

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**A IMPORTÂNCIA DAS ACTIVIDADES LUDICAS NO PROCESSO
DE ENSINO - APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA 1ª CLASSE, CASO
DO COLÉGIO HENRIQUES CACUACO – LUANDA 2022/2023**

Autora: Elizabeth Balduíno Luciano Domingos

Orientador: Ezequiel Lupassa, Ms.C

Luanda, 2024

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

**A IMPORTÂNCIA DAS ACTIVIDADES LUDICAS NO PROCESSO
DE ENSINO - APRENDIZAGEM DOS ALUNOS DA 1ªCLASSE, CASO
DO COLÉGIO HENRIQUES CACUACO – LUANDA 2022/2023**

Trabalho de fim de curso apresentado ao Instituto Superior de Angola, como requisito para obtenção do grau de Licenciatura em pedagogia, sob a orientação do Professor MSc. Ezequiel Lupassa.

O JÚRI

Presidente _____

1º Vogal _____

2º Vogal _____

Secretário _____

Classificação: _____

Data _____ / _____ / _____

DEDICATÓRIA

Aos meus queridos filhos, Josefina Luciano Domingos, Aniel José Luciano Domingos, Mário Luciano Domingos, João Luciano Domingos

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pois sem ele nada seria possível.

As minhas queridas mães, (Ana da conceição Mussunda Figueira, Beatriz Mussunda e Emília Balduino) pelo carinho, suporte e a transmissão das suas sábias educação. Aos meus pais, (João Luciano Mendes e Alberto Cassule Paulo), pelos encorajamentos, proteção e amor a minha querida avó Helena Mussunda, pelo carinho, e atenção que deu aos meus filhos, em todas as vezes que eu não podia fazer-lo. Ao meu querido esposo, José Júnior Jacinto Domingos, pelo amor e por ter acreditado em mim, fazendo conque este sonho fosse materializado.

Ao meu orientador, Ezequiel Lupassa pela atenção, dedicação e a sua paciência de ouvir sempre as minhas preocupações.

Ao ilustre Dr. Cardoso pelo preceito, dedicação e a sua grande humilde amizade.

Ao Instituto Superior de Angola pela oportunidade de formação, aos queridos professores, pela forma como cuidaram de nós academicamente, aos meus queridos colegas, pela nossa linda trajetória, marcada por uma grande irmandade.

A direção geral do colégio Henriques-Cacuaco, que permitiu que essa pesquisa fosse concretizada, a toda equipa pedagógica, pela forma como nos recebeu e acolheu-nos na instituição.

A todos aqueles que, direta ou indiretamente deram-nos o apoio emocional, físico e financeiro, muito obrigado.

RESUMO

Neste estudo sobre a importância das actividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da 1ª classe no Colégio Henrique, destacamos a significativa interação entre ludicidade e desenvolvimento infantil. Tais práticas não apenas contribuem para o aprimoramento das habilidades cognitivas, mas também desempenham um papel crucial na formação socio emocional dos alunos. Ficou evidente que as actividades lúdicas não são simples complementos, mas elementos fundamentais para o florescimento acadêmico, social e emocional das crianças. A análise do engajamento dos alunos durante essas práticas revelou melhorias significativas na comunicação, cooperação e resolução de problemas, indicando uma relação intrínseca entre a ludicidade e o desenvolvimento dessas habilidades essenciais. A implementação consistente de actividades lúdicas não apenas estimulou a curiosidade natural das crianças, mas também as motivou intrinsecamente a explorar e assimilar novos conceitos. A ludicidade não foi apenas um catalisador para o interesse acadêmico, mas também desempenhou um papel crucial na construção de um ambiente escolar inclusivo e estimulante. Ao avaliar as hipóteses formuladas, que sugeriam que a ludicidade poderia ser um catalisador para o interesse e a participação dos alunos, constatamos que essas suposições foram plenamente corroboradas pelos resultados obtidos ao longo do estudo. Os objetivos traçados, indo além do desempenho acadêmico para abraçar a saúde emocional e a socialização, foram atingidos de maneira notável. Propomos uma integração mais profunda das actividades lúdicas no currículo escolar, investimento em formação continuada para os professores, revisão nas práticas avaliativas, estímulo à criatividade e inovação, e incentivo à participação ativa dos pais.

Palavras – chave: Importância; Actividades lúdicas; Processo de ensino aprendizagem; Alunos.

ABSTRACT

In this study on the importance of playful activities in the teaching-learning process of 1st grade students at Colégio Henrique, we highlight the significant interaction between playfulness and child development. Such practices not only contribute to improving cognitive skills, but also play a crucial role in the socio-emotional formation of students. It was evident that playful activities are not simple complements, but fundamental elements for the academic, social and emotional flourishing of children. Analysis of student engagement during these practices revealed significant improvements in communication, cooperation and problem solving, indicating an intrinsic relationship between playfulness and the development of these essential skills. Consistent implementation of play activities not only stimulated children's natural curiosity, but also intrinsically motivated them to explore and assimilate new concepts. Playfulness was not only a catalyst for academic interest, but it also played a crucial role in building an inclusive and stimulating school environment. When evaluating the hypotheses formulated, which suggested that playfulness could be a catalyst for student interest and participation, we found that these assumptions were fully corroborated by the results obtained throughout the study. The objectives set, going beyond academic performance to embrace emotional health and socialization, were achieved remarkably. We propose a deeper integration of recreational activities into the school curriculum, investment in continuing training for teachers, review of assessment practices, stimulation of creativity and innovation, and encouragement of active parental participation.

Keywords: Importance; Leisure activities; Teaching learning process; Students.

LISTA DE TABELAS E GRÁFICOS

Tabela nº1 Dados demográficos Sexo	39
Tabela nº2 Experiencia do trabalho	40
Tabela nº 3 Nível académico	41
Tabela nº 4 Com que frequência utilizas os jogos como ferramenta de ensino em suas aulas?.....	42
Tabela nº5 Quais os tipos de jogos você já utilizou em suas aulas?	43
Tabela nº6 quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem	44
Tabela nº 7 Já identificou algum desafio na utilização de jogos	45
Tabela nº8 São principais desafios na utilização dos jogos no processo do ensino aprendizagem	46
Tabela nº 9 Já recebeu formação ou apoio para uns incorporar jogos no ensino.....	47
Tabela nº10 as actividades lúdicas são importante veículo para o desenvolvimento mental, sendo estes adaptados ao nível do crescimento intelectual e físico do indivíduo. 48	
Tabela nº11 as actividades lúdicas permite na criança uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade.	49
Tabela nº12 Relação com aluno.....	50
Tabela nº13. Os professores utilizam actividades lúdicas como parte do processo do ensino aprendizagem?	51
Tabela nº14. Os jogos ou actividades lúdicas tem muito impacto no processo do ensino aprendizagem?	52
Tabela nº15 quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem	53
Tabela nº 16. Você acha importante estar envolvido na escolha e utilização e jogos nas aulas do seu filho?	54
Tabela nº17 Como te sentes em relação a utilização de jogos no ensino do seu filho?	55
Tabela nº18 sente-se envolvido no processo de utilização de actividades lúdicas nas aulas do seu filho?	56
Tabela nº19 possui alguma preocupação ou pergunta em relação a utilização de actividades lúdicas?	57

ÍNDICE

DEDICATÓRIA	i
AGRADECIMENTOS.....	ii
RESUMO	iii
ABSTRACT	iv
INTRODUÇÃO.....	1
CAPÍTULO I. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	4
1.1.Definições de termos e conceitos.....	4
1.2. A atividade lúdica – breve revisão histórica.....	6
1.3. Actividades lúdicas	8
1.3.1. Aspectos conceituais	8
1.3.2. Aspectos práticos	10
1.4. As Atividades Lúdicas E O Desenvolvimento Da Criança	12
1.4.1. Aspecto cognitivo	12
1.4.2. Aspecto psicológico	13
1.4.3. Aspecto psicomotor.....	15
1.5.A Importância Do Lúdico No Processo De Aprendizagem	16
1.5.1.O jogo no processo de aprendizagem.....	17
1.6.Brinquedo, brincadeira e jogo	18
1.7.A importância do lúdico na aprendizagem	20
1.8.O educador e a ludicidade.....	28
1.8.1.A importância do lúdico no desenvolvimento Ensino Aprendizagem.....	30
1.8.2. O papel do professor face à atividade lúdica.	31
CAPÍTULO II. METODOLOGIA DE PESQUISA	34
2.1.Tipo de pesquisa.....	34
2.2.Modelo de abordagem	34
2.3.Nível de estruturação de métodos.....	35
2.4.Técnica recolha de dados.....	36
2.5.Instrumentos e procedimento.....	36
2.6. População e Amostra.....	37
CAPÍTULO III. DISCUSSÃO E RESULTADOS	38
3.1. Inquérito aplicado aos Professor	39
3.2. inquérito aplicado aos pais/ Mãe ou encarregado (a) de educação	50
CONCLUSÕES	58
SUGESTÕES.....	60
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61

APÊNDICE

ANEXOS

INTRODUÇÃO

A pesquisa é intitulada “***a importância das actividades lúdicas no processo de ensino - aprendizagem dos alunos da 1ª classe, caso do colégio Henriques Cacuaco – Luanda 2022/2023.***” As actividades lúdicas são indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer meio aonde envolve crianças, desde os mais remotos tempos.

No âmbito do processo de ensino aprendizagem, as actividades lúdicas tem ganhado cada vez mais destaque como uma ferramenta poderosa e eficaz. O conceito lúdico está relacionado com acto de brincar, divertir-se e envolver –se em actividades prazerosas. Através do uso dessas actividades no contexto educacional, é possível proporcionar uma experiencia de aprendizado mais dinâmica, envolvente e significativa para os alunos.

As actividades lúdicas durante o processo de ensino - aprendizagem, permite que as crianças desenvolvem a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

As actividades lúdicas no processo de ensino - aprendizagem, desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças. Portanto, quando aplicadas de maneiras adequada e bem planejadas, elas oferecem uma série de benefícios que contribuem para a melhoria do processo de ensino - aprendizagem.

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc

Embora as actividade lúdicas tenham diversos benefícios no processo de ensino - aprendizagem, ainda verifica – se a ausência destas actividades nesta instituição de ensino e, as poucas actividades que se praticam a sua aplicação não é adequada. Há falta de planeamento e acompanhamento. Se actividades lúdicas não são bem

estruturadas ou não estão devidamente relacionadas aos objectivos educacionais, as crianças podem se divertir durante a realização das actividades.

A questão que originou a presente investigação foi a seguinte:

Qual é a importância das actividades lúdicas no processo de ensino - aprendizagens dos alunos da 1ª classe, caso do colégio Henriques Cacuaco – Luanda 2022/2023?

Hipóteses

H1. As actividades lúdicas são importante veículo para o desenvolvimento mental, sendo estes adaptados ao nível do crescimento intelectual e físico do indivíduo.

H2. As actividades lúdicas permite na criança uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade.

Objectivos de estudo

Objetivo Geral

Conhecer a importância das actividades lúdicas no processo de ensino - aprendizagem dos alunos da primeira classe, caso do colégio Henriques Cacuaco – Luanda 2022/2023.

Objetivos Específicos

Identificar a existência de actividades lúdicas no processo de ensino - aprendizagem dos alunos da primeira classe, caso do colégio Henriques Cacuaco.

Destacar a importância das actividades lúdicas no processo de ensino - aprendizagem dos alunos da primeira classe do ponto de vista de vários autores.

Consciencializar por meio de sugestões os profissionais de educação de modos a valorizem as atividades lúdicas enquanto possibilidade pedagógica.

Justificativa

A escolha do tema prende-se com o facto de considerarmos as atividades lúdicas uma mais-valia na aprendizagem e motivação dos alunos, refletindo-se na aquisição de conhecimentos. Ainda assim, temos uma inquietação, reforçada por Pessanha (2017, p. 53), que nos diz que “brincar só raramente é aceite nas salas de aula e,

sobretudo a partir do ensino básico, é frequente ouvir o adulto comentar «na aula trabalha-se, brincar é lá fora.».”

No entanto, Dallabona & Mendes (2014, p.107), defendem que “é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas.

O tema tem relevância social e académica. É académica porque, as actividades lúdicas em sala de aula é “um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade. É social, por permitir na criança o princípio da sociabilidade, sendo, portanto reconhecidos como uma das atividades mais significativa – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.

Do ponto de vista pedagógico, actividades lúdicas no processo de ensino - aprendizagem podem ser encaradas como uma potencialidade pedagógica.

Segundo Nunes (2014, p.40), citado por Tristão (2011, p.18), que leve à “construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.” Ou seja, uma aptidão que dê asa à interação dos futuros cidadão nos acontecimentos sociais que o envolvem, participando ativamente nos mesmos.

Delimitação e limitação

Delimitação

A pesquisa foi delimitada aos alunos da primeira classe caso do colégio Henriques Cacuaco – Luanda 2022/2023.

Limitação

O estudo foi limitado aos professores, aos Pais e encarregados e educação.

CAPÍTULO I. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1.1. Definições de termos e conceitos

I. Conceito de importância

Segundo dicionário da Língua Portuguesa (2016), a palavra importância tem origem no latim “importare”, que significa ser de interesse, ser relevante ou trazer um significado valioso.

Importância é um substantivo feminino que caracteriza tudo aquilo que tem grande valor ou relevância.

A palavra tem origem do latim *importans*, de *importare*, que significa “ser significante em”.

Alguns sinônimos de importância podem ser: mérito, merecimento, interesse, dimensão, magnitude, poder, status, autoridade, influência, entre outros.

II. Conceito de actividades lúdicas

De acordo com Sant’ana e Nascimento (2011, p. 29), este conceito deriva da palavra latina “ludus”, que significa jogo ou brincar.

