois também depende da capacidade da criança de assumir e internalizar as regras. No caso de crianças com déficits de controle de impulsos, dificuldade em seguir regras e diretrizes e responder à frustração da perda, o jogo deve conter regras operacionais básicas rígidas e claras.

Assim, Almeida (2000, p. 44-45) descreve os benefícios da terapia psicopedagógica que envolve a ludicidade no desenvolvimento da criança, como: “expressa seus sentimentos livremente, aprende novos estilos de comportamento e relacionamento sem hostilidade com maior motivação, interesse e esforço, desenvolve o autocontrole e a tolerância à frustração”.

Carvalho *et al* (2005) em seu livro “Brincar e educação: concepções e suas possibilidades” elencam, além dos acima supracitados, outros benefícios do lúdico em crianças com distúrbios de atenção adquire e treina habilidades sociais, diminui emoções negativas de medo, raiva, inveja; diminuir sentimentos de infelicidade, insegurança, medo e isolamento; desenvolve confiança, alcança a autonomia; adapta-se às exigências da vida cotidiana; analisa e corrige padrões de comportamento inadequados; adapta-se às normas sociais; adquire valores: reconhece e respeita o próximo; desenvolver conceitos de realidade física e social, enfrentando novas situações (CARVALHO *et al*, 2005).

3.3.1 Vygotsky e a Teoria da Zona de Desenvolvimento Proximal - ZPD

Nas teorias de Vygotsky, a "Zona de Desenvolvimento Proximal" (ZDP) é sua teoria sobre a maneira como as pessoas aprendem, focada especialmente nas crianças.

A teoria da ZDP diz que na educação existem dois níveis de aprendizagem. O primeiro é a definição mais comum de aprendizagem. Aprender neste nível é definido como “a habilidade de fazer qualquer coisa sem ajuda”. O segundo refere-se “às capacidades em vias de serem construídas, que necessitam do auxílio de outro” (VIGOTSKY, 1998a, p. 166).

Geralmente, as escolas apenas qualificam apenas o primeiro nível de aprendizagem, os testes qualificam as habilidades de um indivíduo e a ajuda de outros é um tipo de trapaça. Vygotsky propôs que as escolas deveriam levar em conta outras formas de aprendizagem. Com essa ideia, Vygotsky propôs a ZDP. A teoria da ZDP enfatizou a importância nas habilidades dos alunos com a ajuda de outros, ao invés de suas habilidades como indivíduos. A teoria diz que os alunos têm habilidades para fazer atividades com ajuda que são mais avançadas do que as atividades que podem fazer como indivíduos (DUARTE, 1996).

Essa teoria afetou a dinâmica da educação e estilos de ensino. A ZDP tornou-se a base de muitas teorias da educação. Por exemplo, essa teoria é evidente na organização de muitos tipos de matemática. Os professores ensinam um conceito, então eles fazem alguns exemplos do conceito com os alunos, e, teoricamente, os alunos podem resolver estes problemas de matemática sem ajuda, e no dia seguinte o professor vai ensinar um conceito um pouco mais avançado, seguindo da mesma maneira.

Essa instrução típica é comum em todos os anos escolares, do ensino fundamental à universidade, e também é evidente nos locais de trabalho. Embora essa parte de sua teoria seja comum, havia outra parte que não é tão comum e é um pouco controversa. Vygotsky também propôs que as crianças devem ser testadas da mesma forma, em vez de provar suas habilidades para fazer tarefas individuais devem ter ajuda, e os testes devem examinar suas habilidades para resolver problemas e entender conceitos abstratos, usando a ajuda, em vez de suas habilidades de memorização (FERLAND, 2006).

