

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO PIAUÍ – UESPI  
CAMPOS PROFESSOR ALEXANDRE ALVES DE OLIVEIRA  
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

MAURÍCIO WERBEST GONZALEZ SAMPAIO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

PARNAÍBA

2009

MAURÍCIO WERBEST GONZALEZ SAMPAIO

## **O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada a Universidade Estadual do Piauí, sob a orientação e supervisão do Professor Especialista Antonio Marcos, para obtenção de nota final do curso.

PARNAÍBA

2009

**MAURÍCIO WERBEST GONZALEZ SAMPAIO**

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Aprovado em: Parnaíba – PI, 10 de julho de 2009.

**BANCA EXAMINADORA**

---

---

---

**PARNAÍBA**

**2009**

Dedico este trabalho a Deus que é e sempre será meu incentivador espiritual.

Dedico também a minha mãe Telma Gonzalez e a minha irmã Claudenia. A minha esposa Rita de Cássia e aos meus filhos Maurício Júnior e Yasmim, que foram meus incentivadores.

Ao professor Antonio Marcos, meus sinceros agradecimentos, não apenas pelas orientações firmes e seguras demonstradas na elaboração deste trabalho, mas também pelo incentivo, confiança e amizade nesses meses de convivência.

Nós somos herança daquilo que construímos e, se quisermos conquistar algo melhor temos que evoluir. Para que isto aconteça, precisamos construir o conhecimento para podermos alcançar o desenvolvimento.

## RESUMO

- Neste trabalho apresentamos os resultados de uma pesquisa, onde objetivou demonstrar a importância das atividades lúdicas para o processo de ensino-aprendizagem. Onde foram analisadas as propostas do lúdico no espaço escolar como facilitador da aprendizagem. Buscamos evidenciar que o lúdico é uma atividade fundamental para o desenvolvimento das potencialidades humanas, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo e social. A conclusão final permitiu ressaltar os principais aspectos da pesquisa que certamente farão com que educadores motivem-se para a realização de novos estudos sobre o tema abordado, e principalmente os coloque em prática.

Palavras-chave: Atividades lúdicas; ensino-aprendizagem; jogos e brincadeiras; educação.

## **ABSTRACT**

In this work I present the results of a research, where it objectified to demonstrate the importance of the playful activities for the teach-learning process. Where the proposals of the playful one in the pertaining to school space as facilitador of the learning had been analyzed. I searched to evidence that the playful one is a basic activity for the development of the potentialities human beings, being provided adequate conditions to its physical, motor, emotional , cognitive and social development. The final conclusion allowed to stand out the main aspects of the research that certainly will make with that educators motivate themselves for the accomplishment of new studies on the boarded subject, and mainly places them in practical.

**Word-key:** Playful activities; teach-learning; games and tricks; education.



## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	09
<b>CAPÍTULO I</b>	
1.1 O LÚDICO ATRAVÉS DA HISTÓRIA.....	12
1.2 O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA.....	14
1.3 ENTENDENDO O UNIVERSO LÚDICO.....	16
1.4 O PEDAGOGO É A PEÇA CHAVE DO LÚDICO.....	17
1.5 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM.....	19
1.6 LÚDICO E A EDUCAÇÃO BRASILEIRA NO SÉCULO XXI.....	21
<b>CAPÍTULO II</b>	
2.1 A FORMAÇÃO DO CONHECIMENTO SEGUNDO PIAGET.....	26
2.2 O BRINCAR OPORTUNIZA O CONHECIMENTO.....	28
2.3 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.....	30
2.4 O JOGO COMO ESTRATÉGIA DO PROFESSOR EM SALA DE AULA.....	32
<b>CAPÍTULO III</b>	
3.1 O PROFESSOR, O NOVO ALUNO E O LÚDICO.....	35
3.2 O JOGO, A INTELIGÊNCIA E O DESENVOLVIMENTO HUMANO.....	37
3.3 AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS.....	40
3.4 QUANDO E COMO USAR OS JOGOS LÚDICOS.....	41
<b>CAPÍTULO IV</b>	
4.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	44
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	54
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	56
<b>APÊNDICES</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## INTRODUÇÃO

A presente monografia tem por finalidade conscientizar o educador de que os problemas referentes à aprendizagem na educação fundamental estão relacionados às práticas educativas, que são os métodos de ensino-aprendizagem. Acredito que este estudo possa subsidiar reflexões e assim contribuir para que educadores; que são os pais, os professores e profissionais da educação, que tem importante significado na educação das crianças do ensino fundamental, que cuidam e educam as crianças, e que assim, vejam o lúdico como uma forma de ser e de estar no mundo.

O despertar por esse tema deu-se a partir do 6º bloco deste curso, quando tivemos a disciplina “Lúdico e educação”, que foi ministrada com muita competência pela até então Professora Carol Porto. Onde ficamos fascinados com o poder e a forma descontraída com que podemos ensinar os alunos de uma maneira diferente e sem pressões. E esse fascínio foi ganhando força durante os estágios supervisionados no 7º e no 8º bloco quando tivemos os estágios supervisionados da educação infantil e também na educação de ensino fundamental, nas disciplinas de Prática de ensino I e II. Percebemos o quanto se alterava o ambiente da classe quando o momento da sala de aula era destinado às tarefas de estruturação dos projetos: pesquisa, montagem de cartazes, pintura, leitura de histórias, etc.

Observamos que nas salas onde os professores trabalhavam com os alunos sentados em colunas, na realização das atividades estes se juntavam em grupos, inicialmente bem definidos, mas que depois observamos que se integravam pela necessidade de pedir materiais emprestados, ou pelo fato de ser curioso e querer ver o que o outro estava fazendo, ou ainda, pelos que circulavam no ambiente sem muito compromisso com o trabalho proposto. Onde esses trabalhos de caráter específico diferentemente das atividades do dia-a-dia mobilizam um tempo razoável, materiais diversos, mais concentração e interação por parte dos alunos.

Percebe-se que os educadores da atualidade precisam utilizar-se do lúdico no processo de ensino aprendizagem, ou seja, desde as civilizações mais antigas o homem aplicava o lúdico como recurso pedagógico. E isso foi sendo construído ao longo dos tempos e, na atualidade também se utiliza o lúdico na educação fundamental, pois a humanidade observou a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças.

A escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta um modelo lúdico. Por isso é tão freqüente ouvirmos muito falar de pessoas que apóiam e

afirmam a importância do lúdico estar presente na sala de aula, e queixas dos futuros educadores como também daqueles que já se encontram exercendo o magistério, de que se fala da importância do lúdico, se discutem conceitos de ludicidade, mas como estão evidentes neste trabalho, que na atual realidade das escolas públicas municipais da Cidade de Parnaíba não se vivenciam atividades lúdicas. Fala-se muito, mas na verdade não se faz, ou se faz muito pouco.

De fato mesmo vivenciando um modelo construtivista não é fácil e nem tão simples uma transformação mais radical pelos próprios professores que tem ao longo de sua formação acadêmica, e mesmo ao longo de sua vida profissional convivido com inúmeras dificuldades. Porque com o lúdico convive-se com a aleatoriedade, com o precipitado; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem. A espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. E os estímulos farão com que os alunos desenvolvam as habilidades operatórias e o que é mais importante as inteligências múltiplas. Mas, podemos observar que essas atitudes, de um modo em geral, não são, de fato, estimuladas em sala de aula.

Considerando os objetivos deste estudo, privilegiei a pesquisa, que tem como objetivo principal o aprimoramento de idéias e a descoberta da atual realidade nas escolas públicas da cidade de Parnaíba. Esta pesquisa objetivou, sobre tudo, coletar dados, que demonstrassem a importância das atividades lúdicas no ensino fundamental, visto que jogos e brincadeiras são, conforme os estudiosos, experiências afetivas que se correlacionam ao ambiente e devem ser aplicadas nas crianças em fase escolar. O estudo bibliográfico respaldado por expressivos referenciais teóricos subsidiou a proposta de trabalho apresentada, onde permite afirmar a existência de jogos e brincadeiras na educação fundamental, que se bem aplicadas, certamente ajudarão no desenvolvimento da educação psicomotora e conseqüentemente, no processo escolar.

O lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças, ou melhor, dizendo no homem que as imagina, organiza e constrói o espírito lúdico. Temos notado que criar condições para o "brincar", está sendo transferido, cada dia mais, do núcleo familiar para a esfera institucional mais ampla como creches, escolas, hospitais, centros de lazer, etc. No entanto, como a criança aprende a brincar desde muito cedo, ela precisa de alguém, na sua casa a família e os amigos, e no caso da escola, a figura do professor, que vai dar um novo significado aos jogos e brincadeiras.

O brincar é ferramenta essencial e necessária ao processo de desenvolvimento

do ser humano. O senso lúdico tem papel fundamental para o ser humano, tanto no início como durante toda sua vida, devendo fazer parte do dia-a-dia de cada um, pois favorece a construção prazerosa do viver e da convivência social. Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento.

O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Como veremos neste trabalho o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar. As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. As considerações finais permitiram ressaltar os principais aspectos da pesquisa que certamente farão com que os educadores, pais e profissionais responsáveis pela educação motivem-se para a realização de novos estudos sobre o lúdico.

Esta monografia está estruturada em quatro capítulos assim distribuídos:

No capítulo I, apresentamos uma revisão bibliográfica sobre a história do lúdico, que vai das civilizações antigas como o Egito e a Grécia até os psicólogos contemporâneos, dando ênfase às concepções pedagógicas na visão dos teóricos estudados.

No capítulo II, apresentamos as discussões decorrentes do estudo realizado sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, caracterizando-o no contexto escolar, a partir das percepções dos sujeitos investigados e confrontando-as com as concepções dos teóricos estudados.

No capítulo III, apresentamos a demonstração dos resultados do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, na concepção dos teóricos e na sua implantação nos programas das escolas de ensino fundamental.

No capítulo IV, são feitas considerações sobre a metodologia adotada para a realização dessa investigação, na qual foi realizada uma pesquisa de campo, que constituiu na aplicação de questionários destinados aos professores e alunos do ensino fundamental, possibilitando assim uma melhor compreensão sobre as atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.