Segundo Luckesi (2015, p.20) “actividades lúdicas são aquelas na qual vivenciamos uma experiência plena. Estamos plenos, inteiros, flexíveis, alegres, saudáveis”. Nesse sentido, em um processo de ensino e aprendizagem lúdico, o educando é o sujeito do processo, sua espontaneidade, subjetividade é respeitada, participam desse processo desenvolvendo as actividades de forma plena e prazerosa.

Indo ao encontro da ideia de Dias (2015, p.125), que defende que “a actividade lúdica é a actividade própria da criança que é tão antiga quanto a própria infância.” Reforçando que os jogos sempre estiveram presentes na cultura dos diferentes povos.

Kishimoto (2015, p.7), defende o conceito como “a acção que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na acção lúdica. Desta forma, o brinquedo e a brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

O filósofo Freinet, citado por Santos (2012, p. 19), revela-nos que o ato de brincar possibilita as relações, é uma ação livre com repercussões a nível físico, moral e cognitivo.

Assim, a ludicidade, segundo Dohme (2013, p.38), está ligada aos jogos pedagógicos individuais ou em grupo, às brincadeiras, às actividades plásticas como o recorte e colagem ou a pintura, à expressão dramática, musical e físico-motora, aos jogos tradicionais e eletrónicos. Ela é um estado de espírito, que vai fazendo parte da vida de cada um à medida que vai sendo posta em prática, tendo como finalidade o prazer.

As actividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes Dohme, (2013, p. 113).

Para Freud, citado por Pessanha (2017, p.30), a actividade lúdica é um elemento crucial, associado ao prazer e àquilo que é emocional, em que “a criança brinca activa e espontaneamente e empenha-se em alcançá-lo.”

Actividades lúdicas são actividades que despertam a imaginação da criança de forma significativa, sendo uma ferramenta pedagógica, promotora do desenvolvimento cognitivo que estimula as relações interpessoais.

Segundo Jacquim (2016, p. 43), “O jogo não é usado para distrair crianças, mas para ajudá-las a se desenvolver”.

III. Conceito do Processo de ensino aprendizagem

Segundo Penteado (2019, p.43), o termo aprendizagem é “o processo pelo qual o indivíduo sofre mudanças em seu comportamento, modifica seu desempenho, reorganiza as estruturas do seu pensamento, ou descobre novas maneiras de agir, novas ideias e informações.” Ou seja, é aquilo que o indivíduo aprende.

Para que se tenha um ensino de forma que realmente agregue valor é preciso que o professor como sendo um transmissor de conhecimentos se utilize de métodos e técnicas adequadas que tenham base não apenas no contexto geral como o local, assim a necessidade básica do aluno será encarada como uma ponte para o ensino e não como um obstáculo” (Montana, 2018, p. 94).

Segundo Luck (2015, p. 54), “processo de ensino e aprendizagem consiste na interação da actividade do professor ensinar e dos alunos aprender e nele inclui também a colaboração de outros”.

Ensinar é a actividade que tem por finalidade que o outro obtenha o conhecimento.

IV. Conceito do Alunos

A palavra aluno tem a sua origem no latim “*alumnus*” que por sua vez deriva do verbo *alere* que significa alimentar ou criar.

Segundo Barros (2017, p. 50) aluno é a “ocupação de individuo consagrado ao estudo.” É aquele que recebe instrução de outrem, discípulo, aprendiz de um ofício segundo Canário (2015, p.27).

No dicionário académico de Língua Portuguesa (2016, p.53) diz que aluno é a pessoa que recebe instrução no estabelecimento de ensino; estudante, discípulo, aprendiz.

Para Libânio (2019, p.97) o aluno “é o sujeito activo na assimilação dos conhecimentos e melhoramento progressivo das funções intelectuais.”

Relativamente ao nosso ponto de vista como autores, entende-se que o aluno é um individuo que está sendo instruído numa instituição com objectivos devidamente estabelecidos.

1.2. A actividade lúdica – breve revisão histórica

É remota a associação feita entre jogo e educação. Olhando para a história, para a compreendermos melhor a actividade lúdica, encontramos segundo Heráclito e Nietzsche, citados por Bittencourt (2013), que os jogos “param o tempo e são a fuga das regras e da moralidade da sociedade.” De acordo com o autor, já desde a Grécia Antiga a educação está ligada aos jogos, em que estes eram vistos como um complemento da aquisição de conhecimentos.

Platão (1951), citado por Lima (2008, p.13), “condenava, na Grécia, as actividades que exacerbavam a competição e o resultado.” Este filósofo defendia que o ensino dos diferentes conteúdos escolares deveria ser realizado através de actividades lúdicas. Também Aristóteles (1959), segundo o autor supracitado, defendia o jogo, não desvalorizando o trabalho, como um meio de relaxamento, descanso e de recuperação de energias para as actividades consideradas produtivas.

No entanto, Ariès (1981), também citada por Lima (2008), considerava o jogo como um delito, apenas comparado a estados de embriaguez e atos de prostituição.

Foi com o Renascimento, a partir do século XIV, que o lúdico passou a ser visto como uma mais-valia e, Ignácio de Loyola, através da criação das escolas jesuítas, segundo Lima (2008, p.14), instituiu o jogo e os exercícios na formação dos alunos. Estas situações deram-se devido à alteração e construção do conceito de infância e, por isso, para Brougère (1998), o jogo passou a ser extremamente valorizado e visto como indispensável na educação.

No entanto, Huizinga (2003, p.230), defende que este conceito lúdico entrou em decrescente relevância, até à civilização atual, ou seja, “mesmo quando parece jogar, é jogo falso – quase diria que joga com desonestidade – pelo que se torna cada vez mais difícil dizer onde termina o jogo e começa o não-jogo.” Havendo assim uma sobrevalorização do trabalho face a outras atividades que são de igual importância como o tempo lúdico.

Para De Masi (2000), citado por Lima (2008), a sociedade pós-industrial levou a uma mudança de mentalidades em que o trabalho e o tempo livre passaram a ser ambos valorizados.

segundo Eby (1970), foi o pedagogo pioneiro no que concerne à utilização do jogo na sua vertente educativa, sendo descrito como uma actividade pura que representa o interior da criança. Também Decroly (1871-1932), citado por Baranita (2012), optou pela criação de materiais que auxiliassem as crianças com dificuldades ao nível da motricidade e raciocínio.

Segundo o autor referido, ao nível dos jogos sensoriais, que despoletam a espontaneidade da criança, Maria Montessori (1870-1952), foi uma presença marcante.

Segundo Lopes (2007), citado por Constante e Vasconcelos (2010), foi a partir da segunda metade do século XX que começaram a surgir as maiores teorias e fundamentações teóricas acerca da actividade lúdica.

Assim, pedagogos como Vygotsky e Piaget deram o seu contributo para a temática. Vygotsky (1896-1934), citado por Tezani (2004), encarava a brincadeira como o resultado das interferências entre os pares e o meio envolvente que a criança

vai recebendo. O ser humano desenvolve-se no contacto com o outro, e o jogo cria essa oportunidade, proporcionando uma zona de desenvolvimento proximal no aluno, ou seja, a distância entre o desenvolvimento real, onde o aluno se encontra e o potencial, aquele que este está a adquirir.

Para Piaget (1896-1980), segundo Baranita (2012), os jogos eram um veículo para o desenvolvimento mental, sendo estes adaptados ao nível do crescimento intelectual e físico do indivíduo.

Concluindo, para Kishimoto (2005, p.31), “A educação lúdica esteve em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, da psicologia, fisiologia, como as demais áreas do conhecimento”. Mas, nem sempre foi tida como crucial para a aprendizagem da criança, o mesmo podemos afirmar sobre a imagem da própria criança.

1.3. Actividades lúdicas

1.3.1. Aspectos conceituais

Actividades lúdicas são atividades que despertam a imaginação da criança de forma significativa, sendo uma ferramenta pedagógica, promotora do desenvolvimento cognitivo que estimula as relações interpessoais.

“Segundo Jacquim (1980, p. 43)”, “O jogo não é usado para distrair crianças, mas para ajudá-las a se desenvolver”.

Apesar de jogo ser mais restrito que brincadeiras em geral por ter regras, ambos são muito divertidos e contribuem para despertar a ludicidade.

A ludicidade é um instrumento prático de estimulação, utilizado em qualquer etapa do desenvolvimento da psicomotricidade. Ao direccionar atividades lúdicas em sala de aula, o professor proporciona aos alunos desafios, que podem ser fundamentais para o desenvolvimento físico e mental, vencendo suas dificuldades e medos, desenvolvendo a motricidade e também a cognição da criança.

Essas actividades podem ser utilizadas na interdisciplinaridade, sendo os jogos direccionados de acordo com a idade e capacidade da criança. Actividades lúdicas são importantes de forma que, a criança desenvolva também o raciocínio lógico, evoluindo mentalmente, intelectualmente e favorecendo o amadurecimento social.

Dessa maneira, estas actividades têm por objetivo aprofundar e desenvolver os conhecimentos do aluno, de forma divertida e não tradicional.

Pretende-se então, oportunizar ao educando se descobrir, estando sempre bem-disposto e interessado. A troca e a transmissão de conhecimentos se farão por meio de brincadeiras, jogos e brinquedos, proporcionando um verdadeiro processo educativo, em que a soma de esforços, força e coragem, das diferentes capacidades, se dirijam à busca de um ser equilibrado e tranquilo.

Em outras palavras, podemos dizer que, as capacidades da criança podem ser maiores, devido ao incentivo do professor que compreende os fatores básicos do desenvolvimento, utilizando, jogos, brincadeiras, como uma ocasião da criança aprender a conviver com outras pessoas, praticando cooperação, iniciativa e cortesia, evoluindo o espírito desportivo, aprendendo a reagir em meio a decisões dos líderes, habituando-se a organização das regras e, ainda, contribuindo para o domínio da emoção.

De acordo com Gouvêa (1990, p. 14)

Em todos os jogos, actividades e experiências a criança se educa, aumenta a sua capacidade de ação, facilita e controla os movimentos, enquanto o espírito de observação, de atenção, os sentidos, o raciocínio, são conjuntamente solicitados pelo próprio indivíduo que pratica as actividades. O professor terá que satisfazer a este conjunto sempre, mas acompanhando a criança, que se envolve, deverá favorecer-lhe momentos diversos que possam influir o ambiente, a fim de que o jogador encontre ocasião para activar essas capacidades.

Assim, torna-se fundamental que o educador encontre a melhor forma de elaboração das actividades lúdicas, que devem ser apropriadas ao nível e às condições sociais das crianças. Para aplicar qualquer brincadeira ou jogo educativo, o professor precisa analisar a possibilidade de aquisição dos materiais necessários, de acordo com a situação da escola e de sua clientela. Somente dessa maneira, essas actividades atingirão o objetivo de incentivar a criança, e não esnobar, expor ou desmotivar.

Alguns escritores como Freinet, Piaget, Gardner, Montessori, Freire, dentre outros, comprovaram a possibilidade de aulas inovadoras e criativas para serem aplicadas no cotidiano escolar. Porém, revelam também a necessidade de adaptação às regras da escola e conhecimento das dificuldades dos alunos que, de certo modo, podem reprimir e atrapalhar o desempenho da criança.

Para Vygotsky (1982, p. 61) há dois elementos importantes na brincadeira infantil: a situação imaginária e as regras. A criança imita ações das pessoas, ela se prende a limites, como um jogo de futebol, mas pode variar de situação conforme as estratégias adotadas pelos jogadores.

Portanto, entendemos que Vygotsky acreditava nas actividades sociais e culturais capazes de contribuir para o desenvolvimento do educando. De certa forma, estes aspectos poderiam motivá-lo a refletir sobre concepções de mundo e de sua vida escolar.

Para o referido autor, o brinquedo é aquilo que preenche as necessidades da criança e o motiva para a ação.

Assim, se bem elaboradas e apresentadas às crianças de forma significativa, as actividades lúdicas poderão produzir entusiasmo, alegria e mais confiança para vencer obstáculos e desafiar limites propiciando o desenvolvimento da coordenação motora e do raciocínio lógico.

Para Kyrillos, (2004, p.52):

Através da ludicidade, a criança vai estruturando e construindo seu mundo interior e exterior. As actividades lúdicas podem ser consideradas como meio pelo qual a criança efetua suas primeiras grandes realizações, que através do prazer, ela expressa a si própria e também sua fantasia.

Analisando esta idéia, reafirmamos que a partir da actividade lúdica, a criança pode desenvolver muitas funções que, de certa forma, poderão facilitar a socialização, a movimentação e a cognição, além da interação dos educados de forma incentivadora, moderna e interessante.

1.3.2. Aspectos práticos

Falar da infância é lembrar-se da brincadeira como principal atividade, fator quase “obrigatório” na vida das crianças

Podemos confirmar que os jogos, brinquedos e brincadeiras, utilizados corretamente, integram várias dimensões da personalidade, afetiva, motora, cognitiva, que mobiliza funções e operações. Verificamos que é através deles que a criança adquire a primeira representação de mundo e, é por meio deles, também, que desenvolve um senso de iniciativa e auxílio mútuo.

Fritzen (1990, p. 75) ressalta Froebel, que viveu de 1782 a 1852, pregava uma pedagogia da ação, e mais particularmente do jogo, dizendo que “a criança, para se desenvolver, não devia apenas olhar e escutar, mas agir e reproduzir”.

É fundamental que o educador conheça alguns jogos para enriquecer sua prática. Apresentaremos alguns a seguir:

Jogos de exercício sensório-motor: fazendo movimentos de jogar beijos com a mão, movimentando os pulsos para os lados, fazendo gestos de adeus, e movimentar os pulsos como um limpador de para-brisas.

Jogos simbólicos (exploram a discriminação auditiva, a coordenação motora e a orientação temporal): manipulando objetos que provocam ruídos, batendo, sacudindo, amassando, apertando, utilizando latinhas contendo pedras, dançando sucessivamente seguindo o estímulo sonoro, músicas e cantos, ritmos lentos ou rápidos. Jogos de regras (coordenação motora ampla, orientação espacial, discriminação auditiva e atenção): queimada, amarelinha, vôlei, dentre outros.