3.3.2 Piaget e a natureza cognitiva do jogo

Existem três trabalhos fundamentais que lidam com o jogo nas obras de Piaget. O primeiro (1932) é um estudo sobre a moralidade das crianças e o desenvolvimento da

consciência das normas moral e justiça. Neste, Piaget lida com o jogo de regras e define o Jogos infantis como instituições sociais admiráveis. O segundo trabalho em que Piaget (1946) aborda o tema do jogo é um estudo sobre o desenvolvimento da função simbólica na criança, na qual se pode observar o que ele chama de teoria estrutural. De fato, nesta obra apresenta-se uma teoria da natureza dos jogos em relação às estruturas cognitivas do sujeito. Essas duas obras fornecem ideias claro sobre o que é o jogo para Piaget. “Isso não é nada além de uma nuance, uma orientação pessoal no funcionamento das estruturas cognitivas gerais. Essa nuance, essa orientação, é de natureza subjetiva e pessoal, e em termos de invariantes funcionais é basicamente assimilação deformante” (ZAGUINI et al, 2011, p. 89).

Assim, a evolução dos jogos infantis deve ser concebida como evolução do conhecimento. É lógico encontrar primeiro um jogo de ação, de natureza sensório-motora, mais tarde um jogo de representação, de natureza simbólica, e mais tarde um jogo combinatório que inclui padrões convencionais que são para Piaget os jogos regulamentados.

A terceira obra de Piaget sobre o assunto é um artigo no qual responde às críticas que o trabalho de Sutton-Smith (1966) coloca, crítica em parte devido à interpretação incorreta de certos postulados Piagetianos como o “egocentrismo intelectual” e, em parte, o preconceito que alguém pode desenvolver se tentar tomar a teoria Piagetiana “como um conjunto global de ideias para explicar a totalidade comportamento infantil” (CORDAZZO et al, 2007, p. 46).

Dos três, a obra mais importante sobre o jogo é a de 1946, em que Piaget desenvolve sua teoria da função simbólica. Piaget define o jogo como um comportamento de "orientação", uma atividade que encontra seu fim em si mesma (CORDAZZO et al, 2007). O jogo é considerado uma atividade auto orientada para si mesma, um comportamento autotélico. Existem outros comportamentos que ele chama de reações circulares.

De fato, durante o período sensório-motor, o jogo não difere do resto do comportamento, mais que por uma certa "orientação" lúdica que a criança dá a certas reações circulares "sérias". Segundo Zaguini *et al* (2011, p. 183) “essa orientação é dada pelo relaxamento infantil para o balanceamento de esquemas sensório-motores”.

A teoria piagetiana tende a estabelecer um caminho evolutivo desde o autotelismo ao egocentrismo e dele ao comportamento social. Este aqui está sendo criticado e, claro, já foi os anos das primeiras publicações de autores como Vygotsky (1956,1986) ou Wallon (ZAGUINI et al, 2011).

“O abandono do autotelismo como comportamento primitivo, relaciona-o Piaget com a diferenciação na ação do processo de assimilação e acomodação” (MARCELINO, 1990, p. 78), diferença que não acontece depois do primeiro ano de vida. Para Piaget, o jogo é sempre mais egocêntrico e “só vai perder este caráter na última etapa do processo evolutivo, isto é, no penúltimo estágio do jogo regulamentado, com a incorporação da consciência moral sobre a natureza das regras”.

A espontaneidade é estudada por Piaget como a segunda característica do jogo, afirmando que tanto a conduta investigativa, Como o comportamento científico, eles têm características comportamentais espontânea em face do comportamento socialmente obrigado.

Assim, Piaget coloca o jogo e a atividade científica na mesma dimensão, embora em diferentes níveis: o jogo supõe uma espontaneidade descontrolada (livre), enquanto o comportamento científico é uma espontaneidade controlada. De qualquer forma, o critério de espontaneidade é explicável se o jogo é interpretado como a assimilação relaxada do esforço acomodando-se à realidade ou comportamento forçado (ZAGUINI et al, 2011).

O terceiro critério, o do prazer, é analisado por Piaget em termos de contraposição do comportamento sério, que geralmente procura um objetivo. Para ele, o prazer é a face efetiva do autotelismo (CORDAZZO et al, 2007).

Para Piaget, como para Vygotsky o jogo é o lugar de “satisfação de desejos imediatos”. Mas enquanto Vygotsky fala sobre desejos e necessidades epistemológicas, Piaget aceita a interpretação psicanalítica de que se trata os desejos egoicos da natureza (compensações, deslocamentos, etc.) (CORDAZZO et al, 2007).