## CAPITULO I

### 1.1 O LÚDICO ATRAVÉS DA HISTÓRIA

Embora o brincar sempre tenha feito parte do cotidiano infantil nem sempre lhe foi dada a devida importância. Faz-se necessário olhar o brincar através do tempo, pois a presença de atividades lúdicas desde os tempos primitivos tem se evidenciado através de registros de brincadeiras em várias culturas, desde a pré-história, caracterizando-se como atividade fundamental, por ser intrínseco à alma humana; o que deixa claro que brincar é inerente à natureza de qualquer indivíduo, seja qual for a sua origem, sua época, sua idade e faz parte de todo seu percurso através dos séculos.

Nas civilizações antigas, a exemplo do Egito e da Grécia, o lúdico estava presente até no dia-a-dia dos adultos e era a família quem educava os filhos ensinando ofícios e artes. Devido à aprendizagem da escrita, aos poucos a educação vai deixando de ser tarefa da família e se tornando tarefa da escola, que já se preocupava com ensino apropriado para esta idade, a exemplo do jogo e diversão usados no ensino de matemática no Egito. Mas, é o grego Platão quem primeiro apresenta estudos sobre o lúdico e suas influências na educação e, a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças como facilitador no seu processo de ensino-aprendizagem da matemática.

Durante a Idade Média, há uma revolução cultural que tem como fator central a religião. Com a ascensão do cristianismo, que relacionava o jogo ao prazer profano e imoral, a pedagogia passa a ser repressiva baseada na disciplina, no controle rígido, na obediência e levando em consideração apenas às necessidades do mundo adulto, torna-se sem sentido para as crianças que têm como única saída fugir da escola em busca de brincadeiras.

Importante observar que nesta época as crianças eram vistas como os adultos, mas só que em tamanhos pequenos, por isso as brincadeiras não eram aceitas nas escolas, até mesmo as vestimentas, ou seja, as roupas das crianças eram iguais as dos adultos, mas só que em tamanhos menores. A partir do século XVI, com o advento do mercantilismo e o nascimento do pensamento pedagógico, o lúdico começa a tomar importância e a ser utilizado pelos jesuítas no ensino de gramática e ortografia.

Aproximadamente entre os séculos XVII e XVIII, novos movimentos culturais surgem rompendo com o modelo pedagógico voltado para o modelo homem-adulto, passando a levar em conta outros sujeitos, a exemplo da mulher, da criança, do deficiente.

Foi ao longo desses séculos XVII e XVIII que se adotou uma atitude moderna em relação aos jogos, diferente do que ocorria até então. A partir daquele momento histórico passa a existir um novo sentimento de infância, onde o ato de jogar, brincar, passa a ser considerado como um fator fundamental no processo de desenvolvimento do ser humano.

Considerando-se a criança diferente do adulto, com um processo evolutivo e com valores próprios, a fantasia, a igualdade, a comunicação, descobre-se a infância, e surge um novo conceito de criança, que passa a ser o sujeito da educação, o que muda nas instituições educativas e nas ciências humanas para dar conta desse sujeito?

Surge o ensino através dos jogos defendido por Rousseau, que traz conceitos novos como respeito ao ritmo de crescimento das crianças e valorização das características infantis; Fröbel que contribui com a idéia do jogo revelando as tendências infantis e a importância do jogo livre no desenvolvimento da criança, etc. Além de Pestalozzi, Dewey e Montessori, que enfocaram o uso da pedagogia dos jogos.

Foi a partir do final do século XIX que o jogo do ponto de vista científico passa a ser alvo de estudo de psicólogos, psicanalistas e de pedagogos em geral, surgindo a partir daí todo um rol de teorias na tentativa de explicar seu significado. Recordemos aqui as principais concepções:

A teoria do recreio, de Schiller (1875), sustenta que o jogo servia para recrear-se, sendo sua finalidade intrínseca.

Na teoria do descanso, de Lazarus (1883), o jogo é visto como atividade que serve para descansar e para restabelecer as energias consumidas nas atividades sérias ou úteis.

Na teoria do excesso de energia, de Spencer (1897), o jogo tem como função a descarga do excesso de energia excedente.

Na teoria da antecipação funcional, de Groos (1902), o jogo é visto como pré-exercício de funções necessárias à vida adulta.

Na teoria da recapitulação, de Stanley Hall (1906), o jogo é visto como forma de recapitular gerações passadas, caracterizando a função atávica da atividade lúdica.

Mais tarde, psicólogos contemporâneos como Piaget, Vigotsky, Wallon e outros, apresentam novas propostas científicas que valorizam a participação ativa do sujeito na aprendizagem. Deram destaque ao brincar da criança, atribuindo a elas o papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, de maturação e de aprendizagem. Conferindo assim funções pedagógicas às atividades lúdicas, principalmente aos jogos, as brincadeiras e ao lúdico.

## 1.2 O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA SÓCIO-HISTÓRICA

A brincadeira, no panorama sócio-histórico é um tipo de atividade social humana que supõe contextos sociais e culturais. O lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde os primórdios da humanidade.

Por meio dos estudos as brincadeiras foram ocupando lugar de destaque numa sociedade que se desenvolveu do ponto de vista tecnológico e de suas relações sociais. No que diz respeito a essa mesma perspectiva sócio-histórica, vale destacar que pesquisadores chamam atenção para o fator histórico do jogo com uma presença marcante nas diversas atividades características das civilizações antigas, das quais o mito e o culto podem ser citados como exemplos claros dessa influência. Ao criar um jogo entre fantasia e realidade, o homem primitivo procurava, através do mito, dar conta dos fenômenos do mundo. No que diz respeito ao culto, os rituais das civilizações antigas eram celebrados dentro de um espírito de puro jogo, no sentido literal da palavra, um jogo entre o bem e o mal.

Segundo Kishimoto diz que:

“Na Grécia antiga e em Roma já existiam os jogos educativos, e no século XIX o ensino de línguas é ressaltado pelo desenvolvimento comercial e pela expansão dos meios de comunicação e surgem, assim, os jogos para o ensino de línguas vivas.” (1999, p.15)

O papel central reservado ao mito e ao culto nas civilizações antigas permanece intacto em diversas comunidades, nas quais o jogo entre fantasia e realidade, entre o bem e o mal representa a base moral do povo, passada de geração em geração por meio da sabedoria dos membros mais velhos dessas comunidades, um exemplo disso são as aldeias indígenas, e a cultura negra no Brasil que mantém seus rituais e cultos. Dessa forma os padrões simbólicos de compreensão e criação ou recriação são estabelecidos proporcionando instrumentos para o aprendiz.

O emprego da atividade lúdica define-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir. Embora alguns pesquisadores centralizem a ação do lúdico na aprendizagem da criança, o adolescente e até mesmo o adulto também pode ser beneficiado. Com as atividades lúdicas o ensino acontece em um ambiente mais motivador, descontraído e prazeroso, aliviando certas tensões que são carregadas pelo ser humano devido ao constante stress do dia-a-dia.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos.

Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. É uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Vygotsky classifica o brincar em algumas fases: durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas.

Vygotsky considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo. Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso às informações: aprendem à regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas sejam boas ou ruins.

Lembrando que Vygotsky afirma que a aquisição do conhecimento se dá através das zonas de desenvolvimento: a real e a proximal. A zona de desenvolvimento real é a do conhecimento já adquirido, é o que a pessoa traz consigo, já a proximal, só é atingida, de início, com o auxílio de outras pessoas mais “capazes”, que já tenham adquirido esse conhecimento.

Quando as situações lúdicas são oportunizadas, ou seja, criadas e planejadas intencionalmente pelo professor, visando estimular a aprendizagem, verdadeiramente esse profissional atinge a dimensão educativa. O professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos alunos um maior aprendizado.

Alguns filósofos, e pesquisadores em geral, como em particular na área de Psicologia, Pedagogia, Linguística e Educação posicionam-se a favor em relação ao uso de atividades lúdicas em sala de aula. Nessa perspectiva, vemos que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, o lúdico tem sido utilizado como recurso pedagógico eficiente. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem às atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem.



### 1.3 ENTENDENDO O UNIVERSO LÚDICO

Para entendermos o universo lúdico é fundamental compreender o que é brincar?

E para isso, é importante conceituar palavras como jogo, brincadeira e brinquedo, permitindo assim aos professores de educação do ensino fundamental trabalhar melhor as atividades lúdicas. Esta tarefa nem sempre é fácil exatamente pelo fato dos autores compreenderem os termos de forma diferente. Temos que salientar que esta dificuldade não é somente do Brasil, outros países que se preocupam em pesquisar o tema, também têm dificuldade quanto às conceituações.

Para a autora Kishimoto (1999) o brinquedo é compreendido como um objeto suporte da brincadeira, ou seja, brinquedo aqui estará representado por objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso dos exemplos acima, piões, bonecas, carrinhos e tantos outros. Os brinquedos denominados não estruturados são aqueles que não sendo industrializados, são simples objetos como areia, pedras, paus, garrafas plásticas, pneus e sucata em geral, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo. A areia se transforma em comidinha e o pedaço de pau se transforma em uma colher e outros. Portanto, vimos que os brinquedos podem ser estruturados ou não estruturados dependendo de sua origem ou da transformação criativa da criança em cima do objeto.

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. Exemplos de brincadeiras que poderíamos citar e que são amplamente conhecidas: Brincar de Casinha, Polícia e ladrão, do esconde-esconde, do pega, etc. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

A compreensão de jogo está associada tanto ao brinquedo quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: jogo de mímica, de cartas, de dominó, xadrez, de faz-de-conta, etc. Uma característica importante do jogo é a sua utilização tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma associação mais exclusiva com o mundo infantil.

Os diferentes significados do brincar, um mesmo jogo, brinquedo ou brincadeira para diferentes culturas pode ter diferentes significados, isto quer dizer que é preciso considerar o contexto social onde se insere o objeto de nossa análise.

**Boneca:** Objeto que pode ser utilizado como um brinquedo em uma cultura, ser considerado objeto de adoração em rituais ou ainda um simples objeto de decoração.

**Arco e Flecha:** Objeto que pode ser utilizado como brinquedo em uma cultura, mas em outra cultura é um objeto no qual se prepara às crianças para a caça e a pesca visando à sobrevivência.

As necessidades das crianças em se exercitarem estão relacionadas diretamente com a afirmação do seu eu e, na formação do seu caráter, onde a atividade lúdica na criança é um exercício muito importante em seu processo de desenvolvimento e de aprendizagem. Depois das definições apresentadas é necessário esclarecer que as mesmas devem servir para ajudar na reflexão do professor em sua ação lúdica diante da criança e não para limitá-lo neste processo. É importante que as pessoas envolvidas na pesquisa do lúdico acreditem que o jogo, o brinquedo e a brincadeira terão um sentido mais profundo se vierem representados pelo brincar. Em resumo o universo lúdico abrange, de forma mais ampla os termos brincar, brincadeira, jogo e brinquedo.