Cabe ressaltar que estes tipos de jogos são, portanto, atividades evidentemente sociais, pois pressupõem de parceiros e a observância a alguns regulamentos definidos. O jogo organizado e cooperativo constitui o melhor método para isso, apesar de a liberdade ser restrita, é a fonte de socialização e respeito mútuo, ou seja, respeito de ambas as partes.

Dessa maneira, percebemos que, os jogos, as brincadeiras e alguns tipos de brinquedos, são situações em que as crianças revelam maneiras próprias de ver e pensar o mundo. Através deles as crianças aprendem a se relacionar com os companheiros, a trocar seu ponto de vista com as outras metas possíveis, a construir conceitos, a raciocinar sobre o seu dia-a-dia, a aprimorar as coordenações de movimentos variados assim, estas actividades lúdicas realizadas na escola tornaram-se actividades pedagógicas indispensáveis à aprendizagem.

Segundo Kishimoto (2003, p. 36):

O uso de brinquedos e jogos com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino e aprendizagem e de desenvolvimento para situações de ensino - aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos, que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afectividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha o papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Podemos perceber que, ao brincar a criança constrói conhecimentos de forma interessante e prazerosa, propiciando uma motivação não forçada, ou seja, natural, necessária para uma boa aprendizagem. O brincar é fundamental para o desenvolvimento do corpo e da mente, porém é necessário que o professor tenha um objetivo pedagógico e construtivo ao passar as brincadeiras e os jogos, do contrário, a aula não será produtiva e não fará nenhum sentido para a criança.

Ao manipular os brinquedos a criança tem a oportunidade de construir e representar tudo aquilo que observa, compreendendo melhor os problemas e situações do mundo em que vive. Algumas vezes, a criança utiliza um determinado brinquedo imaginando ser outro objeto ao qual se tem vontade de ter naquele momento. Os brinquedos são de vital importância no desenvolvimento e na educação da criança.

Muitas vezes permitem que as crianças se divirtam e, ao mesmo tempo, aprendam.

Cabe ressaltar que, se passarmos a observar melhor os brinquedos e as brincadeiras das crianças, conseqüentemente, poderemos também, conhecê-las melhor. Portanto, essa é uma prática possível de ser realizada nas escolas, tanto de educação infantil quanto de ensino fundamental, com o objetivo principal de proporcionar uma aprendizagem eficiente e significativa.

1.4. As Actividades Lúcidas E O Desenvolvimento Da Criança

1.4.1. Aspecto cognitivo

O aspecto cognitivo se refere ao desenvolvimento da inteligência durante as actividades lúdicas. As crianças aprendem brincando, aumentam seu conhecimento através dos parceiros e podem vivenciar a aprendizagem. Sendo assim, o desenvolvimento cognitivo se caracteriza por ser uma ação mútua, na qual a criança é guiada para atingir o seu nível máximo de sua capacidade intelectual. O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade.

Piaget (1997, p. 45), afirmava que:

As crianças são aprendizes activos e inteligentes, sendo assim são capazes de aprender com facilidade, estando sempre prontos para receber novas informações, desenvolvendo de forma natural e espontânea.

Ao pensar, a criança logo desenvolve despertando a imaginação e o raciocínio, porém, a criança possui poucos esquemas de acção, e no começo da aprendizagem, é capaz de assimilar poucas situações, mas com o tempo progressivamente, vai podendo e conseguindo enfrentar varias situações.

É preciso que o educador crie novos estímulos e proporcione novas experiências e situações relacionadas com aquelas já vividas pela criança, para facilitar o processo de aprendizagem e favorecer o seu desenvolvimento. Podemos dizer que o objetivo do professor é criar desafios para estimular a construção de inteligência lógica, do conhecimento além de considerar valores.

O fator afectivo inclui os relacionamentos intra e interpessoais, ao brincar a criança vai experimentar varias situações, positivas (quando ganha uma brincadeira, atinge um objetivo, entre em acordo com os colegas.) e negativas (perde alguma actividade, não consegue realizar o esperado, gera conflitos com os colegas.), sendo através destas situações que a criança aprende a conviver com o outro contribuído para a formação da consciência moral.

Segundo Vygotsy (1998, p. 21), “o desenvolvimento se dá por meio da observação dos mais velhos, por repetição e correção de comportamentos através do feedback recebido”.

A citação do autor nos faz entender que o desenvolvimento ocorre por meio do processo no qual a criança avalia as estratégias aprendidas e as utiliza para aprender novas habilidades.

Assim, Antunes (2004, p.47), nos confirma que é através da ludicidade que o educado desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedades, explora habilidades e, à medida que assumem múltiplos papeis, produz competências cognitivas que vão formando seu intelecto.

1.4.2. Aspecto psicológico

Para Piaget (1980), “o próprio pensamento interioriza a actividade motora”. O ser humano, mais precisamente a criança, ao brincar e jogar se envolve de uma forma tão intensa que coloca na acção seus sentimentos e emoções. Psicologicamente a criança demonstra seus sentimentos, procura novas sensações, não tem inibições, descobre que já pode tomar algumas decisões, portanto a disciplina correta, ou seja,

a adequação das actividades lúcidas nesta idade vale por toda a vida, o professor conhecendo a criança pode explorar ao ensinar.

Maluf (2005, p.87) explica que:

O desenvolvimento da capacidade do raciocínio e atenção depende, em grande parte, de experiências motoras: manusear, pegar, agarrar. Inteligência motora é saber agir corretamente no instante exato. Isto ajuda a criança a investigar seus interesses pessoais e mantém viva a sua disposição para aprender. Aprender para a criança significa Auto capacitação, pensar e agir por si mesma. Este aprendizado deve processar-se por livre iniciativa da criança, por contatos recreativos e desafios individuais.

À medida que a criança se envolve com a brincadeira, passa a adotar a linguagem apropriada e se engaja em actividades relevantes, como por exemplo, nas situações de fantasia, ou realistas, exercitando sua imaginação.

Para Vygotsky (1978, p.33):

O jogo cria a zona de desenvolvimento proximal da criança. No jogo a criança sempre se comporta além da sua média de idade, acima de seu comportamento diário. No jogo é como se o pensamento se elevasse uma acima de si mesmo. Como no foco de uma lente, o jogo contém todas as tendências evolutivas de uma forma condensada, e é em si, a fonte principal de desenvolvimento.

Na verdade, ao jogar, a criança se solta, pensado de forma mais ágil e rápida. Assim, supera a forma com que age normalmente, de forma natural e espontânea indo além de seu comportamento cotidiano.

Normalmente, a criança obedece às regras do jogo e das brincadeiras de forma fiel e realista, explorando os papéis dos adultos nas experiências comuns do dia-a-dia.

Uma actividade interessante seria o baú da fantasia, para o desenvolvimento do pensamento lógico, imaginação atenção e memória, o baú da fantasia, pode ser um baú plástico ou uma caixa grande encapada devidamente. Dentro do baú ou da caixa podemos colocar vários tipos de roupas e alguns objetos. As roupas e os objetos que sugerem determinadas profissões são fundamentais, pois facilitam o processo de busca e identificação.

Um bom baú de fantasias deve ter ainda chapéus femininos e masculinos, de enfermeiras e de cozinheiros, uniformes, máscaras, perucas, bigodes e fantasias de bichos. Peças avulsas como golas, lenços, xales, punhos e colarinhos facilitam também a criação de personagens. Cada dia, semana ou mês, as fantasias seriam exploradas.

Enfim, o desenvolvimento psicológico da criança pode ser sem dúvida, evolutivo, ou seja, vai crescendo à medida que a criança começa a assimilar e, através da criatividade do professor, ao passar jogos e brincadeiras em sala de aula ou na escola, faz com que a criança fique desinibida e sua maturidade mais notável.

1.4.3. Aspecto psicomotor

A educação psicomotora através das atividades lúcidas deve ser considerada como uma educação de base na educação infantil podendo ser praticada desde a menor idade. Oferecendo condições para a aprendizagem na educação infantil, estas atividades leva a criança a tomar consciência de seu corpo, da lateralidade, a encontrar-se no espaço, há dominar seu tempo, a adquirir habilidade na coordenação de seus gestos e movimentos.

É de suma importância que a criança já tenha um contato com objetos escolares, antes de iniciar educação infantil, acreditando que futuramente serão direcionados para os rabiscos que constituirão seus primeiros traçados.

Como exemplo, podemos citar a utilização de jogos de encaixe como uma ótima forma de trabalhar com as crianças, seja através de formas geométricas que possibilitam a criança a descobrir pelo tato ou através de peças de encaixe. Tornar-se necessário que o educador tenha criatividade para selecionar o material a ser usado em sala de aula, analisando o fundamento pedagógico das mesmas.

De acordo com a teoria de Piaget (1975, p.62), a “fase sensório - motora (0 a 2 anos) caracteriza-se por mecanismos sensórios motores no contato com a realidade, não havendo manipulações simbólicas.

Portanto, os brinquedos devem ser adequados ao interesse, às necessidades às capacidades da etapa de desenvolvimento que a criança se encontra. Apesar de todos passarem pelos mesmos estágios, a época e a forma como o desenvolvimento se processa pode variar, cada criança tem o seu tempo.

Para Maluf (2005, p. 53) principalmente na fase de 8 a 12 meses, começa a acontecer o desenvolvimento psicomotor, amplia-se o campo e ação da criança, pois ele já se locomove com mais facilidade, além de gostar dos brinquedos pedagógicos porque oferece oportunidade de manipulação, o educador da educação infantil pode selecionar brinquedos de puxar empurrar.

De acordo com Piaget (1997, p.54), na evolução dos 2 aos 7 anos, constatamos a existência de três etapas sucessivas de pensamentos da criança:

Pensamento egocêntrico: a criança transforma o real para satisfazer seus próprios desejos; Pensamento verbal: a criança acredita que todas as coisas foram feitas artificialmente pelo homem ou por qualquer fabricante, como uma divindade; Pensamento intuitivo: Ele já se baseia na realidade observada, como esta é percebida, consiste em afirmar simplesmente que os sentidos percebem. (Piaget 1997, p.54).

O professor por sua vez deve contribuir para que a criança continue tendo sua personalidade, por toda a sua vida sendo, natural, honesta, eficaz e coerente nas ações e no pensamento. É finalidade da escola, promover a participação para que o indivíduo compreenda sua importância na construção de uma sociedade melhor e mais justa, proporcionando, se possível, um bom convívio com as pessoas em busca de uma sociedade mais igualitária e solidária.

O desenvolvimento psicomotor da criança acontece através de atividades variadas, nas suas diferentes etapas, tanto do pensamento quanto do desenvolvimento motor. Cabe então, ao educador, ter criatividade e objetividade, ambos de extrema importância para o aprendizado do educando para que o brincar proporcione a soma de novos conhecimentos e desenvolva habilidades.

Maluf (2005, p.9) revela ainda:

Brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, emocional e cognitivo. A busca do saber é possível através, do brincar formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses capazes de aprender rapidamente.

Para a autora, brincar é fundamental para o bom desenvolvimento intelectual, motor e cognitivo, utilizando uma forma mais motivadora, objetiva e diferente, onde a criança se desenvolve através do que ela vivencia, e de suas capacidades mentais.

1.5. A Importância Do Lúdico No Processo De Aprendizagem

Neste trabalho iremos explicar algumas definições importantes acerca do jogo no processo de aprendizagem, diferenciar o jogo, da brincadeira e do brinquedo, mostrando sua importância, e discorrer sobre a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem.

1.5.1. O jogo no processo de 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 autoestima, 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 fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Segundo Piaget (1997), “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”. Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório.

Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

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, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa.

O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre

seu próprio eu (Tezani, 2004). O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo.

A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores 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 (Campos 2017, p.18)

1.6. Brinquedo, brincadeira e jogo

Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. (Kishimoto, 1994)

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e da atenção.

O brinquedo 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 oportunidade que estão sendo oferecidas à criança através de

brincadeiras e de brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem.

Para Vygotsky (1994) citado por Oliveira, Dias, Roazzi (2003), o prazer não pode ser considerado a característica definidora do brinquedo, como muitos pensam. O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. São exatamente estas necessidades que fazem a criança avançar em seu desenvolvimento.

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planeamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos. A brincadeira transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração a outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea (Maluf, 2003).

É a acção que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na acção lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (Kishmoto, 1994).

Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas.

Segundo Vygotsky, a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras.

A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo (Maluf, 2003). O jogo pode ser visto como: Resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objecto.

No primeiro caso, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

No segundo caso, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. Tais estruturas sequenciais

de regras permitem diferenciar cada jogo, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica. O terceiro sentido refere-se ao jogo enquanto objecto.

Os três aspectos citados permitem uma primeira compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam. Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer.

O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida em que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

1.7. A importância do lúdico na aprendizagem

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado a 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. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (Almeida 2016, p. 20)

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 ela não é lúdica, não é prazerosa. (Neves 2015, p. 29)

Segundo Piaget, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Para Vital Didonet "é uma verdade que o brinquedo é apenas um suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem o brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações". (Bertoldo, Ruschel 2014, p. 28)

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece a 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 afectiva com o mundo, com as pessoas e com os objectos.

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 ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

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

De acordo com Nunes, 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.

Segundo Teixeira 1995 (citado Nunes), 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 activa as funções psico - neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de carácter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (Nunes 2016, p. 30)

Brinquedo e brincadeira

Como pode-se observar jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte da infância e da vida do homem e, quando inseridos na educação como uma possibilidade pedagógica podem proporcionar uma aprendizagem significativa e prazerosa para as crianças por meio de atividades lúdicas.

Existem muitas definições para o termo brinquedo e brincadeira, que, na maioria da literatura estão representados pela palavra jogo. Porém, sendo o brinquedo o objecto e a brincadeira a acção que esse objecto proporciona, levando a imaginação, representações de papéis, entre outros.