O quarto critério é a falta de organização do jogo, a falta de estrutura organizada pela oposição à tendência à ordem lógica do pensamento.

Mais uma vez Piaget parece renunciar ao princípio estabelecido por si próprio da organização construtivista e adaptativa de todas ação e

processo psicológico, e anuncia sua ideia da falta de organização de pensamento simbólico em face da organização e desenvolvimento do pensamento como uma representação simbólica da realidade ou do pensamento lógico (CORDAZZO et al, 2007, p. 52).

De qualquer forma, a origem dessa desorganização derivaria da natureza exclusivamente assimilatória que Piaget atribui à ação lúdica, uma vez que é a acomodação ou adaptação que reequilibra as evidências externas as estruturas cognitivas do sujeito.

Um quinto critério sobre a natureza do jogo é a "resolução de conflitos pessoais". Piaget disse que "o jogo ignora os conflitos cognitivos ou evidência de inconsistência interna do que pensamos", ou se o encontra é para "libertar o ego por uma resolução de compensação ou liquidação, enquanto a atividade séria é debatida em conflitos insolúveis cuja resolução nos obriga a mudar a nossas ideias e abandonar nosso egocentrismo". Piaget (1946), alude também a outros critérios, como a "superposição de motivos que ocorrem no jogo, mas novamente resolve-lo reduzindo-o ao papel de assimilação no jogo, o que nos permite não enfrentar verdadeiramente o conflito que a realidade representa para o indivíduo" (CORDAZZO et al, 2007).

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Há cada vez mais investigações em que, de maneira séria, fica evidente a correlação significativa que existe entre brincar, aprender, processos de pensamento, sociabilidade e equilíbrio emocional. Pelo que se infere que negligenciar essa habilidade superior tem repercussões pouco potencial de desenvolvimento fortalecido na população infantil.

O lúdico é uma forma de viver a vida cotidiana, ou seja, sentir prazer e valorizar o que acontece percebendo-o como um ato de satisfação física, espiritual ou mental. A atividade lúdica promove o desenvolvimento de habilidades, relacionamentos e senso de humor nas pessoas e predispõe a atenção da criança à motivação para a sua aprendizagem.

O desenvolvimento desta pesquisa viabilizou compreender que as atividades lúdicas levadas à sala de aula tornam-se uma ferramenta estratégica introduzindo a

criança ao alcance de uma aprendizagem significativa em ambientes agradáveis de maneira atraente e natural desenvolvendo novas habilidades. Portanto, as crianças se sentem felizes, resultando em habilidades fortalecidas, crianças afetuosas, com prontidão para trabalhar em sala de aula, curiosos, criativos em ambientes que estimulam e ampliam seu vocabulário e sua convivência, cativando o ambiente familiar e com ele o interesse dos pais pelos eventos escolares.

A incorporação de ações tende a fortalecer o domínio teórico e prático da metodologia na pedagogia lúdica e o estudo do conhecimento do componente lúdico como parte indispensável no desenvolvimento humano, é um fator determinante, pois fortalece a percepção que o professor tem em relação à confiabilidade da metodologia na pedagogia lúdica.

O interesse do professor em oferecer práticas profissionais baseadas em metodologias da pedagogia lúdica, será dada em relação ao aumento do domínio prático e teórico nas atividades lúdicas e no impulso lúdico que, de maneira pessoal, este possui.

A respeito da teoria da Zona de Desenvolvimento proximal, Vygotsky acredita-se que, em qualquer ponto do desenvolvimento, há problemas que a criança está prestes a resolver, e para alcançá-lo, só precisa de alguma estrutura, chaves, lembretes, ajuda com os detalhes ou passos da memória, encorajamento para continuar lutando. Claro que existem problemas que estão além das capacidades da criança, mas, acredita-se que é possível se atingir melhor nível de desenvolvimento com uma ajuda, em especial a ajuda de atividades lúdicas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aire. Tróias essencialistas da arte. 2015. Crítica na rede. Disponível em: <https://criticanarede.com/almeidateoriasessencialistasdaarte.html>. Acesso em: 17 set 2018.