Os jogos são atividades fundamentais da infância e porque não dizer da vida como um todo. A atividade lúdica favorece a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporciona a socialização, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da criatividade e da concentração. No jogo, o indivíduo aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações, experimentar, descobrir, inventar, reinventar além de ser estimulada a autoconfiança, a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração, e de ser um momento de auto-expressão e realização.

Entender as transformações pelas quais passa a educação hoje, o papel do professor e do aluno na etapa de desenvolvimento a que se destina a pesquisa, da escola, é fundamental para que o processo de ensino-aprendizagem possa ser melhorado de forma efetiva. Porém, não se pode esquecer que constitui, sobretudo, um desafio a professores que desejam construir aprendizagens e estratégias educacionais. A ludicidade através dos jogos é um excelente meio incentivador de auxílio a aprendizagens, já que nem sempre se limitam somente àquelas que encontramos no livro didático.

#### **1.4 O PEDAGOGO É A PEÇA CHAVE DO LÚDICO**

A noção de “zona proximal de desenvolvimento” interliga-se, portanto de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e, à sua aptidão para utilizar os estímulos, utilizando a criatividade do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe. Desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky e de Jean Piaget.

Libâneo diz que:

“A função da pedagogia “dos conteúdos” é dar um passo à frente no papel transformador da escola, mas a partir de condições existentes. Assim, a condição para que a escola sirva aos interesses populares é garantir um bom ensino, isto é, a apropriação dos conteúdos escolares que tenham ressonância na vida dos alunos.” (1996, p. 39)

No processo da educação o papel do professor é de suma importância, pois ele é quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

Em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, Negrine (1994, pg.74) afirma que: “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento formal institucionalizado, é ignorar as dimensões educativas do lúdico como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É preciso que o educador pesquise e estude para poder compreender o universo das crianças e, assim poder estimular essas mesmas crianças em cada fase de seu desenvolvimento.

O lúdico, compreendido sob a ótica dos jogos e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida, em que professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Segundo Jean Piaget (1998, p. 49): “...o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, ela precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.”

É fundamental que os professores tenham conhecimento do que a criança construiu nas relações de interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular proposta pedagógica adaptada à realidade e as necessidades de cada comunidade que atende. Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá utilizar o

lúdico como princípio das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pelo lúdico presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

A introdução do lúdico na vida escolar do educando é uma maneira muito eficaz de repassar pelo universo da criança para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente a forma de interagirmos com o mundo. O ato de brincar estimula o uso da memória, que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado, ou como podemos dizer, arquivado e isso acontece através da vivência e das experiências, e isso é possível através do canal da comunicação e de interação que o lúdico propicia, pois ao reorganizar a vivência emocional eleva a criança a um nível de processos psíquicos. O lúdico é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde física e mental.

Na perspectiva de Vygotsky, a criança, inserida no social é produto de um contexto cultural, ou seja, ela é fruto do meio ou sofrerá profundas transformações pelo meio que está inserida. Isto facilita a exploração da imaginação, a compreensão, a memória e o registro de suas experiências. A proposta do lúdico é promover uma educação significativa na prática educacional, é incorporar o desenvolvimento através das características do conhecimento de mundo. O lúdico promove o rendimento escolar através da participação efetiva e da interação que os jogos promovem, além do conhecimento, à fala, o pensamento, a concentração e o sentimento.

### **1.5 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM**

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se analisarmos apenas o significado da palavra de acordo com sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. A importância e a necessidade das atividades lúdicas vão muito além de um simples brincar espontâneo.

O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ele não é lúdico, não é prazeroso.

Tizuko Kishimoto afirma que:

“...quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem surge a dimensão educativa. Desde que sejam mantidas as condições para expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar o educador está potencializando as situações de aprendizagem.” (1999, p. 47)

A ludicidade é tão importante para a saúde mental do ser humano, e é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento cognitivo e, o que é mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporciona à criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;

- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas

são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário;

- As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

- As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: a afetiva, a motora e a cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística como a dança, a música, a pintura, etc. como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que, o jogo pedagógico desenvolve-se com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento das habilidades operatórias, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

No contexto do presente modelo educacional precisamos reservar tempo para explorar as necessidades explicitadas pelo brincar, assim como tempo para conversar sobre ele, ampliando a aprendizagem por meio do brincar dirigido. A oportunidade para avaliar as respostas, fazer um diagnóstico das compreensões e incompreensões da criança se apresenta nos momentos mais relaxados do brincar livre.

A maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar a atividade lúdica dirigida a alguma outra situação. O lúdico como uma atividade intrigante está constantemente gerando novas situações de aprendizagem e conseqüentemente de desenvolvimento.

Por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, texturas, estruturas, atributos visuais, auditivos e cinestésicos. Por meio do brincar dirigido, elas têm uma outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade. Por meio do lúdico subseqüente e ampliado, as crianças serão capazes de aumentar, enriquecer e manifestar sua aprendizagem.

## 1.6 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO BRASILEIRA NO SÉCULO XXI

A História da Educação no Brasil pode-se observar que o padrão de educação que foi implantado desde a época do descobrimento do Brasil, com a chegada dos jesuítas, até os dias atuais, com toda a modernização, avanço na pesquisa científica e reformas na área educacional, foi muito pouco modificado, em se tratando de modelo de ensino.

Se o Irmão Vicente Rodrigues e o padre José de Anchieta tivessem a oportunidade de voltarem aos dias atuais, eles, os primeiros a implantarem métodos pedagógicos em terras brasileiras, com certeza, ficariam maravilhados com a modernização, a tecnologia, a ciência, porém bastante surpresos ao verem que a educação em sua forma não progrediu quase nada. O que se tem de significativo são rupturas históricas, principalmente depois da Proclamação da República, na qual já havia um processo implantado, e consolidado como modelo educacional.

A partir de então, surgiram muitas discussões, mais especificamente, depois do regime militar, uma vez que as questões educacionais perderam o sentido pedagógico e assumiram um caráter essencialmente político. Por conseguinte, contribuiu a participação mais ativa de pensadores até mesmo de outras áreas do conhecimento, que passaram a falar de educação num sentido mais amplo, além das questões pertinentes à escola, à sala de aula, à didática e à dinâmica escolar em si mesma, crescendo uma necessidade em estar medindo a qualidade do ensino no país.

Logo depois, foi estabelecida uma série de programas e projetos que foram e são executados, e revistos até hoje, a exemplo dos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN'S, criados em dezembro de 1996, através do Ministério da Educação, que tem a intenção de nortear e garantir a formação básica comum, além de unificar os Currículos Escolares, para que nenhum indivíduo tenha uma educação deficitária.

Como acredita Celso Antunes que os PCN'S representam uma proposta que se propõe a orientar de forma coerente, as diversas políticas educacionais existentes no país, contribuindo para melhoria de nossa educação, representando um referencial e não uma política impositiva.

Para Piaget muito mais que medidas, decretos, pesquisas estatísticas, e testes na tentativa de melhorar e provar a qualidade do ensino seria uma análise mais simples como um diálogo com os próprios alunos, sobre suas expectativas com relação à escola, dificuldades, medos, juízos de valores que devotam aos professores, à escola, enfim, a educação, para se constatar quão pouco tem sido alcançado em termos de aprendizagem e desenvolvimento humano. Infelizmente, a maioria dos nossos jovens ainda completa o ensino médio, incapaz de organizar sua própria idéia, raciocínio, porque vem de uma

formação totalmente passiva, repetidora, opressora, e que inibe ao invés de estimular a autonomia intelectual do indivíduo.

Para Piaget é constante a insatisfação de muitos alunos em freqüentarem as escolas, em participarem ativamente das aulas, e em aceitar os professores como motivadores, facilitadores e orientadores. Vão à escola muito mais por obrigação do que por vontade, como é evidente a preocupação das famílias de hoje, das escolas públicas municipais da cidade de Parnaíba, pois durante os estágios supervisionados da educação fundamental observei este fato nas reuniões de pais e professores nessas escolas, que quando chamados para as reuniões quase nenhum pai ia à escola, mas quando a gestora da escola dizia que se tratava do programa bolsa família, os pais iam às reuniões em massa, estão mais preocupados em não perderem o benefício do programa Bolsa família do que com a formação de suas crianças.

Augusto Cury na tentativa de responder a todas as questões anteriormente postas, e vai mais além de Piaget e coloca a afetividade como fator primeiro para se atingir os objetivos na educação: os demais, como cognição, construção do conhecimento, vem como consequência no processo de ensino-aprendizagem. Primeiro, é preciso que se prepare o campo da emoção para depois preparar o da razão.

As escolas estão vivendo em um verdadeiro caos porque muito foi investido na parte tecnológica, científica e pouco se atentou para a sensibilidade humana. Ainda, Cury acredita que as instituições precisam levar em consideração que não basta deter-se somente em métodos de ensino, teorias respeitáveis, como a do construtivismo e das inteligências múltiplas, precisa-se ir muito além, estimulando os alunos a não só construir conhecimentos, mas também, pensar antes de reagir, não ter medo do medo, serem líderes de si mesmos, saber perder, dentre muitas outras habilidades.

Os computadores, a televisão e a internet podem informar os alunos, mas apenas os professores são capazes de formá-los, porque podem trabalhar a criatividade, a superação de medos, conflitos, enfim, podem estimulá-los ao pleno exercício dos direitos humanos. A televisão, o computador e a internet servem como instrumento de aprendizagem, e o professor é a peça chave, figura mais importante no processo de ensino-aprendizagem.

Para os PCN'S (1998), o papel fundamental da educação amplia-se ainda mais no despertar do novo milênio, apontando para a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos. A nova era é marcada pela competição e pela excelência, em que progressos científicos e avanços tecnológicos definem exigências



novas para os jovens que ingressarão no mundo do trabalho. É urgente uma revisão dos currículos, que orientam o trabalho dos professores e de estudiosos envolvidos com a educação do país. Atualmente encontramos nos PCN'S propostas de jogos operatórios para explorar as inteligências, e fazer com que os alunos explorem e aprofundem o conhecimento nas disciplinas de: Língua portuguesa, Educação física, Ciências naturais, Matemática, História, Geografia e Arte. E também encontramos jogos para estimular as inteligências na aplicação dos TEMAS TRANSVERSAIS: Meio ambiente, Ética, Saúde, Pluralidade cultural, Orientação sexual e Trabalho e consumo.