No entanto, Kishimoto (1997) define brinquedo e brincadeira, diferenciando do jogo. Para ela, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

O brinquedo entendido como objecto, suporte de brincadeira, supõe relação íntima com a criança, seu nível de desenvolvimento e indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organize a sua utilização. Uma boneca permite à criança desde a manipulação até brincadeiras como mamãe e filhinha. (Kishimoto, 1997, p. 23)

Já a brincadeira, para kishimoto (1997, p. 26) “é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.”

Outros autores importantes que tratam a questão do jogo, aqui já entendido como brinquedos e brincadeiras, e sua importância na formação do indivíduo, após

Froebel foram Vygotsky, Wallon e Piaget, destacando a importância da participação activa do sujeito na aprendizagem.

Segundo Vygotsky (1998), a imaginação é a questão definidora do brinquedo. Para ele, é incorreto definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança, pois existem outras atividades que dão muito mais prazer do que o brinquedo, como por exemplo, chupar dedo e, além disso, se nas brincadeiras não forem consideradas as necessidades da criança e elas não se sentirem motivadas, essa atividade não será prazerosa.

Portanto, para Vygotsky, a brincadeira proporciona situações imaginárias. É por meio das brincadeiras que a criança ao brincar, representando, usando sua imaginação, desempenhando papéis de adultos, vai conquistando sua autonomia e personalidade.

Para Vygotsky (1998) as maiores aquisições de uma criança são conseguidas na brincadeira, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e de moralidade.

Já para Wallon, diferente de Vygotsky, a imitação é mais importante no jogo do que a imaginação:

O jogo para Wallon é espontâneo e expressivo. A partir da imitação da realidade a criança simboliza suas observações. É no brincar que a criança expressa os seus sentimentos, a identificação com determinadas pessoas leva a criança a assumir papéis, buscando saciar sua curiosidade com relação ao mundo que a cerca. (Wallon *citado* Oliveira e Vargas, 2006, p. 2).

O pensamento de Piaget quanto ao jogo difere um pouco do de Wallon e de Vygotsky, enquanto que para Wallon e Vygotsky o jogo está relacionado respetivamente com a imaginação, imitação, enfim, simbolização de papéis, Piaget relaciona o jogo à maturação. Por classificar o desenvolvimento da criança em vários estágios, “Piaget verificou que os jogos ou brinquedos podem ser de três tipos: de exercício, de símbolo e de regras, que não são necessariamente excludentes.” (Freire, 1997, p.116).

No jogo de exercício a criança repete uma acção por prazer; no simbólico já se pode imaginar uma situação que na realidade não é possível; e no de regras, é o social, caracterizado pela existência de regras.

Piaget afirma ser o jogo puramente assimilação predominando sobre a acomodação. Diverge dos autores citados acima em alguns pontos, um deles, quando fala que só haverá regras se a criança não estiver sozinha, e também a partir do momento que ela entra no processo de socialização. (Oliveira e Vargas, 2006, p. 2)

Portanto é notório o quanto essa fase da vida, a infância, é importante. É nela que a criança aprende tudo aquilo que mais tarde irá necessitar como as regras de convivência, os costumes, etc., mas também, é nessa fase que a criança brinca, e tem esse direito garantido, e o mais importante ainda, é que é por meio dessa brincadeira que ela aprende e afirma o seu eu.

Chateau (1987, p. 14) afirma que a criança “se torna grande pelo jogo”.

Nesse sentido, o lúdico deve fazer parte do contexto escolar infantil no processo educativo como um recurso metodológico de ensino. O educador deve utilizá-lo na educação das crianças contribuindo para que a educação brasileira vá se modificando e passe a ser vista como prazerosa.

Sabe-se que a educação brasileira tem na sua história a marca do dever. Até hoje, no século XXI, as crianças entram pela primeira vez na escola já enxergado-a como algo obrigatório e não como algo prazeroso. Isso porque as escolas ainda insistem em educar de forma tradicional, parecendo não existir outra forma de educar, conforme questiona Freire (1997, p.12) “Não haveria uma outra forma de ensinar que não fosse mantendo os alunos presos às carteiras, silenciosos, imóveis? Aluno só aprende sentado e sem fazer barulho?”

Pressupõe-se que existe. Outra possibilidade seria através do ensinar com ludicidade, porém, essa é ignorada pela maioria das escolas, pois entendem educação como conteúdo, em virtude da disciplina e dos deveres, características contrárias a da educação lúdica, que tem como essência o prazer, afetividade, espontaneidade, entre outros, além de ter a concepção de que agindo ludicamente, não estão educando.

Segundo Santos (2001), a educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução, conforme afirmam Santos e Cruz (1997).

Educar não se limita a repassar informação ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida. (Santos e Cruz, 1997, p. 12).

Dessa forma, ao ignorarem ou desconhecerem a importância do brincar, da liberdade, do envolvimento, do sentimento, enfim a importância de uma criança vivenciar uma atividade, enquadram as crianças em uma forma de disciplina, tirando assim o direito dessas crianças, realizando apenas, atividades impostas pelo professor.

Nesse sentido, o que falta nessas escolas é uma cultura lúdica, definida por Brougère (2002) como:

[...] a cultura lúdica compreende conteúdos mais precisos que vêm revestir essas estruturas gerais, sob a forma de um personagem (Superman ou qualquer outro) e produzem jogos particulares em função dos interesses das crianças, das modas, da atitude. A cultura lúdica se apodera do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo. (Brougère, 2002, p. 25).

Muitas vezes, essa falta de uma cultura lúdica nas escolas não é só pelo fato dos educadores negarem a atividade do brincar, muitos pais também, ainda possuem uma concepção errônea do lúdico, aquela ainda da idade média que brincar não é coisa séria, que pelo brincar não aprende, não desenvolve, negando assim o verdadeiro significado e importância do brincar.

Pereira (2004) completa esse pensamento, afirmando que as escolas só valorizam os processos racionais, inibindo a intuição das crianças.

Um dos problemas da educação atual é a valorização dos processos racionais e a não atenção dada aos procedimentos intuitivos, artísticos e criativos. Mas sério ainda, é o fato de a educação inibir ou castrar esses processos fazendo com que os educandos se sintam sem jeito ou sem aptidão para trabalhar criativamente em sala de aula, sem condições de desenvolver essas habilidades. (Pereira, 2004, p. 91).

Vale destacar, que cada criança já traz consigo uma bagagem cultural que o educador deve levar em consideração no processo educativo, conforme afirma Chateau (1987):

A criança não é uma tabula rasa sobre a qual podemos inscrever o que bem entendermos. Como não podemos de um loiro fazer um moreno, de um nervoso um flegmático, jamais podemos, quaisquer que sejam nossos métodos, conseguir modelar inteiramente a criança. O pedagogo não é – e não deve querer ser – um criador, mas um jardineiro que sabe fazer crescer sementes. (Chateau, 1987, p. 56).

Porém, como saliente Marcellino (1990) a sociedade contemporânea não considera a criança como uma produtora de cultura, ocorrendo assim cada vez mais o furto do lúdico na infância, nesse sentido, “a cultura infantil” passa a ser basicamente o consumo de mercadorias produzidas pela sociedade.

A sociedade burguesa, instrumentalizando a cultura, destacando o seu caráter produtivo e sua manifestação enquanto produto apenas, desvaloriza, ou até mesmo deixa de considerar a criança enquanto tal, por não a reconhecer como produtora de cultura. Na nossa sociedade, e particularmente nas grandes cidades, ainda que por razões bem diferentes, as crianças não têm tempo e espaço para a vivência da infância, como produtoras de uma “cultura infantil”, e isso independente de sexo, ou das classes sociais. (Marcellino, 1990, p. 55).

Outro fator que ocasiona o furto do lúdico nas escolas é que a maioria delas ainda hoje, tem como objetivo preparar o educando para mercado do trabalho, para a vida adulta, ou seja, para um mundo que ainda não existe, dessa forma, esquecendo-se do presente, ou seja, a infância passa despercebida, não é vivida. Prevalecendo assim no mundo escolar, outros tipos de atividades, as quais são consideradas como de utilidade, ou seja, do dever, conforme afirma Olivier (2003):

No mundo escolar imperam a racionalidade, a produtividade (trabalhos, ditados, provas, cópias, pesquisas ..., a competição (notas), a disciplina, o esforço (estudo, deveres de casa) a responsabilidade (prazos de entrega, horários delimitados para a realização de provas) [...]. O lúdico é totalmente banido da vida das crianças. Ou, a menos, é o que se tenta fazer. (Olivier, 2003, p. 20).

Marcellino (1990) também aponta essa visão da criança como “promessa”, de tornarse um adulto em potencial, como uma das causas do furto do lúdico, outra causa apontada por ele é o trabalho infantil, realidade presente na sociedade brasileira, onde muitas crianças têm necessidade de trabalhar para ajudar a família, não tendo tempo para as brincadeiras da infância. Portanto:

A preparação para um futuro de “vencedor”, ou a exploração como mão-de-obra barata, não apenas furtam o lúdico da vida das crianças, como exigem uma nova postura quanto à aplicabilidade do tempo lazer à infância, uma vez que o brinquedo, o jogo, o divertimento passa a ser vivenciados, desde muito cedo, quase que somente por ocasião a essas “obrigações”. [...]. (Marcellino, 1999, p. 64)

Além de todas essas causas que já foram explicitadas em relação ao furto do lúdico, outra questão que também pode ser considerada é que, apesar de muitos educadores concordarem com as contribuições da ludicidade no processo de ensino - aprendizagem, a ludicidade é uma ciência nova e muitos educadores não foram educados para atuar de forma lúdica, tendo dificuldades de pô-la em prática.

Portanto, Harres e Paim (2001), chamam atenção para uma formação lúdica do educador.

Nesse sentido, entendemos que é de fundamental importância oportunizar aos educadores experiências lúdicas e reflexão sobre a inserção do jogo na escola. Ou seja, enfocando as teorias propostas, a comprovação da importância do jogo, a forma como as crianças brincam e sobre os objetos que poderiam contribuir na atividade construtiva da brincadeira. (Harres e Paim, 2001, p. 81)

Santos e Cruz (1997) também defendem a formação lúdica do educador, explicando o seu papel:

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. (Santos e Cruz, 1997, p.14)

Dessa forma, percebe-se uma necessidade da inserção de uma formação lúdica no processo de formação do educador, já que, por não estarem implicados pela e com a ludicidade, continuam agindo de forma tradicional, utilizando as atividades lúdicas apenas em horários livres ou no recreio, enquanto que poderiam estar utilizando na sala de aula.

Nesse sentido, a escola pode contribuir para que o lúdico seja vivenciado pelas crianças, mas para isso, é preciso saber quem está educando, conforme afirma Marcellino (1990):

Para que a escola possa contribuir para recuperar e conviver com o lúdico, é necessário, antes de tudo, que se saiba quem se está educando. É preciso considerar que não existe uma criança, mas várias crianças, com repertórios variados, entre outros fatores, pelos tipos de aquisições verificadas na vivência, ou na não-vivência do lúdico. Não existe, assim, apenas uma cultura da criança, mas várias culturas da criança. (Marcellino, 1990, p. 78).

Portanto, remetendo ao questionamento de Freire (1997), é notório que existe uma outra possibilidade de ensinar e seria esta possibilidade que esse trabalho vem defendendo desde o início, uma educação lúdica, na qual a criança seja vista como sujeito sócio-histórico e cultural, aprenda de forma prazerosa, e se sintam motivadas para tal, só assim se envolverão e aprenderão significativamente.

Vale considerar que a compreensão de ludicidade desse trabalho, extrapola a visão simplista e reducionista do que seja lúdico. Aponta-se para uma compreensão de plenitude do homem onde os “atores de currículos” estejam presentes no fazer pedagógico.

1.8. O educador e a ludicidade

Sabe-se que o papel do educador é de fundamental importância no aprendizado da criança. Nesse sentido, um educador frente ao ensino com ludicidade pode agir diferente, de forma estimulante e motivadora, para que as crianças aprendam com prazer e significativamente.

Para isso, o educador precisa ter uma visão ampla e diferente de educação. A educação não pode ser vista como um processo de assimilação de conhecimentos. O professor deve oferecer uma educação com objetivo de desenvolvimento humano e não somente pensando em preparar o educando para o mercado de trabalho, e sim, uma educação que proporcione a vivência lúdica, a alegria no aprendizado, bem como formação crítica.

Portanto, uma educação infantil baseada em atividades lúdicas, interfere na concepção que se tem de infância, ou seja, se a criança é vista como um ser ativo ou passivo no processo educativo; na relação do professor e o educando, isto é, se o professor é o centro ou o educando; no currículo empregado, enfim, na aprendizagem e desenvolvimento dessa criança.

Nesse sentido, afirma Pereira (2004):

Uma prática voltada para a educação lúdica exige que o educador conviva com o inesperado, com a imprevisibilidade, que abra mão do controle absoluto, de sua onipotência, que abra espaço para autoexpressão e a criatividade de seus educandos, estimulando a sua participação, estimulando a sua participação efetiva no processo de ensino e aprendizagem, trazendo aos educandos possibilidades de auto - conhecimento e auto - desenvolvimento. (Pereira, 2004, p. 82)

Desse modo, a relação professora e educando é importante, pois é por meio dessa relação que as crianças vão construindo o seu conhecimento. Por isso, o educador deve ter uma escuta sensível no processo de ensino - aprendizagem, transformando sua aula em algo motivador, interessante, valorizando a participação da criança, fazendo com que ela aprenda com prazer.

Com a educação lúdica, não se prioriza apenas o desenvolvimento cognitivo da criança, mas sim, uma educação que contempla uma formação plena do indivíduo. Vale dizer que o professor também aprende, ou seja, ele passa a ter um novo olhar do mundo e de educação.

Nesse sentido, em uma concepção tradicional de educação, na qual tem como centro o professor por meio da transmissão de conteúdos, a atividade lúdica ainda

não é reconhecida como relevante, por isso, defende-se a concepção sócio histórica e cultural.