ALMEIDA, Paulo N. **Educação lúdica**: Técnicas e jogos pedagógicos. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

BOZZO, Fatima Eliana Frigatto, em seu artigo a Importância do Lúdico na Educação Infantil com crianças de 5 Anos-2009 Disponível em: <http://www.unisalesiano.edu.br> Acesso em: 15 jun.2018

BROUGÉRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

BROUGÉRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. V. 43. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

CARVALHO, A.M; ALVES, M.M.F; GOMES, P.L.D. **Brincar e educação: concepções e possibilidades**. Psicologia em Estudo: São Paulo, 2005.

CORDAZZO, S; VIEIRA, D.T; LUÍS, M. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e desenvolvimento**. Estud. Pesqui. Psicol. 2007.

DIAS, A.P; COSTA, A.A. **A perspectiva do jogo em sala de aula: uma análise psicopedagógica**. Rev. Psicopedagogia: Rio de Janeiro, 2009.

DINELLO, R. **Expressão lúdica criativa**. 6ª ed. Uberaba: Universidade de Uberaba; 1997.

DUARTE, N. **Educação escolar, teoria do cotidiano e a escola de Vigotski**. Campinas-SP: Autores Associados, 1996.

DUMAZEDIER, J. **Sociologia Empírica do Lazer**. São Paulo: Ed. Perspectiva., 1979.

FERLAND, F. **O modelo lúdico**: o brincar, a criança com deficiência física e a terapia ocupacional. 3.ed. São Paulo: Roca, 2006. Disponível em: < <http://www2.usp.br/revistas/index./article/>>. Acesso em: 13 jun. 2018.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. 19 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1989.

MARA, O. Campos Siaulys, em sua contribuição pedagogia para o portal do MEC-2006. Disponível em: <http://dspace.bc.uepb.edu.br>. Acesso em: 15 jun.2018

MARANHÃO, Diva Nereide M. M. **Ensinar brincando**: A aprendizagem pode ser uma grande brincadeira. 2. ed. Rio de Janeiro: WAK, 2003.

MARCELLINO, N. C. **Lazer e educação**. Campinas: Papyrus, 1987.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1990.

MARCELINO, N. C. **Lazer e Humanização**. Campinas: Papyrus, 1995.

MELO, L, L; VALLE, M. **O Brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil**. Psicologia Argumento. USP, São Paulo, 2005.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Trad. Lindoso DA, Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

POLETTI, R. C. **A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar**. Psicologia em Estudo. Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan./abr. 2005.

ROCHA, Maria Sílvia P. M. L. **Não brinco mais**. Ijuí: Ed UNIJUÍ, 2000.

SANT'ANNA, Maria Madalena Moraes; BLASCOVI-ASSIS, Silvana Maria; MAGALHÃES, Livia C. **Adaptação transcultural dos protocolos de avaliação do modelo lúdico**. Revista de Terapia Ocupacional da USP, São Paulo, v.9, n.1, jan/abr, 2008. Disponível em: <
<http://www2.marilia.unesp.br/revistas/index.php/sobama/article/>>. Acesso em: 10 jun. 2018.

SANTIAGO, M. P. **O lúdico na formação do educador**. São Paulo, Manole, 2000.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKY, L. S. **O desenvolvimento psicológico na infância** (C. Berliner, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZAGUINI, C.G.S.; BIANCHIN, M. A.; LUCATO JUNIOR, Rui Vicente; CHUEIRE, R.H.M.F. **Avaliação do comportamento lúdico da criança com paralisia cerebral e da percepção de seus cuidadores**. Revista Acta Fisiatrica, São Paulo, v. 18, n.4, out., 2011.

ZEN, Cristiane C; OMAIRI, Cláudia. **O modelo lúdico: uma nova visão do brincar para a Terapia ocupacional**. Cadernos de Terapia ocupacional da UFSCar, São Carlos, v.17, n.1, jan./jun., 2009.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.