A interdisciplinaridade vai interligando esses conhecimentos nas disciplinas, assim como vai estimulando as inteligências através do lúdico, de natureza material ou verbal, estimulando simultaneamente outras inteligências. Como por exemplo: a atividade lúdica confeccionada com sucata é uma excelente abordagem para se trabalhar a interdisciplinaridade, ligando os materiais a necessidade de cuidarmos melhor do meio ambiente e dos recursos naturais, e mais ainda mostrar para o professor que o valor dos materiais é insignificante, mas que o valor de sua atitude, ou seja, de sua criatividade é imensa para a educação dessas crianças.

O lúdico está presente nos Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN'S simbolizando uma proposta que visa orientar de maneira coerente, as muitas políticas educacionais, em todo o país. Onde esta orientação está nos princípios construtivistas, e atualmente até mesmo o ingresso às universidades em todo país, onde estão sendo adotadas pela 1ª vez este ano, às novas políticas do Exame nacional do Ensino Médio-ENEM, que adotara outra forma de avaliação, não mais aquela só de assimilação dos conteúdos, mas entendendo o ser humano como um todo e de complexidade, admitindo assim considerar as múltiplas inteligências.

O brincar em situações educacionais, proporciona não só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto escolar isso significa professores capazes de compreender onde as crianças "estão" em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para promover novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.

As mutações decorrentes do mundo moderno vão progressivamente afastando os indivíduos do convívio lúdico, cada vez menos se ver crianças brincando nas ruas principalmente nas grandes metrópoles, onde os níveis de violência e de marginalidade são em índices assustadores. Estas mutações alteram radicalmente a relação que os povos

antigos mantinham através da atividade lúdica. Os tempos modernos impõem outras formas de lazer, deslocando o eixo do lazer compartilhado com os outros para formas de lazer individual, com as relações do homem com a máquina, como por exemplo: computadores, televisão, jogos eletrônicos, e outros. Mas mesmo assim a humanidade não consegue viver sem senso lúdico, a fantasia e o imaginário que ele pode proporcionar, mesmo nas grandes metrópolis, hoje há o surgimento das lendas urbanas como a loira do banheiro, a bruxa de ferro, e outras. Onde a meu ver a humanidade busca resgatar o lúdico através das histórias infantis modernas, do faz-de-conta, a imaginação, o drama e o suspense.

A vida agitada do mundo atual determina cada vez mais, estados tencionais que acabam gerando o denominado stress psíquico, provocando problemas emocionais das mais variadas ordens, dentre eles a tão famosa expressão stress. Pensando que o significado existencial do homem se fundamenta nas atividades compartilhadas, principalmente naquelas em que o nexos são as atividades lúdicas. Os adultos precisarão de força, de conhecimento e de argumentos cuidadosamente concebidos sobre a filosofia e a prática do brincar, a fim de manter sua posição vital na educação fundamental.

Atualmente, por mais evidente que esteja a necessidade de a escola mudar, ela ainda não mudou, e o que é pior, insistentemente se arrasta por séculos. As escolas precisam muito mais de iniciativa por parte dos professores, do que projetos e medidas educacionais. A educação, para ser efetivamente válida, precisa partir de um ambiente agradável, lúdico, prazeroso, colaborando para uma aprendizagem mais ativa, atraente para o aluno, e sobre tudo promova através de jogos que é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o aluno realize tudo que deseja, e assim abrem-se possibilidades de discussão e troca de informações entre alunos e professores.

## CAPÍTULO II

### 2.1 A FORMAÇÃO DO CONHECIMENTO SEGUNDO PIAGET

Ele desenvolveu diversos campos de estudos científicos: a psicologia do desenvolvimento, a teoria cognitiva e o que veio a ser chamado de epistemologia genética. A essência de seu trabalho ensina que ao observarmos cuidadosamente a maneira com que o conhecimento se desenvolve nas crianças, podemos entender melhor a natureza do conhecimento humano. Suas pesquisas sobre a psicologia do desenvolvimento e a epistemologia genética tinham o objetivo de entender como o conhecimento evolui. Jean Piaget formulou sua teoria de que, o conhecimento evolui progressivamente por meio de estruturas de raciocínio que substituem umas às outras através de estágios. Isto significa que a lógica e formas de pensar de uma criança são completamente diferentes da lógica dos adultos.

Em seu trabalho, identifica os quatro estágios de evolução mental de uma criança. Cada estágio é um período onde o pensamento e comportamento infantil é caracterizado por uma forma específica de conhecimento e raciocínio. Esses quatro estágios são: sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal.

“O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem à todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais e que, sem isso, permaneçam exteriores à inteligência infantil.” Jean Piaget (1976, p.160)

A construção do conhecimento ocorre quando acontecem ações físicas ou mentais sobre objetos que, provocando o desequilíbrio, resultam em assimilação ou acomodação e assimilação dessas ações resulta a construção de esquemas ou de conhecimento. Em outras palavras, uma vez que a criança não consegue assimilar o estímulo, ela tenta fazer uma acomodação e após, uma assimilação e o equilíbrio é então alcançado.

Autores sugerem que imaginemos um arquivo de dados na nossa cabeça, como ocorre no arquivo de dados de um computador. Os esquemas são análogos às fichas e pastas deste arquivo, ou seja, são as estruturas mentais ou cognitivas pelas quais os indivíduos intelectualmente organizam o meio. São estruturas que se modificam com o

desenvolvimento mental e, que se tornam cada vez mais refinadas na medida em que a criança torna-se mais apta a generalizar os estímulos. Por este motivo, os esquemas cognitivos do adulto são derivados dos esquemas sensório-motor da criança.

Assimilação é o processo cognitivo de colocar, classificar, novos eventos em esquemas existentes. É a incorporação de elementos do meio externo, objetos ou acontecimentos, a um esquema ou estrutura do sujeito. Acomodação é a modificação de um esquema ou de uma estrutura em função das particularidades do objeto a ser assimilado. A acomodação pode ter duas alternativas: Criar um novo esquema no qual se possa encaixar o novo estímulo, ou modificar um já existente de modo que o estímulo possa ser incluído. O balanço entre assimilação e acomodação é chamado de adaptação. A equilibração é o processo da passagem de uma situação de menor equilíbrio para uma de maior equilíbrio. Uma fonte de desequilíbrio ocorre quando se espera que uma situação ocorra de determinada maneira e esta não acontece.

Estágios do desenvolvimento:

Sensório-motor, de 0 a 2 anos, a partir de reflexos neurológicos básicos, o bebê começa a construir esquemas de ação para assimilar mentalmente o meio. A inteligência é prática. As noções de espaço e tempo são construídas pela ação. O contato com o meio é direto e imediato, sem representação ou pensamento.

Exemplos: O bebê "pega" o que está em sua mão; "mama" o que é posto em sua boca; "vê" o que está diante de si. Aprimorando esses esquemas, é capaz de ver um objeto, pegá-lo e levá-lo a boca.

Pré-operatório, de 2 a 7 anos, também chamado de estágio da Inteligência Simbólica. Caracteriza-se, principalmente, pela interiorização de esquemas de ação construídos no estágio anterior, no sensório-motor. A criança deste estágio: é egocêntrica, centrada em si mesma, e não consegue se colocar, abstratamente, no lugar do outro; Não aceita a idéia do acaso e tudo deve ter uma explicação, é a fase dos "por quês"; Já pode agir por simulação, "como se"; Possui percepção global sem discriminar detalhes; Deixa se levar pela aparência sem relacionar fatos;

Exemplos: mostram-se para a criança, duas bolinhas de massa iguais e dá-se a uma delas a forma de salsicha. A criança nega que a quantidade de massa continue igual, pois as formas são diferentes. Não relaciona as situações.

Operatório Concreto, de 7 – 11 anos, a criança desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, e outros, já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos e abstrair dados da realidade. Não se limita a uma representação imediata, mas

ainda depende do mundo concreto para chegar à abstração. Isso desenvolve a capacidade de representar uma ação no sentido inverso de uma anterior, anulando a transformação observada, reversibilidade.

Exemplos: Despeja-se a água de dois copos em outros, de formatos diferentes, para que a criança diga se as quantidades continuam iguais. A resposta é afirmativa uma vez que a criança já diferencia aspectos e é capaz de "refazer" a ação.

Operatório Formal, de 12 anos em diante, a representação agora permite a abstração total. A criança não se limita mais a representação imediata nem somente às relações previamente existentes, mas é capaz de pensar em todas as relações possíveis logicamente buscando soluções a partir de hipóteses e não apenas pela observação da realidade. Em outras palavras, as estruturas cognitivas da criança alcançam seu nível mais elevado de desenvolvimento e tornam-se aptas a aplicar o raciocínio lógico a todas as classes de problemas.

Exemplos: Se lhe pedem para analisar um provérbio como "de grão em grão, a galinha enche o papo", a criança trabalha com a lógica da idéia, metáfora, e não com a imagem de uma galinha comendo grãos e enchendo o papo.

Em seus estudos sobre crianças, Jean Piaget descobriu que elas não raciocinam como os adultos. Esta descoberta levou-o a recomendar aos adultos que adotassem uma abordagem educacional diferente ao lidar com crianças. Ele modificou a teoria pedagógica tradicional que, até então, afirmava que a mente de uma criança é vazia, esperando ser preenchida por conhecimento. Na visão de Piaget, as crianças são as próprias construtoras ativas do conhecimento, constantemente criando e testando suas teorias sobre o mundo.

Grande parte desse conhecimento é adquirida através das zonas do conhecimento onde os jogos e brincadeiras têm sua principal influencia, onde as noções de regras são criadas, a socialização se faz presente, o simbólico é exercitado, além do físico e o mental. Piaget forneceu uma percepção sobre as crianças que serve como base de muitas linhas educacionais atuais. De fato, suas contribuições para as áreas da Psicologia e Pedagogia são imensuráveis.

## **2.2 O BRINCAR OPORTUNIZA O CONHECIMENTO**

O lúdico é uma oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem,

do pensamento e da concentração e atenção. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança. Irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto.

Brincar é um momento de auto-expressão e auto-realização. As atividades livres, as dramatizações, a música e as construções desenvolvem a criatividade, pois exige que a fantasia entre em jogo. Com os jogos dirigidos se constitui um desafio e promove a motivação e facilita escolhas e decisões à criança.