Portanto, entende-se o lúdico no contexto escolar da educação infantil, não apenas o brincar, mas todas as atividades que os educandos participem plenamente, onde são consideradas as necessidades da criança e que estas, sejam vistas como um ser social em formação.

Dessa forma, precisa-se considerar a importância da utilização do lúdico no contexto escolar, que brincar é coisa séria e que as brincadeiras e jogos na sala de aula contribuem intensamente na educação das crianças. Que o brincar quando inserido nas escolas, promove não só o desenvolvimento do indivíduo, como também, a construção do conhecimento de forma prazerosa.

Sendo assim, a utilização do lúdico como possibilidade pedagógica significa a existência de atividades lúdicas no contexto escolar, ou seja, ensinar brincando através de brincadeiras e jogos. Promovendo assim, maiores contribuições para as crianças, pois “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.” (Santos, 1997, p.20).

Portanto, considera-se que o educador que estabelece uma relação de experiência com a ludicidade no contexto escolar, especialmente na educação infantil, apresenta novas possibilidades de ensino - aprendizagem às suas crianças com alegria, alegria esta, que remete ao que pensa Marcellino (1990) ao que chama de Pedagogia da animação, utilizando-se do jogo, do brinquedo, da festa, do divertimento no processo educativo.

Portanto, tanto a criança quanto o professor têm a sua própria ânimidade, ou seja, a plenitude de alma.

Conforme afirma Marcellino (1990, p.86) não se trata, pois, de *usar* o jogo como *meio* para se aprender algo fora dele: um fim exterior. Proponho o oposto: que a Escola resolva aprender do jogo, do sonho, buscando “pistas” para a felicidade. Se a algo a ser ajustado, é a realidade ao sonho, e não o contrário.

1.8.1. A importância do lúdico no desenvolvimento e no processo de Ensino Aprendizagem.

Perante aquilo que já foi escrito, podemos concluir que foram muitos os pedagogos e educadores que defendem a importância da componente lúdica na educação. Importa agora saber a importância que esta tem no processo de EA.

Segundo Penteado (1979, p.43), o termo *aprendizagem* é “o processo pelo qual o indivíduo sofre mudanças em seu comportamento, modifica seu desempenho, reorganiza as estruturas do seu pensamento, ou descobre novas maneiras de agir, novas ideias e informações.” Ou seja, é aquilo que o indivíduo aprende. No entanto, para que a aprendizagem seja significativa, segundo Pinto e Tavares (2010), baseando-se em Dockrell (2000), é preciso que o aluno entenda a relação daquilo que lhe está a ser ensinado e a sua própria vivência.

De acordo com a pesquisa bibliográfica efetuada, o tema em questão é bastante abordado na educação de infância, havendo um declínio quando passamos para a pesquisa em termos de ensino básico.

Para Pellegrini e Boyd, citado por Spodek (2002, p.249), “Quando as crianças transitam da pré-escola para o ensino básico, entram numa instituição onde o jogo é pouco valorizado. (...) dá às crianças poucas oportunidades para praticarem actividades lúdicas autodirigidas.” Ouvimos frequentemente falar em desinteresse face aos conteúdos transmitidos, o que nos leva ao afamado insucesso escolar que afasta os alunos da escola, não fisicamente, mas intelectualmente, deixando os desinteressados e até desiludidos.

Dockrell (2000), Morais (1986) e Simpson (1973), citados por Pinto e Tavares (2010), apontam fatores como a falta de estímulo, inadequação de métodos ou problemas do foro emocional como possíveis causas para as dificuldades mencionadas.

Neste sentido, o uso de aulas mais práticas e didáticas tem sido vistas como uma solução para o problema, resultando num recurso pedagógico alternativo. Citando Oliveira (1985), Salomão e Martini (2007, p.2), o uso de situações lúdicas em sala de aula é “um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade, sendo, portanto reconhecidos como uma das atividades mais significativa – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico social.”

Na perspectiva de Friedmann (1996), os jogos lúdicos permitem a cooperação e a interação que, para além de promoverem a convivência, estimulam o raciocínio, que se traduzirá em aprendizagem significativa e na consequente motivação do aluno.

Para Winnicott (1995), trata-se sobretudo do prazer que absorve o aluno e o entusiasmo, ou seja, faz com que haja um bem-estar emocional que o envolve e canaliza para aquilo que está a ser posto em prática.

Assim segundo Pinto e Tavares (2010), as atividades lúdicas podem ser utilizadas no processo de EA, nomeadamente na introdução de conteúdos ou na consolidação dos mesmos, mas não só, também está em causa o desenvolvimento a nível cultural, social e criativo. Através deste tipo de prática, o aluno conhece-se a si próprio, adquire valores e encontra soluções para os problemas do seu quotidiano. Isto porque a motivação, que segundo Pereira (1976, p.195), “refere-se ao comportamento que visa um objectivo”, dá lugar ao interesse, auxiliando os alunos com maior dificuldade de aprendizagem. Todos respondemos a estímulos e essa resposta depende da forma como somos estimulados.

Posto isto, o jogo constitui, na perspectiva de Valentim (2002), citado por Costa (2014, p.97), um “instrumento pedagógico”, pois ajuda o aluno na construção de novas ideias, desenvolvendo a personalidade, sendo por isso uma necessidade e uma presença indiscutível nas salas de aula.

Concluindo, é importante referir que a atividade lúdica tem de ser encarada como uma potencialidade pedagógica.

Segundo Nunes (2004), citado por Tristão (2010, p.18), que leve à “construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.” Ou seja, uma aptidão que dê asa à interação dos futuros cidadão nos acontecimentos sociais que o envolvem, participando ativamente nos mesmos.

1.8.2. O papel do professor face à atividade lúdica.

Todos reconhecemos o papel que o docente tem na mediação do processo educativo e na passagem de conhecimento para os seus alunos. Já nos debruçámos acerca da importância que a utilização de atividades de cariz lúdico tem sobre o processo de ensino aprendizagem.

No entanto, é necessário não esquecer os principais intervenientes para que esse processo seja concebível.

Segundo Pessanha (2001, p.97), “será dever do educador encarar as suas opções pedagógicas numa atitude aberta e flexível, tentando conciliar o processo educativo com as dinâmicas sociais e históricas da sociedade em que se insere.” Por isso, é imperativo que o professor seja um investigador e se cultive a ele próprio, para que possa oferecer aos seus alunos um leque de oportunidades, situações lúdicas e espaços coerentes para que estas possam acontecer. Assim, Penteado (1979) acredita, ou indo mais longe, exige que esta didáctica seja adquirida na formação de base dos profissionais de educação, para que estes se apropriem dos mecanismos inerentes à aprendizagem humana.

Acontece que, Santos (2010), citado por Baranita (2012), questiona-se acerca da presença do lúdico nos currículos dos cursos de formação de professores. Sendo estes fracos nesse sentido, como irão os professores preconizar uma educação lúdica? Posto isto, o autor supracitado defende que o futuro professor deve ter uma formação académica, pedagógica e pessoal, onde seriam valorizados os componentes teóricos, claro está, mas também de carácter didáctico. Importa também referir o ponto de vista de Spodek (1972), que citado por Ticli e Calvetti (2010, p.12) nos diz que o professor, durante a sua prática, não deve apenas passar conteúdo, deve ser um orientador e ter sobretudo “consciência do valor das atividades lúdicas, reconhecimento dos objetivos que as crianças deveriam adquirir através de determinadas aptidões.”

Para isso, deve oferecer todas as condições e guiar o aluno, intervindo sempre que considerar pertinente, para que a situação de jogo seja de facto educativa.

Fonseca (2012, p.21), cada docente “tem o seu modo próprio de organizar as aulas, de se movimentar, de se dirigir aos alunos, de utilizar os meios pedagógicos”. Acrescentando ainda que “o modo que cada um ensina está directamente dependente daquilo que somos como pessoas quando exercemos o ensino.”

Concluindo, é necessário que o professor seja conhecedor e domine a educação lúdica, para que esta seja utilizada com intencionalidade pedagógica e não como um tempo livre:

Se dermos às crianças oportunidades para desenvolverem a criatividade de investigação através do jogo, e as ajudarmos, em seguida, a refletir sobre as suas experiências, e, finalmente, as encorajarmos a levar mais longe as suas experiências através de um novo jogo, alcançaremos os objectivos propostos: as crianças que aprendem em aulas que reúnam estas condições desenvolvem a confiança em si próprias e as suas capacidades individuais. (Wassermann, 1990, p.37)

Aprende-se com o aprender a pensar, a ter iniciativa e ou se sentir motivado. Cabe ao professor este cultivo de educação. Para isso deve haver estudo, planeamento, observação e organização, no fundo ter um papel ativo naquilo que está a implementar, ajudando e estimulando o aluno, orientando o seu pensamento e, deste modo, ajudando-o a construir a aprendizagem.

CAPÍTULO II. METODOLOGIA DE PESQUISA

O trabalho de investigação científica exige a aplicação de um conjunto de postulados de metodológicos que permitam orientar a trajetória de tarefa a realizar para alcançar os objectivos preconizados.

As regras para conduzir as pesquisas, devem merecer uma selecção cuidadosa de formas a conferir ao investigador ferramentas que proporcionam o êxito do trabalho a desenvolver.

2.1. Tipo de pesquisa

O estudo tem natureza descritiva, porque o pesquisador analisa e descreve o fenómeno estudado.

Para Triviños (2017, p. 27), geralmente os estudos realizados pela área de educação, se caracterizam por ter cunho qualitativo descritivo, e para isto empregam normas para analisar e descrever as situações. O tipo de pesquisa que será utilizado neste trabalho é do tipo descritivo.

2.2. Modelo de abordagem

O nosso estudo centra-se na abordagem quali - quantitativa (mista) Gil, (2017, p.43) pois permite uma relação dinâmica entre o mundo e real e o sujeito, isto é, um vínculo entre o mundo objectivo e a subjectividade do sujeito que pode ser trazido em número ou de maneira descritiva com questões semiaberta, abertas porque visa proporcionar maior familiaridade com o problema tendo em vista torná-lo explícito.

A pesquisa que se propõe a realizar é de cunho qualitativo e quantitativo, considerou-se as respostas dos professores, alunos que estão associados a instituição. O presente estudo alinha-se a abordagem quantitativa e qualitativa.

A pesquisa quantitativa visa medir e quantificar por meio de dados numéricos e, para isso, adaptadas os questionários com perguntas de múltipla escolha para facilitar a colecta.

A pesquisa qualitativa, por sua vez, foi representada, nesse trabalho, pelo estudo de caso, e, assim, os pesquisadores aplicarão os inquéritos para identificar as dificuldades em relação ao aprendizado.

Segundo Moreira (2012) citado por Oliveira (2011, p.34), a diferença entre a pesquisa quantitativa e a qualitativa vai além da simples escolha de estratégias de pesquisa e o procedimento de colecta de dados, representando, na verdade, posições epistemológicas.

2.3. Nível de estruturação de métodos

Conforme Oliveira (2011, p. 57), “método é, portanto, uma forma de pensar para se chegar à natureza de um determinado problema, quer seja para estudá-lo, quer seja para explicá-lo”. E técnica é a “parte material, é a parte prática pela qual se desenvolve a habilidade de ensinar, aprender, produzir, descobrir e inventar”, Oliveira, (2011, p. 58).

Neste âmbito, centramo-nos para os métodos de níveis teóricos e empíricos respetivamente.

- **Nível teórico**

Histórico lógico

Com este método, nos permite caracterizar a evolução do processo da estética e das aprendizagens nas variadas fases do seu desenvolvimento.

Análise Síntese

Utiliza-se estes métodos, porque ajudou-nos na orientação do diagnóstico e estudo das dificuldades do ensino - aprendizagem, bem como a sua realização, assim criou premissas para descobrir os constrangimentos destes fenómenos e elaborar propostas através destas pesquisas para aperfeiçoar este processo.

Indutivo - Dedutivo

Quanto a este método, contribui imenso para conhecer a realidade e as dificuldades existentes sobre as actividades lúdicas, e a necessidade de propor soluções para colmatar as deficiências e melhorar a qualidade das dificuldades constatadas.

- **Nível empírico/ experimental**

Visando alcançar os objectivos propostos na nossa investigação diferente técnica como:

Observação. Permitirá observar certos documentos e acompanhar o nível de actividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Inquérito. Através dos questionários aplicados na recolha de dados.

- **Níveis estatísticos /matemáticos**

Análise percentual

Os dados serão analisados por itens e tabulados através de gráficos, utilizando para o efeito o cálculo percentual.

2.4. Técnica recolha de dados

- **Observações**

As observações foram feitas para verificarmos quais são os alunos que não participam das aulas, para analisarmos as aulas ministradas pelos professores, se as escolas possuem materiais, dentre outros. Assim, temos uma visão geral do que acontece nas aulas, podendo confrontar com a visão dos alunos.

Análise documental

A análise de conteúdo é um “[...] conjunto de técnicas de análise das comunicações” Bardin, (2017, p. 30) que tem por objetivo enriquecer a leitura e ultrapassar as incertezas, extraíndo conteúdos por trás da mensagem analisada.

Permitirá a análise dos documentos que consistiu na consulta de documentos com tema em abordagem, contribuindo assim deste modo para a fundamentação teórica de diversos aspectos deste trabalho. Entre informações encontradas, Lei de Base nº14 da República de Angola, Decreto Executivo nº131/06 de 3 de novembro do Ministério da educação de Angola.

2.5. Instrumentos e procedimento

Segundo Parasuraman (2016, p.15), um questionário é um conjunto de questões, feito para gerar os dados necessários para se atingir os objectivos da pesquisa.

O questionário será feito de modo que se consiga colectar informações importantes sobre as actividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem.

Nesse sentido, os procedimentos que farão com que os dados, a partir das respostas, sejam gerados serão colectados a partir das percepções dos professores e alunos. O período considerado para a aplicação dos instrumentos de pesquisa será feito no ano de 2023/2024.

Quanto ao procedimento de análise de dados, vamos recorrer ao suporte informático (computador), portanto pelo aplicativo, Excel, que nos permitiu fazer a tabulação de dados recorrendo a técnica de tabelas e de gráficos de modo a constatar os o número de casos que estavam nas várias categorias.

Para efeitos de tratamento estatístico, será necessário usar o processamento informático de dados através da folha de cálculo do programa Excel do Microsoft Office 2007.

2.6. População e Amostra

População de acordo com Vianna (2021, p.35) a população é composta por um conjunto de fenómenos, indivíduos, situações que apresentam as características definidas para serem objecto de investigação.

Neste estudo, a população será constituída por 35 alunos da 1º classe, 20 professores e 20 pais e/ encarregados de educação, que perfaz o tal de 75 integrantes.

- **Amostra**

Segundo Marconi e Lakatos (2016, p. 82) definem amostra como sendo uma parcela da população convenientemente seleccionada. A amostra será constituída por 50 elementos, que correspondem a 67% da população.

CAPÍTULO III. DISCUSSÃO E RESULTADOS

3.1. Caracterização da escola

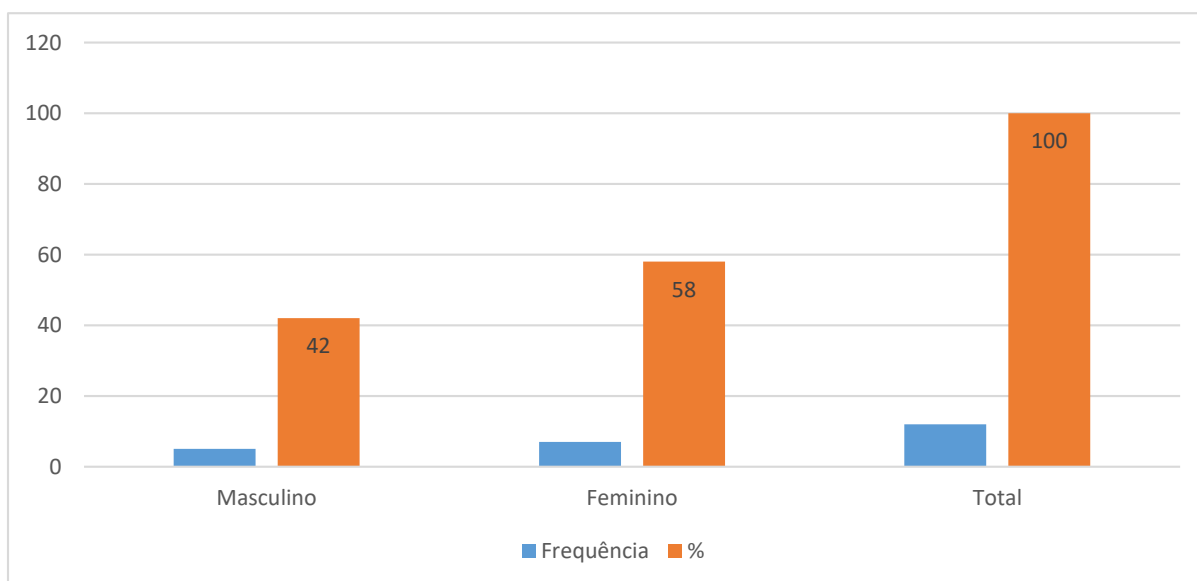
O Colégio Henriques – Cacuaco, ocupa uma grande área, e esta localizado geograficamente, em Angola na província de Luanda, no município de Cacuaco, bairro 17 de Setembro na rua da pedreira. Esta estruturado em dois prédios de um só andar, atende um total de 655 alunos, do Ensino Primário, Iº e IIº Ciclo do Ensino Secundário e o Médio Técnico Profissional de Gestão Empresarial, distribuídos em dois períodos laborais, manhã e tarde, pelo Decreto Lei da legalização nº 43/02 de 03 de Setembro de 2006.

No período da manhã são lecionados o Ensino primário e o Iº Ciclo, e no período da tarde o IIº Ciclo com os cursos de: Ciências Económicas e Jurídicas, Ciências Físicas e Biológica e Gestão Empresarial, o colégio dispõe de 20 salas, 3 gabinetes, 1 campo desportivo destinado em primeiro lugar as aulas de Educação Física, 1 cantina com um bom espaço físico para o funcionamento e 14 Wc. O corpo docente é constituído por um total de 34 professores, seguido do pessoal não docente: A diretora geral, o subdiretor pedagógico, a secretária, a tesoureira, os seguranças e as auxiliares de limpeza.

3.2. Inquérito aplicado aos Professores

Tabela nº1 Dados demográficos Sexo

Designação	Frequência	%
Masculino	05	42
Feminino	07	58
Total	12	100

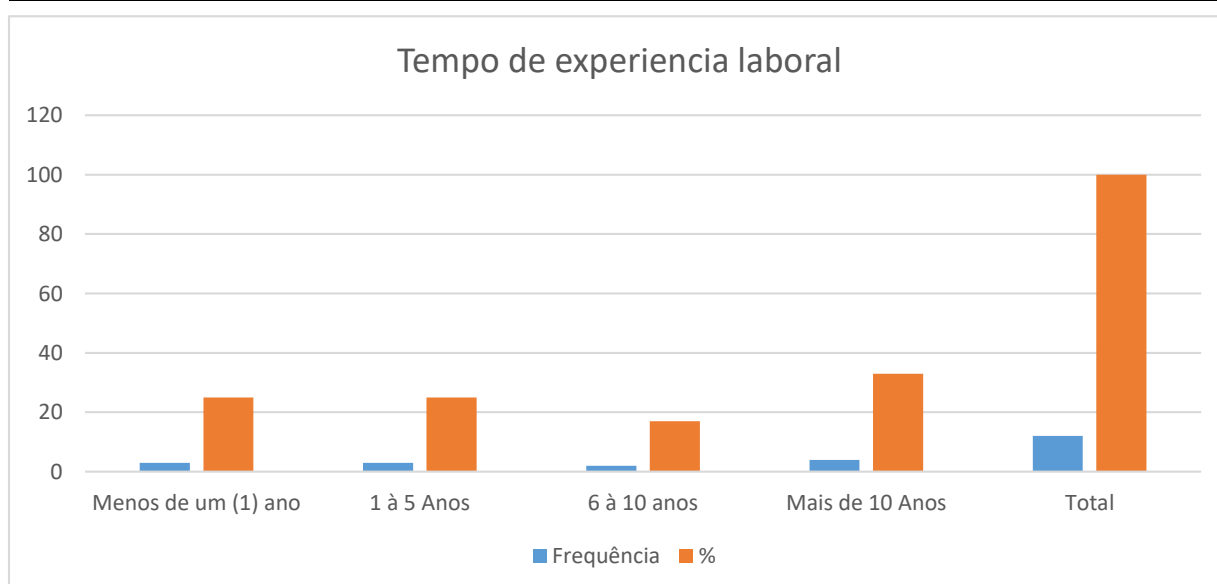


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº1 relativamente aos inqueridos 58% são do sexo masculino, e 45% são do sexo feminino, fazendo 100% dos inqueridos.

Tabela nº2 Experiencia do trabalho

Designação	Frequência	%
Menos de um (1) ano	03	25
1 à 5 Anos	03	25
6 à 10 anos	02	17
Mais de 10 Anos	04	33
Total	12	100

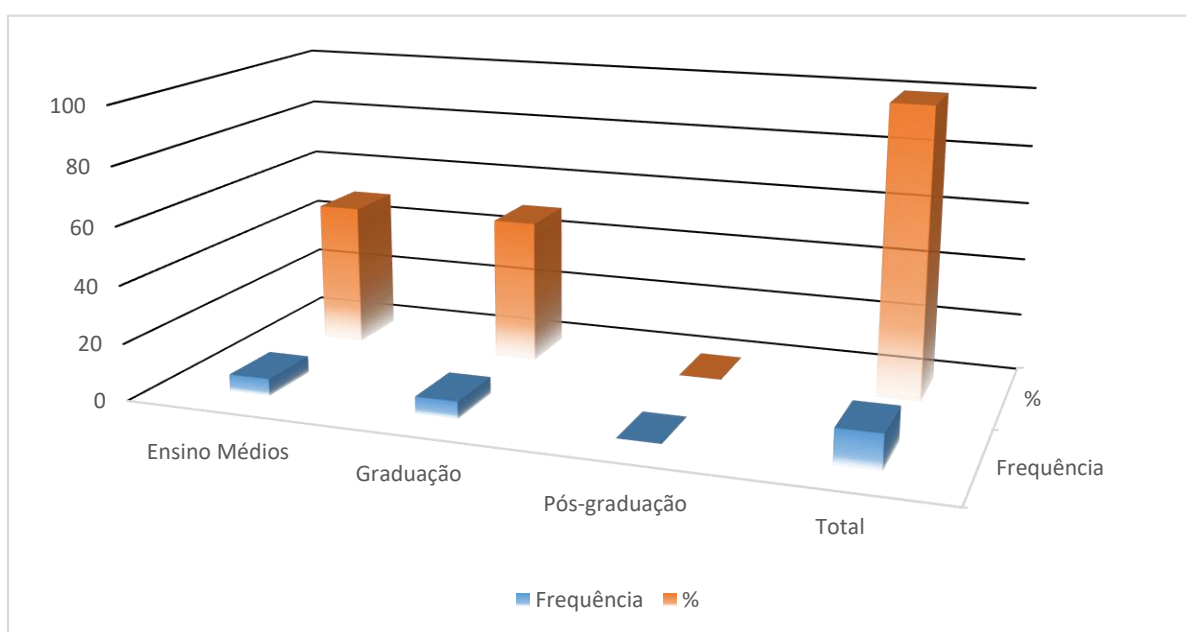


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº2 relativamente a experiencia laboral como docente os inqueridos 33% responderam que a Mais de 10 anos, 25% dos inqueridos responderam que têm menos de um (1) ano, 25% dos inqueridos responderam que 1 a 5 anos, 17% dos inqueridos responderam que atuam de 6 a 10 anos, isto faz 100% dos inqueridos.

Tabela nº 3 Nível acadêmico

Designação	Frequência	%
Ensino Médios	06	50
Graduação	06	50
Pós-graduação	0	0
Total	12	100

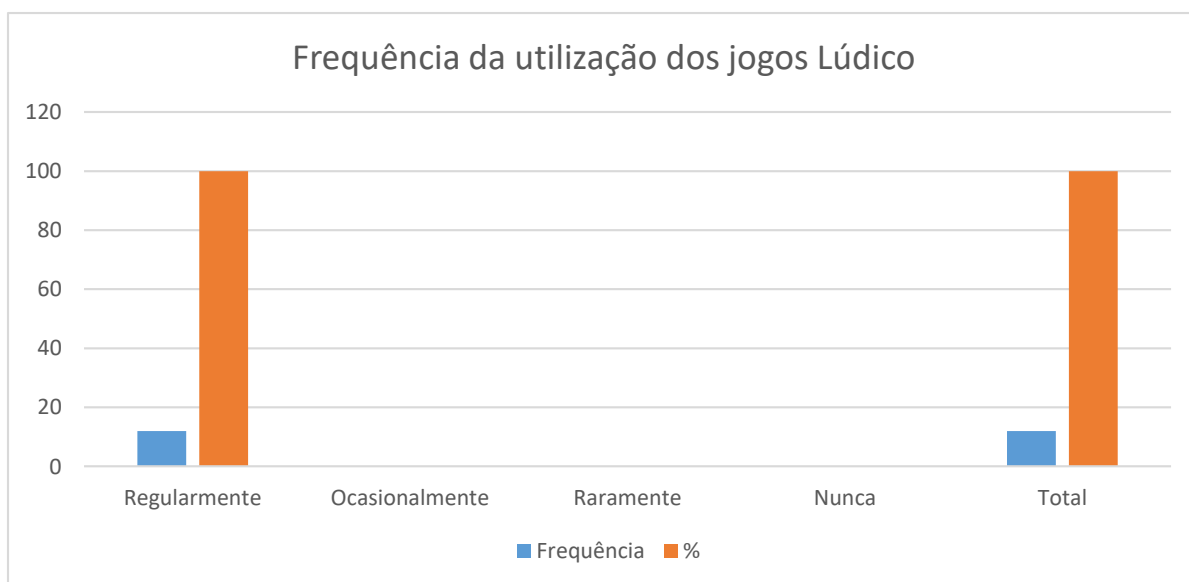


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº 3, dos inqueridos 50% responderam tem o Ensino Medio, e os outros 50% dos inqueridos responderam que têm graduação concluída, fazendo um total de 100% dos inqueridos.

Tabela nº 4 Com que frequência utilizas os jogos como ferramenta de ensino em suas aulas?