O jogo traduz o real para a realidade infantil. Suaviza o impacto provocado pelo tamanho e pela força dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança. Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas às crianças através dos jogos e da criatividade garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. Almeida (2004, p.52) afirma que: "...o brincar desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocionais, e sentimentos de alegria e prazer: o hábito de ser feliz."

O uso do jogo educativo com fins pedagógicos é um importante instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento. Ao se relacionar com o meio as crianças vão construindo o seu conhecimento e manipulando os dados da realidade através das variedades do lúdico, que são reelaborados e transformados.

Assim como um bichinho de pelúcia pode ser um bom companheiro. Uma bola é um convite ao exercício motor, um quebra-cabeça desafia a inteligência e um colar faz com que a menina sentir-se bonita e importante como a mamãe. Enfim, todos são como amigos, servindo de intermediários para que a criança consiga integrar-se melhor. As situações-problemas contidas na manipulação dos jogos e brincadeiras fazem com que a criança cresça através da procura de soluções e de alternativas. O desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência.

Para que o jogo seja significativo para a criança é preciso que tenha pontos de contato com a sua realidade. Através da observação do desempenho das crianças com os

jogos é que podemos avaliar o nível de seu desenvolvimento motor e cognitivo e, até mesmo a observarmos patologias nos indivíduos. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e ao observá-las poderemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo através dos jogos os nutrientes ao seu desenvolvimento.

É indispensável que a criança sintam-se atraída pelo jogo e cabe-nos mostrar a ela as possibilidades de exploração que ele oferece, permitindo tempo para observar e motivar-se. Não nos cabe interromper o pensamento da criança ou atrapalhar. Devemos nos limitar a sugerir, a estimular, a explicar, sem impor nossa forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo. A participação do adulto é para ouvir, motivá-la a falar, pensar e inventar.

Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com amigos, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando aprender regras e conseguir uma participação satisfatória. No jogo, ela aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações e elevar o nível de motivação. Nas dramatizações, a criança vive personagens diferentes, ampliando sua compreensão sobre os diferentes papéis e relacionamentos humanos.

O momento em que a criança está absorvida pela brincadeira é um momento mágico e precioso, em que está sendo exercitada a capacidade de observar e manter a atenção concentrada e que irá inferir na sua eficiência e produtividade quando adulto. Brincar junto reforça os laços afetivos. É uma manifestação do nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os pais, com os professores, com os avós ou com os irmãos. A participação do adulto na brincadeira da criança eleva o nível de interesse, enriquece e contribui para o esclarecimento de dúvidas durante o jogo. Ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam o lúdico o recurso mais estimulante e mais rico em aprendizado.

### **2.3 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no

desenvolvimento da motricidade, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

"O jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado. Teixeira (1995, p. 49)

O jogo não é simplesmente um "passatempo" para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testa hipóteses, explora toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade e, somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu, essencial para a formação do caráter.

A importância da inserção e utilização dos jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Os jogos não devem ser explorados somente para o lazer, mas também, como elemento bastante enriquecedor para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, aprendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se afirmar que, por meio das atividades lúdicas, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade. Assim, é possível aprender qualquer disciplina através da ludicidade, a qual pode auxiliar no ensino de línguas, de matemática, de ciências, entre outras.

Os jogos devem ser utilizados como proposta pedagógica somente quando a programação possibilitar e quando puder se constituir em auxílio eficiente ao alcance de um objetivo, dentro dessa programação. De certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos, e na medida em que estes



aparecerem na proposta pedagógica é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes dos objetivos.

Assim, o jogo no processo ensino-aprendizagem somente tem validade se usado na hora certa, e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do educando e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o educando revele maturidade para superar seu desafio, e nunca quando o educando revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

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

## **2.4 O JOGO COMO ESTRATÉGIA DO PROFESSOR EM SALA DE AULA**

A escola tem instituído durante muito tempo em apresentar-se como uma instituição que tem como função a socialização dos conhecimentos historicamente construídos pela humanidade. Durante muito tempo confundiu-se “ensinar” com “transmitir”. Neste contexto o aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um transmissor, nem sempre intelectualmente presente nas necessidades do aluno. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram responsáveis por essa deficiência e, portanto, merecedores do castigo da reprovação. Atualmente essa idéia é um absurdo. Sabe-se que não existe ensino sem que ocorra aprendizagem, e esta não acontece senão pela transformação do educando, pela ação facilitadora do professor no processo de busca e construção do conhecimento, que deve sempre partir do aluno.

Pois quando a criança joga, ela opera com o significado de suas ações, o que faz a ela desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. Pois corpo e mente devem ser entendidos como componentes que integram um único organismo. Ambos devem ter assunto na escola, não

apenas a mente para ser trabalhada, não tão somente a mente para aprender e o corpo só para transportá-la, mas ambos para se emancipar. Por causa dessa concepção de que a escola só deve mobilizar a mente, e o corpo fica reduzido a um obstáculo que quanto mais fica quieto menos atrapalha a aula e o professor. Para Vygotsky (1994, p.103): "a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetal e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção."

A idéia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico. Cada estudante, independente de sua idade, passou a ser um desafio à competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo da aprendizagem, suas experiências e descobertas são o motor de seu progresso e, o professor um gerador de situações estimuladoras e eficazes. É nesse contexto que o jogo ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simbolizar um instrumento pedagógico, que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Está se perdendo no tempo a época em que se separava a "brincadeira", o jogo pedagógico, da atividade "séria". De Huizinga a Roger Caillois, de Heidegger a Georges Bataille, de Montagner a Fröbel, de Konrad Lorenz a Gardner, alguns dos mais destacados pensadores de nosso tempo demonstraram vivo interesse pela questão lúdica e pelo lugar dos jogos e das metáforas no fenômeno humano e na concepção de mundo. Hoje, a maioria dos filósofos, sociólogos e pedagogos concordam em compreender o jogo como uma atividade que contém em si mesma o objetivo de entusiasmo e alegria na rigidez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual.

Toda criança vive agitada e em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental. Nesse desenvolvimento se expressa à própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível "linguagem"

dessa atividade é o brincar, é o jogar. Portanto, a brincadeira está muito mais relacionada a estímulos internos que a contingências exteriores. A criança não é atraída por algum jogo por forças externas inerentes ao jogo e sim por uma força interna, pela chama acesa de sua evolução. É por essa chama que busca no meio exterior os jogos que lhe permitem satisfazer a necessidade imperiosa posta por seu crescimento.

O jogo é o que lança o homem à sua própria descoberta como um ser total, com cabeça, tronco e membros, com consciente e inconsciente, animal e espiritual, imaginário, misterioso, o dramático e outros. A vida só pode ser construída a partir do conhecimento dessa totalidade. É claro que não se pode trabalhar com o lúdico como se trabalha, com a frieza como se trabalha, com uma cartilha ou com uma tabuada. Um professor que não tem uma cabeça bem feita, não pode trabalhar bem com o jogo. Pois quem é inseguro teme qualquer movimento aleatório, e trabalhar com o lúdico é trabalhar com o aleatório e com o inesperado. O professor que trabalha com o lúdico está sempre apto e preparado para as adversidades em sala de aula, porque ele trabalha com estímulos dentro de um universo de espontaneidade e principalmente de sua criatividade.

De tanto ouvir durante o curso de pedagogia que nos somos atores e que a sala de aula é um palco onde nós vamos atuar, sou a favor e isso é uma proposta a ser analisada no futuro dos currículos que, todos os professores devem fazer um curso de teatro e principalmente vivenciar os jogos lúdicos, pois isso será um exercício necessário para soltar o corpo, soltar a voz, o som, dar risadas, cantar e dançar, soltar os bichos, ou seja, abrir o espaço fechado dentro de nós. Deixar a criança que existe dentro de cada um sorrir novamente, para que nos sintamos mais leves, alegres, descontraídos, sem tensão, sem frustrações e mais motivados.

## CAPÍTULO III

### 3.1 O PROFESSOR, O NOVO ALUNO E O LÚDICO

Paulo Freire leva o educador a refletir sobre a sua prática pedagógica, mostrando a importância da ética, do prazer em lecionar, do acreditar, da seriedade e da humildade inerente ao saber da competência. É extremamente preocupado com o ser humano e vê a prática educativa, sobretudo, como humana. Paulo Freire afirma que: “...ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção...quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”. (1996, P 48)

O professor precisa ser criador, ousado, curioso, persistente, flexível, aceitar o novo, mudar e promover mudanças, mas sem perder a humildade. Precisa, sobretudo, ser um bom pesquisador, não existe ensino sem pesquisa e nem pesquisa sem ensino. Um se encontra no corpo do outro e se completam. Precisamos de profissionais mais adaptados às intensas transformações que se vivem hoje na sociedade, que se capacitem as novas dinâmicas e tecnologias, e com o lúdico e suas múltiplas formas interativas de construção do pensamento facilite a reconstrução do conhecimento, dando ao aluno, em todos os aspectos, a capacidade de se ajustar às exigências do mundo moderno.

O profissional de hoje, com a modernização, infelizmente se tornou uma máquina de trabalhar, e com a intensificação do conhecimento, se preocupou muito em transmitir conteúdos de forma mecanizada. E Augusto Cury afirma que: “ Nós nos tornamos máquinas de trabalhar e estamos transformando nossas crianças em máquinas de aprender”(2003, P.54)

Nesse processo, informa-se muito mais do que se forma, a sensibilidade é algo que fica ignorado, esquecido. O professor precisa saber que um excelente educador não é um ser perfeito, mas alguém que tem serenidade para se esvaziar e sensibilidade para aprender. Educar não é repetir palavras, é criar idéias, é ter personalidade, inteligência e o poder de encantar as pessoas. Os professores precisam transformar informação e conhecimento, em experiência, estimulando-os a refletirem. E o maior erro seria destruir os sonhos e esperanças desses indivíduos. Um professor influencia mais a personalidade dos alunos pelo que é do que pelo que sabe. Precisa sobre tudo humanizar o conhecimento e promover a auto-estima. O professor mais do que querer é estar extremamente motivado a realizar tarefas muito além das cotidianas. Segundo os PCN's (1998): “...ao professor cabe

planejar, implementar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva”.