Designação	Frequência	%
Regularmente	12	100
Ocasionalmente	00	00
Raramente	00	00
Nunca	00	00
Total	12	100

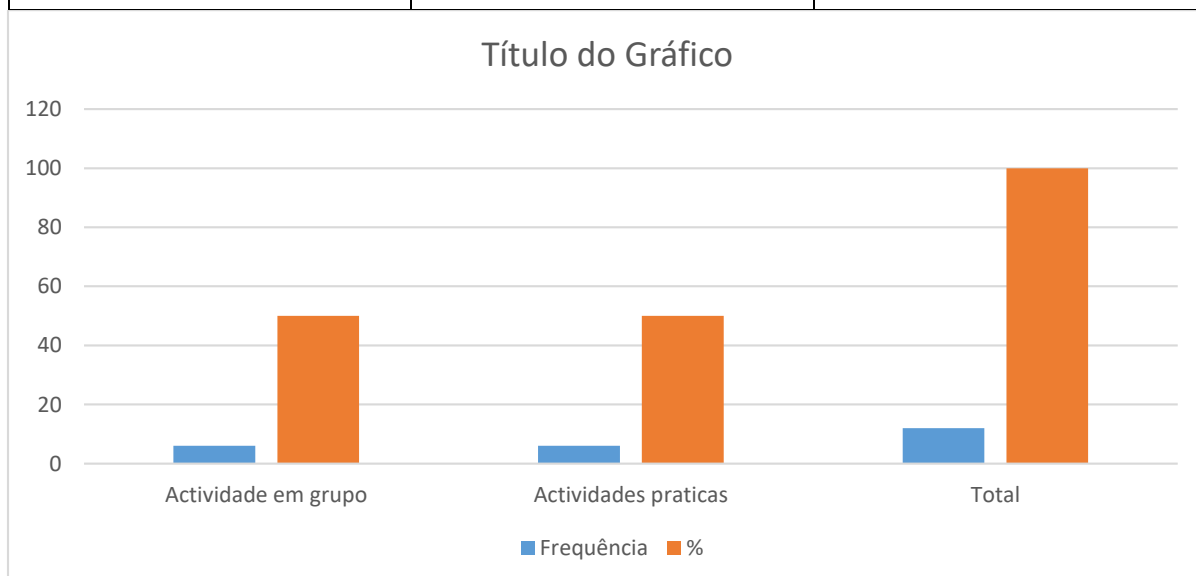


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº 4. Dos inqueridos 100% responderam que e regularmente, faz um total de 100% dos inqueridos.

Tabela nº5 Quais os tipos de jogos você já utilizou em suas aulas?

Designação	Frequência	%
Actividade em grupo	06	50
Actividades praticas	06	50
Total	12	100

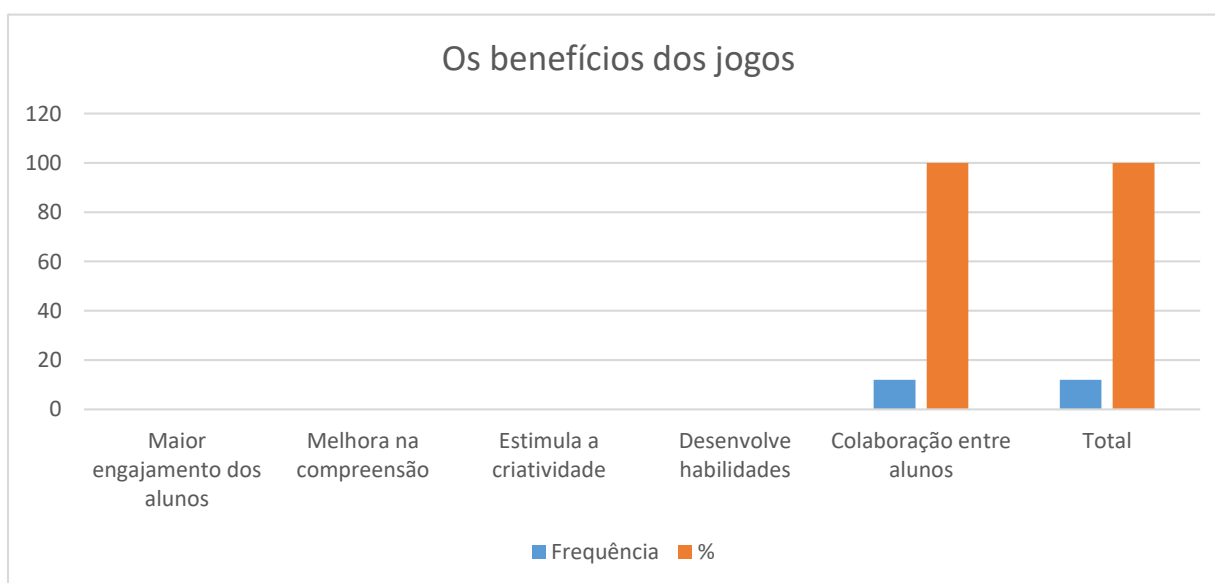


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gáfico nº5. Relativamente dos inqueridos, 50% responderam que e utilizam actividade em grupo, e 50% dos inqueridos responderam que fazem actividades como práticas diária, fazendo um total de 100% dos inqueridos.

Tabela nº6 quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem

Designação	Frequência	%
Maior engajamento dos alunos	00	00
Melhora na compreensão	00	00
Estimula a criatividade	00	00
Desenvolve habilidades	00	00
Colaboração entre alunos	12	100
Total	12	100

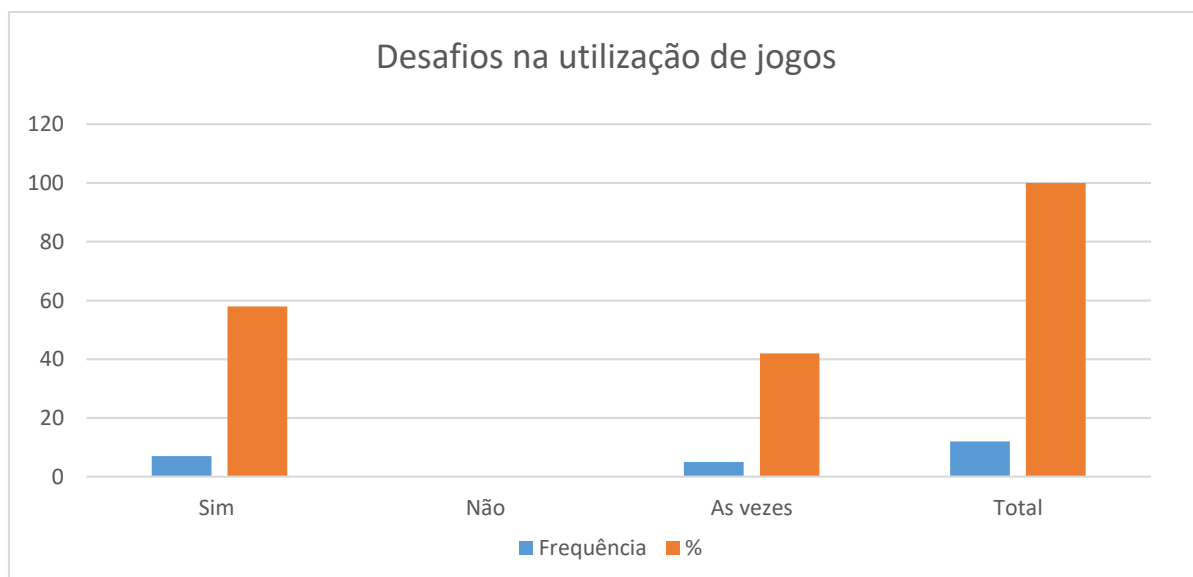


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº6. Relativamente dos inqueridos colocado a questão 100% responderam que a utilização dos jogos gera colaboração entre alunos no processo de aprendizagem no ponto de vista os resultados são benéficos, isto faz 100% dos inqueridos.

Tabela nº 7 Já identificou algum desafio na utilização de jogos

Designação	Frequência	%
Sim	07	58
Não	00	00
As vezes	05	42
Total	12	100

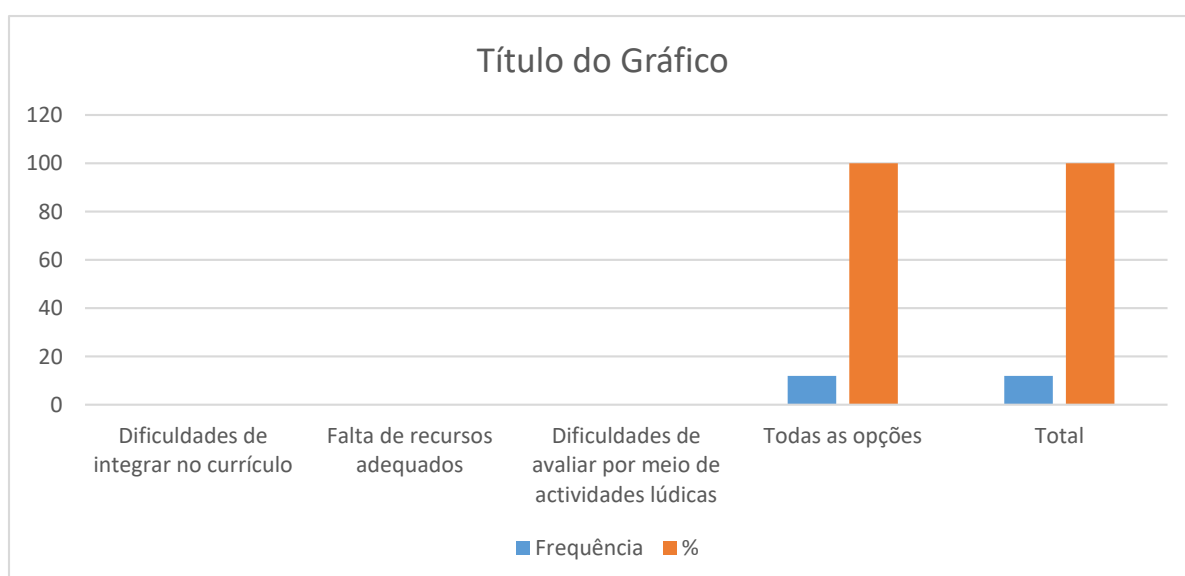


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº7 Relativamente dos inqueridos colocado a questão 58% responderam que sim, 42% dos inqueridos colocado a questão responderam que as vezes, adicionamos assim 100% dos inqueridos.

Tabela nº8 Quais são os principais desafios na utilização dos jogos no processo do ensino aprendizagem

Designação	Frequência	%
Dificuldades de integrar no currículo	00	00
Falta de recursos adequados	00	00
Dificuldades de avaliar por meio de actividades lúdicas	00	00
Todas as opções	12	100
Total	12	100

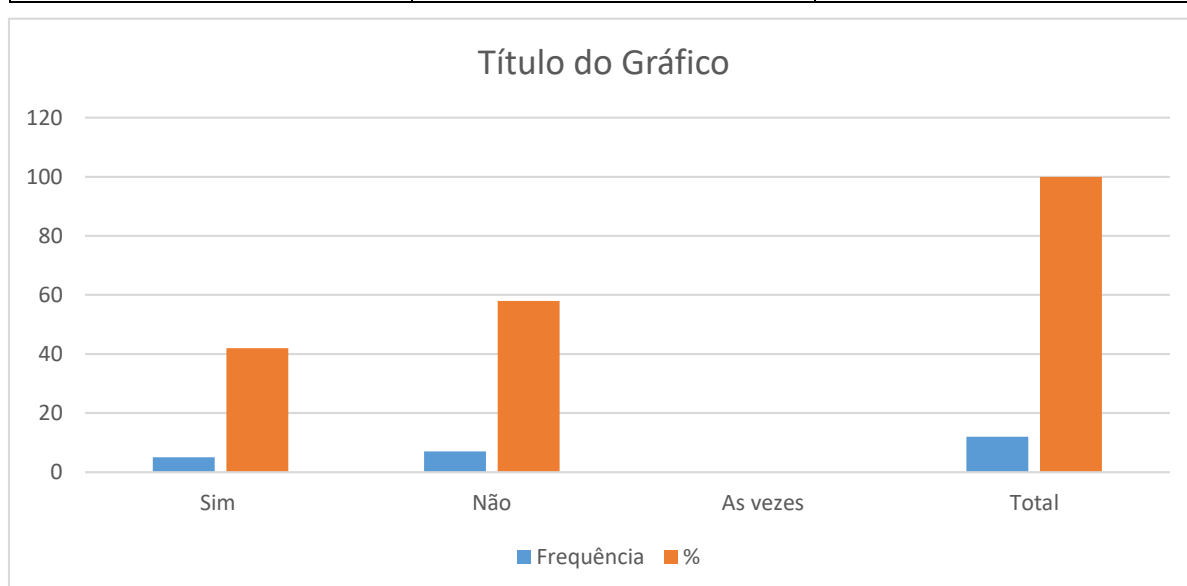


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº8. Relativamente dos inqueridos 100% responderam Todas as opções, foram validade perfazendo 100%.

Tabela nº 9 Já recebeu formação ou apoio para uns corpora jogos no ensino.

Designação	Frequência	%
Sim	05	42
Não	07	58
As vezes	00	00
Total	12	100

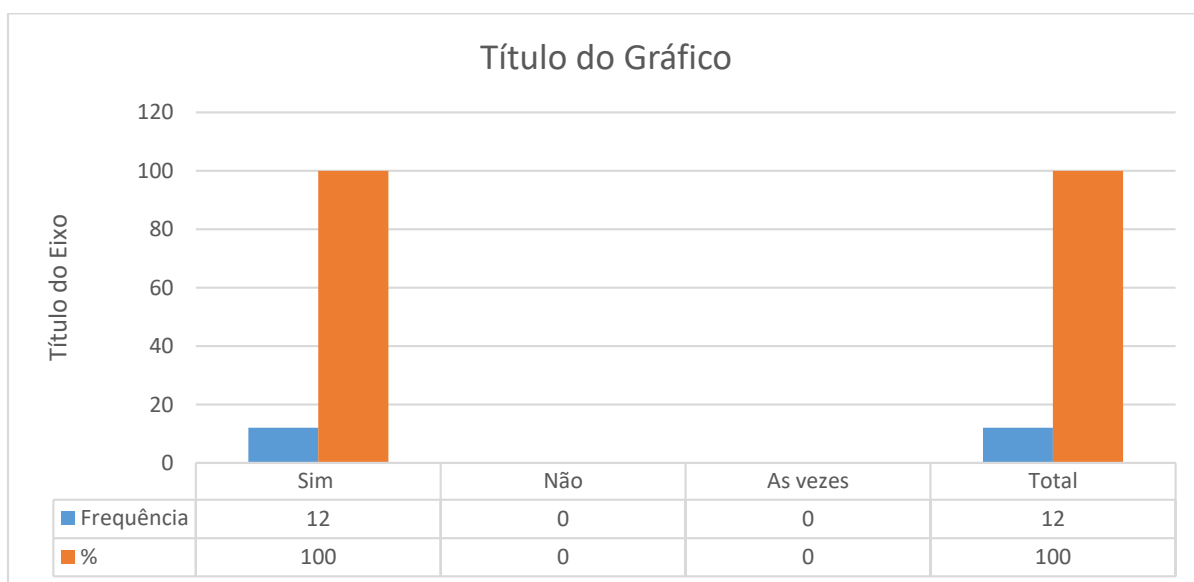


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº9. Relativamente a esta questão os inqueridos 58% responderam que não, e 42% dos inqueridos responderam que sim, isto faz 100% dos inqueridos.