Além de assumir o papel de informante e de interlocutor privilegiado, que dê temas com aspectos prioritários em função das necessidades dos alunos e de suas possibilidades de aprendizagem. O professor tem que estimular o aluno a pensar e propor situações problema, proporcionando mais espaço para o descobrimento e construção de suas idéias sobre o mundo em vez de fornecer informações prontas. O professor com suas atividades lúdicas precisam respeitar o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra, propondo atividades próprias para ele. Sempre procurando entender o que o aluno pode estar pensando e sentindo.

Conceituar um indivíduo que passa pelo ensino fundamental, implica necessariamente considerar-se um período de vida pelo qual sujeito transita, e em que estão incutidos aspectos não só biológicos, sociais, mas também psicológicos que consiste em um período de intensas transformações principalmente no que diz respeito à maturação sexual.

Na tentativa de ampliar o conceito de inteligência e se apropriando das explanações da teoria das múltiplas inteligências, expõe que o ser humano é dotado de inteligências múltiplas que incluem várias dimensões, isto mostra que a mente dos jovens de hoje é bastante diferente dos que viveram no passado. Todos os fenômenos psíquicos, orgânicos são os mesmos, porém a qualidade, velocidade e intensidade dos mesmos, mudaram, e atribui ao fato toda a conturbada modernização que vivemos.

Segundo Augusto Cury os alunos atualmente chegam às escolas com excessos de estímulos visuais e sonoros, produzidos pela TV, pelo rádio, pela internet, por jogos eletrônicos, enfim, com uma velocidade de informação tão grande que os obriga a pensarem quase que instantaneamente, e o que é pior, a escola não está percebendo e nem acompanhando esse processo. O indivíduo que chega a sala de aula hoje, na maioria das vezes, demonstra ser uma pessoa ansiosa, dispersa, agitada, irritada, esquecida, com déficit de concentração, aversão à rotina e, muitas das vezes, com sintomas psicossomáticos, como dor de cabeça, gastrite, dentre outros.

É importante fazer com que os alunos pensem, porém, exageradamente é prejudicial. E requer uma compreensão da infância e da adolescência como um período de intensas transformações, que ocorrem nos âmbitos sociocultural, afetivo-emocional, cognitivo e corporal, pois durante a pesquisa evidenciei a presença de alunos com idade que

de quinze anos de idade fazendo o quanto ano do ensino fundamental, onde segundo a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional – LDB, este adolescente já era para estar no nono ano do ensino fundamental, e esse mesmo aluno, se continuar, e não repetir nenhum ano, ele irá terminar o ensino fundamental com 20 anos de idade completos. E isso requer muita criatividade e práticas que possam realmente contribuir para a formação do sujeito, que garantam bons resultados na aprendizagem.

As metodologias, entretanto, são válidas, desde que se leve em consideração tudo o que foi anteriormente discutido sobre a relação professor-aluno, e que o educador possa evidenciar o tempo todo, o papel desses dois personagens no processo de ensino-aprendizagem. Além de sugerir idéias, pesquisar, arriscar, enfim, serem competentes e promoverem ou pelo menos contribuírem para uma educação mais significativa em seus resultados.

Tendo como base as atuais orientações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), no que se refere ao Ensino Fundamental, deve-se ter claro que os materiais didático-pedagógicos necessitam estar em acordo com as finalidades previstas para esse segmento de ensino. Outro aspecto de igual importância refere-se ao fato de se garantir que os diferentes temas e assuntos que venham a ser trabalhados se relacionem com o universo amplo ou particular de diferentes sujeitos sociais. Acreditamos que os professores precisam utilizar metodologias que, de forma permanente, estimulem a pesquisa, a experimentação e a resolução de problemas, uma vez que tais condições podem ser decisivas tanto para a construção/reconstrução de conhecimentos quanto para a mobilização de diversas competências cognitivas superiores.

Os recortes de conteúdos devem estar vinculados de forma intencional e permanente ao viver em sociedade dos educandos, pesquisando e selecionando temas que sejam significativos dentro da realidade social do aluno, e que possam ser competentes-pesquisadores de forma a adotarem uma postura mediadora ante a produção de conhecimento.

### **3.2 O JOGO, A INTELIGÊNCIA E O DESENVOLVIMENTO HUMANO**

A palavra jogo provém de “jocu”, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo. Em seu sentido etimológico, portanto, expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga. Significa também balanço, oscilação, astúcia, ardil, manobras. Nesta concepção

empregamos a palavra jogo como um estímulo ao crescimento, como uma astúcia em direção ao desenvolvimento cognitivo e aos desafios do viver, e não como uma competição entre pessoas ou grupos que implica em vitória ou derrota.

Toda criança é semelhante a inúmeras outras em alguns aspectos e singularidades em outros. Ela irá se desenvolver ao longo da vida como resultado de uma evolução extremamente complexa que combinou, pelo menos, três percursos: a evolução biológica, desde os primatas até o ser humano, a evolução histórico-cultural, que resultou na progressiva transformação do homem primitivo ao ser contemporâneo, e do desenvolvimento individual de uma personalidade específica "ontogênese", que é o desenvolvimento mental da criança, pela qual atravessa inúmeros estágios, de bebê à vida adulta. Essas crianças adaptam-se ao ambiente e, portanto, aos desafios da vida. Esse poder humano de recuperação, no entanto, não significa que um incidente traumático na infância possa sempre estar desprovido de conseqüências emocionais graves, e algumas vezes irreversíveis, mas, por outro lado, eventos posteriores podem progressivamente modificar alguns resultados dessas experiências. Em síntese, ambiente estimulante e educação são essenciais. Um ambiente afetuoso e uma educação rica em estímulos ajudam a superar muitas das privações e atenuar os efeitos de conseqüências emocionais.

A importância do ambiente e da educação necessita, entretanto, ser percebida em uma dimensão expressiva.

"Nenhuma criança é uma esponja passiva de absorver o que lhe é apresentado. Ao contrário, modelam ativamente seu próprio ambiente e se tornam agentes de seu processo de crescimento e das forças ambientais que elas mesmas ajudam a formar. Em síntese, o ambiente e a educação fluem do meio extremo para a criança e da própria criança para seu mundo." Celso Antunes (2003, P.36)

Desde o nascimento, as linhas inatas do bebê interferem na maneira como pais e professores se relacionam com essa criança. Mesmo a mãe menos informada sabe que existem bebês comunicativos e fechados, ativos e calmos, apáticos e ligados. A adequação entre os adultos e as crianças produz afetações recíprocas e todos os jogos usados para estimularem suas múltiplas inteligências, e somente ganham validade quando centrados sobre o próprio indivíduo. Em outras palavras, todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado.

Os cinco primeiros anos de vida de um ser humano são fundamentais para o desenvolvimento de suas inteligências. Nos primeiros anos de vida o cérebro sai dos 400 gramas quando do nascimento, para chegar perto de um quilo e meio quando adulto,

crescendo e pesando mais em função das múltiplas conexões entre os neurônios que formam uma rede de informação diversificada. Essa rede se apresenta em pontos diferentes do cérebro e, ao que tudo indica, possui especificações que diferenciam uma inteligência da outra. Essa área do organismo não nasce pronta, isso vai acontecendo progressivamente, sobretudo entre os cinco e dez anos de idade, quando em seu respectivo hemisfério se plugarem as terminações nervosas responsáveis pela fala, visão, tato, percepção lógica, lingüística, sonora e outras. Para que esse desenvolvimento cerebral atinja toda sua potencialidade e multiplique seu poder de conexões, necessita de ginástica e esta é, genericamente, chamada de estímulos. Estes devem ser produzidos por adultos e por outras crianças, mas com serenidade. A obsessão por tentar estimular o cérebro, o tempo inteiro, é tão nociva quanto dar comida ao estômago em quantidade excessiva. Mesmo quando os estímulos não são oferecidos, o cérebro sabe procurá-los nos desafios a que se propõe.

Os exercícios ou ginásticas cerebrais precisam que se tenha tempo para sua aplicação e que, na medida do possível, sejam essas aplicações produtos de um programa que envolva jogos diferentes, aplicados de forma progressiva, partidos sempre dos mais fáceis aos mais difíceis. A maneira como a criança encara o jogo é para um bom observador a medida de seu valor. Jogos valiosos são os que despertam interesse e envolvem progressos expressivos no desenvolvimento, ou seja, no desempenho dos participantes.

Sem os estímulos a criança cresce com limitações e seu desenvolvimento cerebral fica extremamente comprometido. Um berço precisa ser a primeira sala de aula de uma criança e sua primeira escola da vida é o quanto, a sala e a cozinha, ou seja, a casa com mães e pais estimulando todas as inteligências. Mas isso não pode ser feito o tempo todo. Tem que ser respeitado e observado o tempo para se alimentar, dormir, brincar, receber afeto, amor e carinho, ou seja, tudo a seu devido tempo. A casa ou mesmo a escola não pode virar um laboratório onde a criança recebe, a toda hora, todas as iniciações lingüísticas, lógico-matemáticas, espaciais, corporais e sentirem que, quando surgir o apetite pelo desafio do jogo, é importante ter em mãos os recursos para que sejam usados com sobriedade e, principalmente, com a co-participação de outras crianças e de adultos. Joga-se com a criança quando com ele se conversa, mas também joga-se quando se passeia, quando se anda de carro no caminho da escola, quando se assiste televisão ou quando se propõe suas interações com os avós, tios ou com seus amiguinhos.

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança, e até mesmo o adulto, realize tudo



quanto deseja. A um lado entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, de ser um vencedor, do anseio em ser livre, etc. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que, são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. Brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver. O jogo não é uma tarefa imposta, não se limita a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e de espaço, cria a ordem e equilibra ritmo com harmonia.

### 3.3 AS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Ainda que exista um certo consenso intelectual de que inteligência possa ser concebida como uma capacidade de resolver problemas ou de elaborar produtos que sejam valorizados em um ou mais ambientes culturais ou comunitários ou ainda como a faculdade de conhecer, compreender, discernir e adaptar-se e muito embora o discurso pedagógico use muito essa palavra na caracterização de indivíduos inteligentes ou pouco inteligentes, já se afasta o conceito de uma inteligência única e geral e ganha espaço a convicção de Howard Gardner e de uma grande equipe da Universidade de Harvard de que o ser humano é dotado de inteligências múltiplas que incluem as dimensões lingüísticas, lógico-matemática, espacial musical, cinestésico-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal. A esse elenco, o professor Nilson José Machado, doutor em Educação pela Universidade de São Paulo, onde leciona desde 1972, inclui ainda a competência pictórica que se manifesta em qualquer criança através de seus desenhos ou outros signos pictóricos, ainda antes que a linguagem escrita lhe seja acessível. Presente em grandes pintores, é típica do cartunista cujos personagens falam por suas expressões não verbais.

A dimensão lingüística se expressa de modo muito marcante no orador, no escritor, no poeta ou compositor, que lidam criativamente e constroem imagens com palavras e com a linguagem de maneira geral. A lógico-matemática está associada à competência de desenvolver raciocínios dedutivos e em construir cadeias causais e lidar com números e outros símbolos matemáticos, se expressando no engenheiro, mas sobretudo no físico e nos grandes matemáticos. A dimensão espacial da inteligência está diretamente associada ao arquiteto, geógrafo ou marinheiro que percebe de forma conjunta

o espaço e o administra na utilização e construção de mapas, plantas e outras formas de representações planas. A competência musical representa um sentimento puro na humanidade e está ligada à percepção formal do mundo sonoro e o papel desempenhado pela música como forma de compreensão do mundo, enquanto que a cinestésica-corporal se manifesta na linguagem gestual e mímica e se apresenta muito nítida no artista e no atleta que não necessitam elaborar cadeias de raciocínios na execução de seus movimentos corporais.

Uma das últimas competências destacadas por Gardner e não presente em suas primeiras obras é a inteligência naturalista ou biológica que, como seu nome indica, está ligada à compreensão do ambiente e paisagem natural, uma afinidade inata dos seres humanos por outras formas de vida e identificação entre os diversos tipos de espécies, plantas e animais. Esse elenco se completa com as inteligências pessoais, manifestas na competência interpessoal, revelada através do poder de bom relacionamento com os outros e na sensibilidade para a identificação de suas intenções, suas motivações e sua auto-estima. Essa forma de inteligência explica a imensa empatia de algumas pessoas e é característica de grandes líderes, professores e terapeutas.

A dimensão intrapessoal pode ser sentida por todos quantos vivem bem consigo mesmo, sentem-se como que envolvidos pela presença de “um educador em si mesmo”, administrando seus sentimentos, emoções e projetos com o auto-astrol de quem percebe suas limitações, mas não faz das mesmas um estímulo para o sentimento de culpa ou para a estruturação de complexo de inferioridade.

Entende-se por habilidade operatória uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. Assim, quem compara duas coisas e estabelece padrões de identidade e de diferenças está demonstrando o uso de uma habilidade, da mesma forma como todo aquele que observa, relata, classifica, critica, sintetiza e muitas outras. Não existe um limite finito para os verbos de ação que caracterizem as múltiplas habilidades que podem ser despertadas nos alunos.

### **3.4 QUANDO E COMO USAR OS JOGOS LÚDICOS**

Os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação. De uma certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do

conhecimento dos jogos específicos e, na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica da escola, é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outro ao se perceber que ficaram distantes desse objetivos. Assim, o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar ser desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados.

Existem quatro elementos que justificam e, de uma certa forma, condicionam a aplicação dos jogos. Esses elementos não se graduam pela importância e devem ser levados em conta independentemente da ordem em que forem apresentados. São os seguintes:

- Capacidade de se constituir em um fator de auto-estima do aluno

Jogos extremamente fáceis ou cuja solução se coloque acima da capacidade de solução por parte do aluno causam seu desinteresse e, o que é pior, sua baixa estima, associada a uma sensação de incapacidade ou fracasso. Nesse particular, é importante que o professor possa organizá-los para simbolizarem desafios intrigantes estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo. Esse nível de dificuldade ideal não é parte inerente do jogo, mas provém da acuidade e perspicácia de observação do professor que pode aqui e ali, dar algumas dicas facilitadoras quando o jogo é muito difícil, ou criar estratégias mais complexas, se julga de fácil solução.

- Condições psicológicas favoráveis

O jogo jamais pode surgir como trabalho ou estar associado a alguma forma de sanção. Ao contrário, é essencial que o professor dele se utilize como ferramenta de combate à apatia e como instrumento de inserção e desafios grupais. O entusiasmo do professor e o preparo dos alunos para um momento especial a ser propiciado pelo jogo constitui um recurso insubstituível no estímulo para que o aluno queira jogar. Os jogos devem ser cuidadosamente introduzidos e a posição dos alunos claramente definida.

- Condições ambientais

A conveniência do ambiente é fundamental para o sucesso no uso dos jogos. O espaço necessário à manipulação das peças é sempre imprescindível, assim como sua cuidadosa embalagem e organização, a higiene da mesa ou mesmo do chão em que o aluno usa para essa atividade.

- Fundamentos técnicos

Um jogo jamais deve ser interrompido e, sempre que possível, o aluno deve ser

estimulado a buscar seus próprios caminhos. Além disso, todo jogo precisa sempre ter começo, meio e fim e não ser programado se existir dúvidas sobre as possibilidades de sua integral consecução.

## CAPÍTULO IV

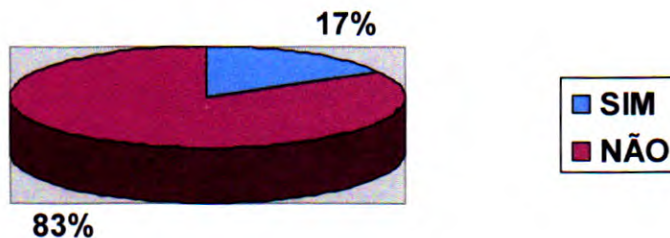
### 4.1 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

O universo pesquisado corresponde a 10 escolas da rede pública municipal de Parnaíba que ofertam ensino fundamental, sendo selecionadas deste universo, 30 profissionais da educação fundamental, onde serão analisados os professores destas determinadas turmas.

Análise esta feita através de questionários aplicados com os profissionais da educação, o que possibilitou conhecer a realidade das escolas em relação ao lúdico e como estão sendo realizadas essas atividades em sala de aula.

#### 1º) GRÁFICO 01

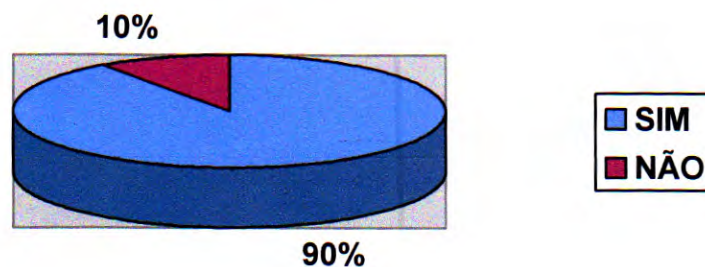
1 - Você não acha que o lúdico é apenas uma forma moderna de brincar, para quebrar a rotina em sala de aula?



De acordo com a pesquisa realizada, 83% dos professores entrevistados afirmaram que o lúdico não é apenas uma forma moderna de brincar, para quebrar a rotina nas salas de aula. E apenas 17% afirmaram que o lúdico é apenas uma forma descontraída de se quebrar a rotina na sala de aula.

## 2º) GRÁFICO 02

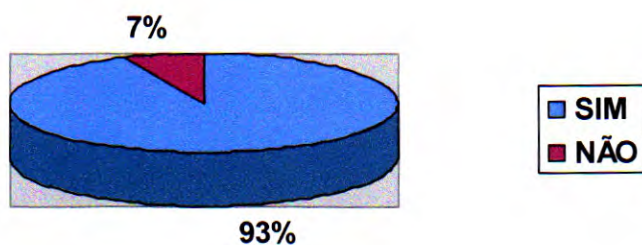
2 - Você acha que o lúdico é uma ferramenta que auxilia no processo de ensino-aprendizagem dos alunos do ensino fundamental?



Dos professores entrevistados 90% afirmaram que o lúdico é uma ferramenta que auxilia no processo de ensino-aprendizagem. E somente 10% dos professores acham que o lúdico não auxilia na aprendizagem dos alunos do ensino fundamental. Observa-se uma afirmação, como é possível observar na primeira questão, onde 17% dos professores afirmam que o lúdico é apenas uma brincadeira.

### 3º) GRÁFICO 03

3 – A ludicidade é uma ferramenta de motivação, desenvolvimento e de interação entre os alunos e o conhecimento?

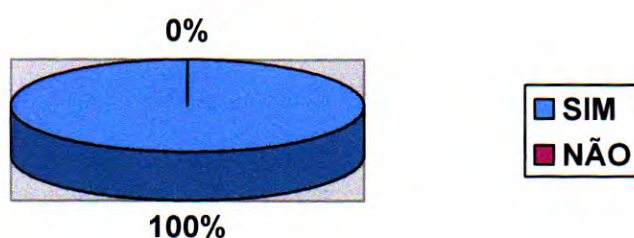


Dos entrevistados, 93% dos professores, acham que a ludicidade é uma ferramenta de motivação, desenvolvimento e de interação quanto ao processo de ensino-aprendizagem. E somente 7% afirmam acham que não.



#### 4º) GRÁFICO 04

4 – Brincar, sorrir, participar e interagir através das atividades lúdicas o aluno realmente desenvolve o cognitivo? ...

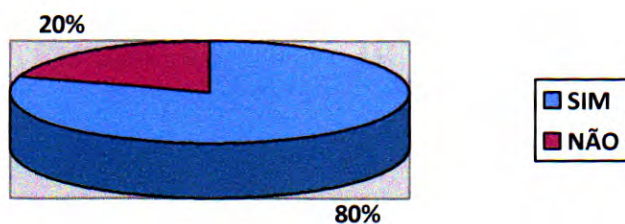


Diante da pesquisa realizada 100% dos entrevistados afirmaram que brincar, sorrir, participar e interagir, através das atividades lúdicas, o aluno realmente desenvolve seu cognitivo. Pois a atividade lúdica torna a aprendizagem mais prazerosa, e mesmo que a escola não disponibilize dos meios lúdicos, mas mesmo coisas simples e até mesmo fabricados com sucatas fazem toda a diferença para os alunos e 0% afirmaram que não, que isto não ocorre na aprendizagem.



### 5º) GRÁFICO 05

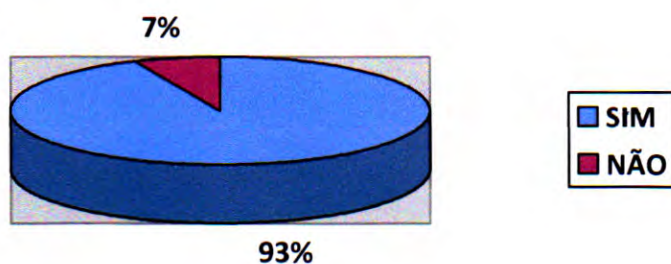
5 – O lúdico é uma necessidade nata de todo ser humano, na vida social, cultural, no cognitivo e no emocional, e por isso também é vital no processo de ensino-aprendizagem?



Observando esses dados onde 80% dos professores afirmam que a ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano como um todo, e por tanto também no processo de ensino-aprendizagem. E somente 20% dos profissionais da educação entrevistados não reconhecem que o lúdico tenha toda essa abrangência.

**8º) GRÁFICO 08**

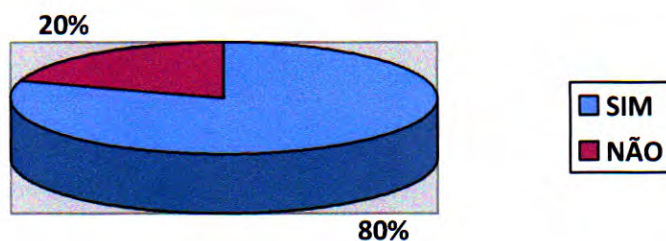
8 – Você é a favor que o profissional da educação, o pedagogo utilize o lúdico como ferramenta e/ou método de ensino-aprendizagem?



Quando perguntados se eram a favor que o professor da educação fundamental, o pedagogo utilize o lúdico como ferramenta e/ou método de ensino-aprendizagem 93% dos professores responderam que sim, que o lúdico é atualmente uma disciplina nos cursos de pedagogia nas universidades e, tema de diversos seminário e encontros pedagógicos, e que faz parte da grade curricular de ensino superior, e que portanto tem um valor significativo para a vida escolar dos alunos da educação fundamental. Mas somente 7% dos professores disseram que não são a favor de utilizar o lúdico como ferramenta e/ou método de ensino-aprendizagem em sala de aula.

**9º) GRÁFICO 09**

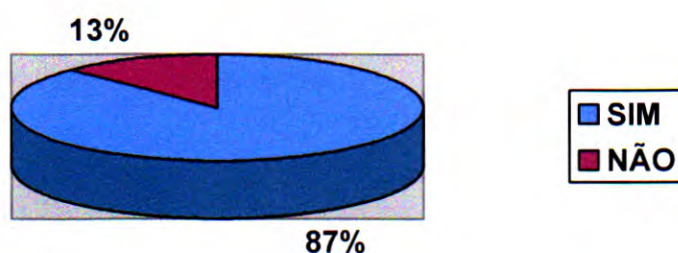
9 – você acha que com a interação e a motivação que o lúdico proporciona para o aluno, isso faz com que ele atinja novos níveis de desenvolvimento cognitivo?



Para 80% dos professores entrevistados, a relação de interação e de motivação que o lúdico proporciona para o aluno faz com que ele venha a **atingir** novos níveis de desenvolvimento cognitivo. E somente 20% dos profissionais da educação interrogados negam essa afirmativa de que através do lúdico os alunos possam atingir novos níveis de desenvolvimento cognitivo.

**10º) GRÁFICO 10**

10 – Com a ludicidade as crianças desenvolvem a afetividade, e você acha que isso colabora para no processo de socialização, comunicação, expressão corporal, em fim colabora para a formação de um novo indivíduo?



Diante da pesquisa realizada, 87% dos professores entrevistados afirmam que com a ludicidade os alunos desenvolvem a afetividade, e que afirmam que isto colabora para os processos de socialização, e que isso colabora para a formação de um novo indivíduo. E somente 13% dos professores negam esta afirmativa de que o lúdico não colabora para no processo de socialização, comunicação, expressão corporal, e que não forma um novo indivíduo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa possibilitou uma compreensão mais aprofundada da atual realidade das escolas de ensino fundamental, da rede pública municipal da cidade de Parnaíba-PI, dos pensamentos e sentimentos de educadores e dos educandos que fazem parte desse processo de ensino-aprendizagem. E principalmente um levantamento real do lúdico como um método no processo de ensino-aprendizagem na educação do ensino fundamental.

O jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador para as atividades lúdicas. Todas as crianças em todo o mundo, mesmo nas mais terríveis condições de dificuldade, pobreza e proibição, brincam. A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo. O lúdico mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, como também favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação motora, destreza, rapidez, força, concentração, etc. As crianças brincam para aprender, ganhar experiência, exercitar sua criatividade e fantasia, brincando é que a criança organiza o mundo, domina papéis e situações e se prepara para o futuro.

Através deste trabalho sinto-me alegre, pois só veio a afirmar minhas hipóteses em relação aos benefícios do lúdico nas escolas de ensino fundamental da cidade de Parnaíba-PI, mostrou-se que os educadores que lidam diretamente com os alunos percebem que o jogo e as brincadeiras como relevante para os diferentes aspectos do desenvolvimento cognitivo, e reconhecendo que proporcionam mudanças no comportamento, fazendo surgir novas formas de respostas e de ação às solicitações do meio em que os alunos estão inseridos. Os educadores deram destaque ao lúdico como fonte de aprendizagem, como forma de socialização, pois ao se relacionarem, aprendem a conviver com seus pares.

Considerando as necessidades físicas e psicológicas dos alunos do ensino fundamental, é necessário que trabalhem com o intelecto, com o corpo e com o social. As atividades lúdicas têm esse poder e esse objetivo de ajudar os alunos a entrar em contato com o mundo imaginário e ao mesmo tempo com o mundo real, e de desenvolver habilidades, de criar e relacionar esses conhecimentos, pois só assim os alunos serão capazes de se desenvolverem como um todo.

Podemos dizer que o lúdico não tem preço, mas tem um valor imensurável. Que a proposta lúdica não precisa dispor de programas, projetos e materiais caros, só precisa de uma boa fundamentação teórica e da criatividade do educador em utilizar os materiais já disponíveis, como por exemplo: o uso de sucata nas atividades, que é tão abundante em nosso meio social, e liga através da interdisciplinaridade os conteúdos a serem aprendidos, ou seja, só precisa de uma mudança de atitude, de comportamento e de comprometimento com a educação em nossa cidade e principalmente com os alunos.

O lúdico merece a atenção de pais, educadores e de todos os adultos significativos, pois é através dele que ocorrem experiências inteligentes e reflexivas, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Também reconhecem que as brincadeiras dão prazer, pois é uma atividade agradável, e que o lúdico faz com que os alunos desenvolvam algumas capacidades tais como: afetivo, cognitivo, emocional e o social. O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade, servindo como estímulos para o desenvolvimento integral da criança, mas por outro lado, a pesquisa mostrou haver discrepância, na atual realidade das escolas do ensino fundamental da cidade de Parnaíba-PI, entre o reconhecimento do real significado e da importância do brincar para o aluno, e o espaço que as escolas de ensino fundamental da cidade de Parnaíba estão dando para esse brincar.

Frente a este cenário, fica evidente que, embora os educadores tenham revelado dar significativo valor ao lúdico no processo de ensino aprendizagem, eles precisam construir um sólido conceito de ludicidade e adquirir a criatividade e habilidade em sua prática pedagógica. E assim possa desenvolver as habilidades operatórias e as múltiplas inteligências dos alunos, fazendo com que os capacitem a abrir espaço e poderem, assim, priorizar as atividades lúdicas, proporcionando a confiança e o domínio dos mesmos sentimentos de tal forma que o prazer imediato que o aluno sente em realizar a atividade lúdica, se estenda e se transforme em prazer de viver. Não há mais dúvidas de que é na atividade lúdica que o aluno se apropria da realidade atribuindo-lhes significado, e se dê de maneira agradável e compreensível.

O jogo simula as relações sociais da criança, permitindo que ela trabalhe suas emoções, sentimentos, dúvidas e ansiedades. O papel do professor é estimular, orientar e acompanhar o aluno na exploração dos jogos. Acreditamos que este estudo possa subsidiar novos estudos, reflexões e pesquisas e assim contribuir para que educadores: mães, pais, professores e outros adultos significativos, que cuidam e educam crianças vejam o brincar como uma forma de ser e estar no mundo.



**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

- MATÍAS, Luiz Otávio. **Esse jogo vai para a prorrogação**. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes. **Educação infantil: muitos lhares**. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- ALMEIDA, M.T. P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 11ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchipa. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.
- SANTOS, Antonio Carlos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchipa. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- PIAGET, Jean. **Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- LIMA, Laura de Oliveira. **Porque Piaget?: a educação pela inteligência**. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.
- LIBÃNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos**. 14ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional**. Lei Nº 9.394/96. São Paulo: Imprensa Oficial do Estatuto, 1996.
- TEEXEIRA, Carlos E. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.
- NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

## **APÊNDICES**



## SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS (VIVÊNCIAS):

Nº 35	Gr. 01 – B	Inteligência Lingüística
-------	------------	--------------------------

<b>Habilidade</b> Fluência verbal Criatividade	<b>Nome</b> Sonoplastia	<b>Outras Estimulações</b> Pércepção auditiva Inteligência musical
--	----------------------------	--

### **Preparação:**

Escolher um texto e propor que a releitura do mesmo seja feita com o apoio de sonoplastia

### **Utilização:**

Explicar o significado de sonoplastia e permitir aos alunos que pensem o texto imaginando que sons, ruídos, músicas podem servir como seu ano de fundo”. Em etapas subseqüentes os alunos devem pesquisar ou construir textos e apresentá-los com sonoplastia.

Fonte: Antunes, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 11ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

### **Outra sugestão:**

Nº 33	Gr. 01 – C	Inteligência Lingüística
-------	------------	--------------------------

<b>Habilidade</b> Alfabetização Interpretação de texto	<b>Nome</b> Jornal mundial	<b>Outras Estimulações</b> Percepção visual Atenção
--	-------------------------------	---

### **Preparação:**

Fazer, juntamente com os alunos, uma imitação de aparelho de TV com caixa de papelão.

### **Utilização:**

Solicitar aos alunos que criem roteiros e apresentem reportagens” sobre temas ligados à escola ou sobre notícias gerais. Em etapas subseqüentes o nível dos programas podem ganhar aperfeiçoamento e incluir diferentes matérias, como opiniões, comentários, entrevistas e outros elementos que costumam caracterizar os jornais televisivos apresentados no país.

Fonte: Antunes, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 11ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.