Tabela nº10 as actividades lúdicas são importante veículo para o desenvolvimento mental, sendo estes adaptados ao nível do crescimento intelectual e físico do indivíduo.

Designação	Frequência	%
Sim	12	100
Não	00	00
As vezes	00	00
Total	12	100

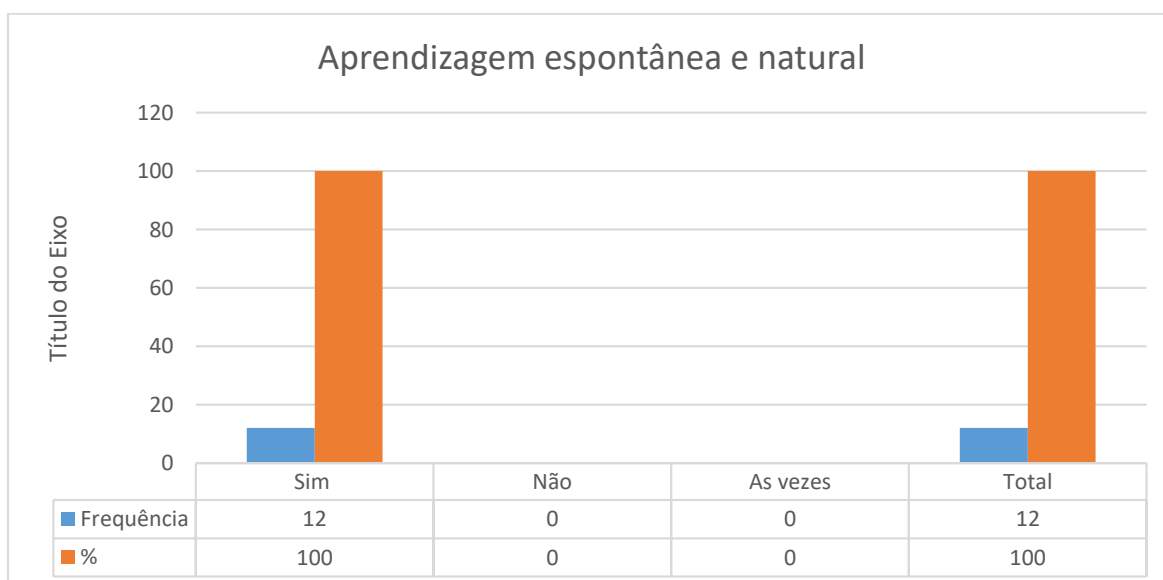


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº 10 Quanto a questão em referência 100% dos inqueridos responderam que sim. Confirmando desta forma o importante veículo para o desenvolvimento mental, sendo estes adaptados ao nível do crescimento intelectual e físico do indivíduo.

Tabela nº11 as actividades lúdicas permite na criança uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade.

Designação	Frequência	%
Sim	12	100
Não	00	00
As vezes	00	00
Total	12	100



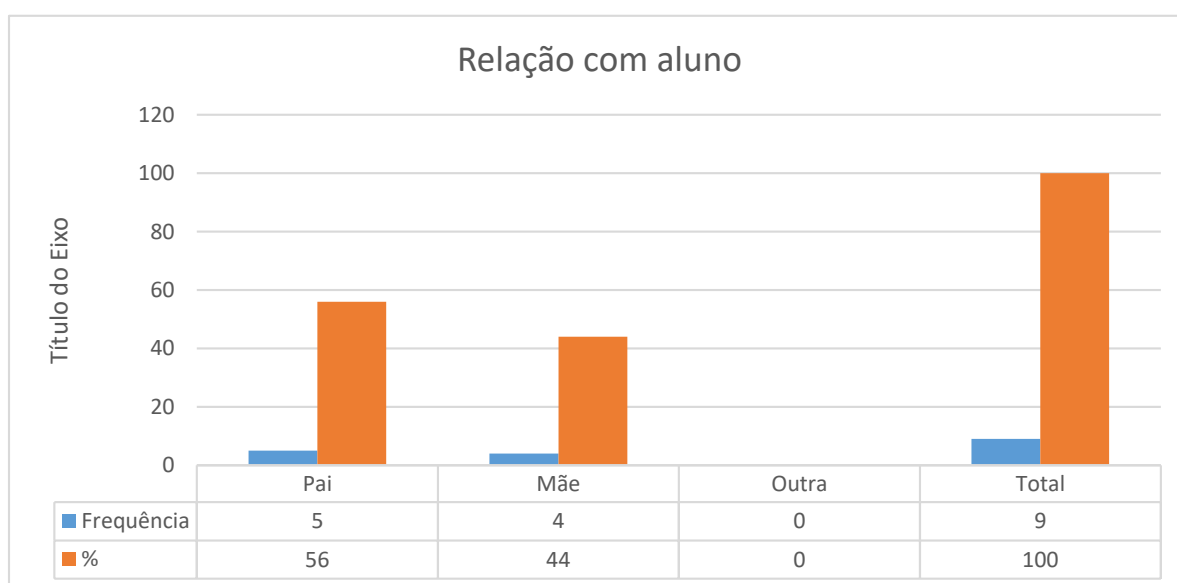
Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº.11 Relativamente 100% dos inqueridos responderam que sim, as actividades lúdicas permite na criança uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade fazendo desta forma 100% dos inqueridos.

3.3. inquérito aplicado aos pais/ Mãe ou encarregado (a) de educação

Tabela nº12 Relação com aluno

Designação	Frequência	%
Pai	05	56
Mãe	04	44
Outra	00	00
Total	09	100

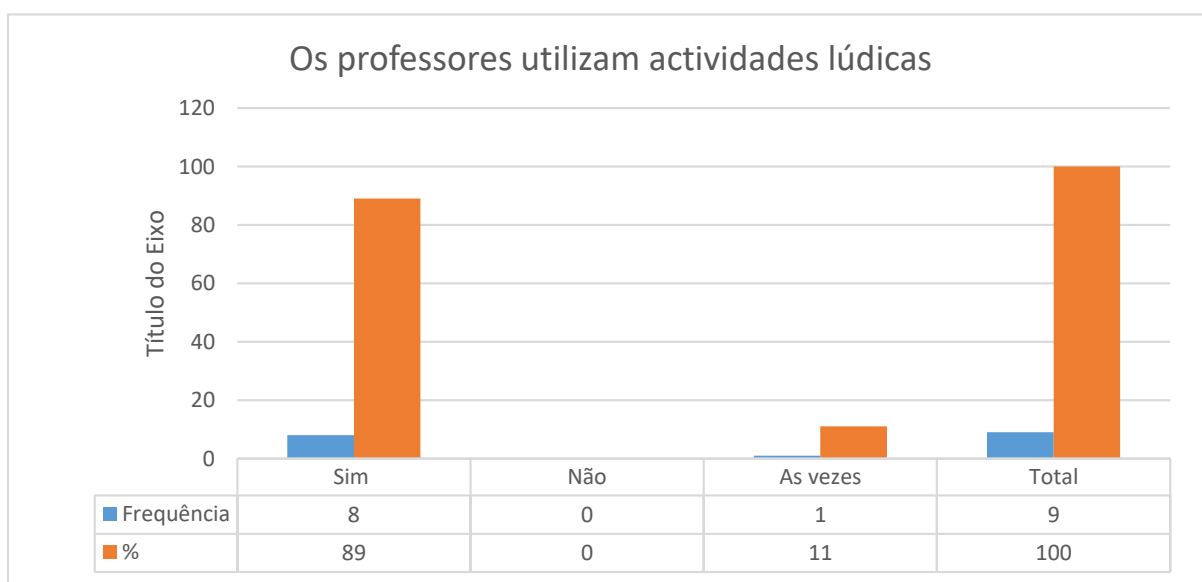


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº 12. Em resposta a questão sobre a relação com aluno 56% responderam que são pais, 44% dos inqueridos responderam que são mãe perfaz um total de 100% dos inqueridos.

Tabela nº13. Os professores utilizam actividades lúdicas como parte do processo do ensino aprendizagem?

Designação	Frequência	%
Sim	08	89
Não	00	00
As vezes	01	11
Total	09	100

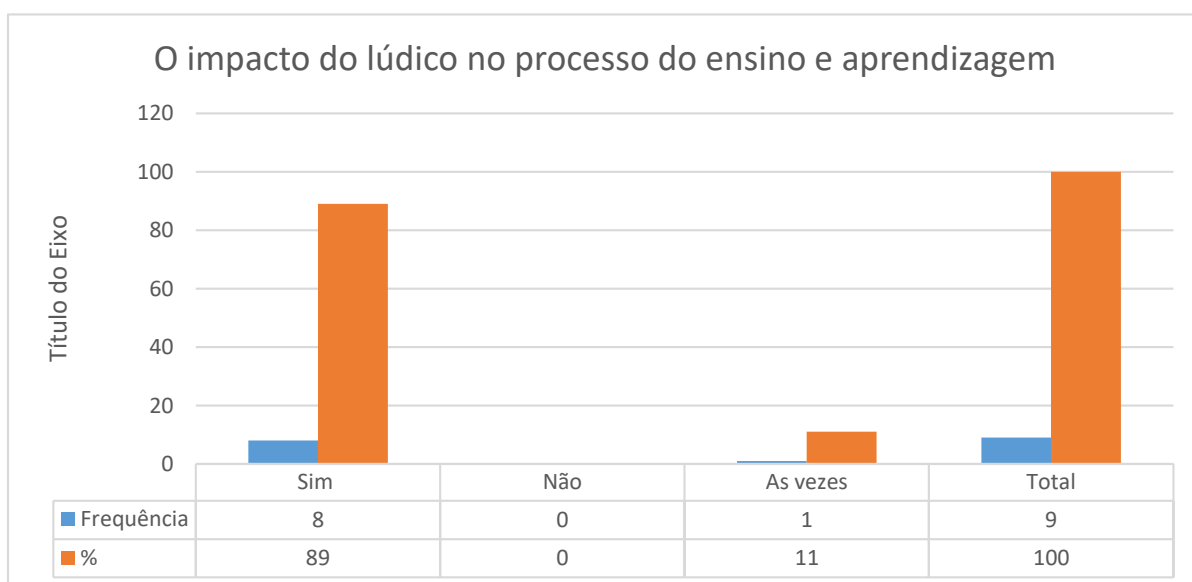


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº 13. Relativamente dos inqueridos colocado a questão 89% responderam que sim, 11% dos inqueridos colocado a questão responderam que as vezes, adicionamos assim 100% dos inqueridos.

Tabela nº14. Os jogos ou actividades lúdicas tem muito impacto no processo do ensino aprendizagem?

Designação	Frequência	%
Sim	08	89
Não	00	00
As vezes	01	11
Total	09	100

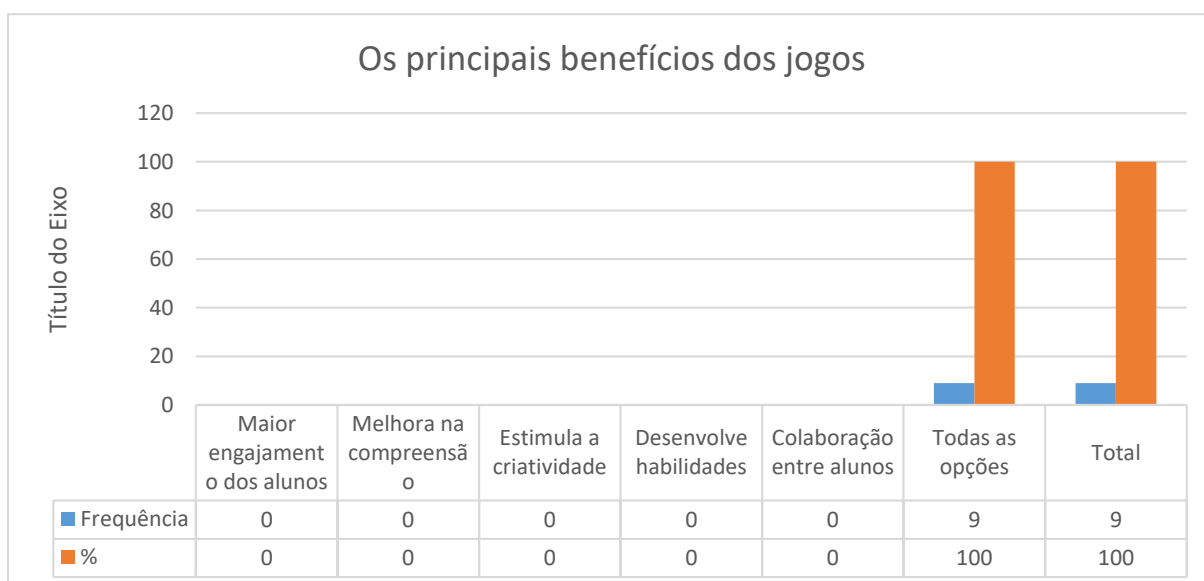


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº14. Dos inqueridos a questão 89% responderam que sim, 11% dos inqueridos responderam as vezes, faz 100% dos inqueridos.

Tabela nº15 quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem

Designação	Frequência	%
Maior engajamento dos alunos	00	00
Melhora na compreensão	00	00
Estimula a criatividade	00	00
Desenvolve habilidades	00	00
Colaboração entre alunos	00	00
Todas as opções	09	100
Total	09	100

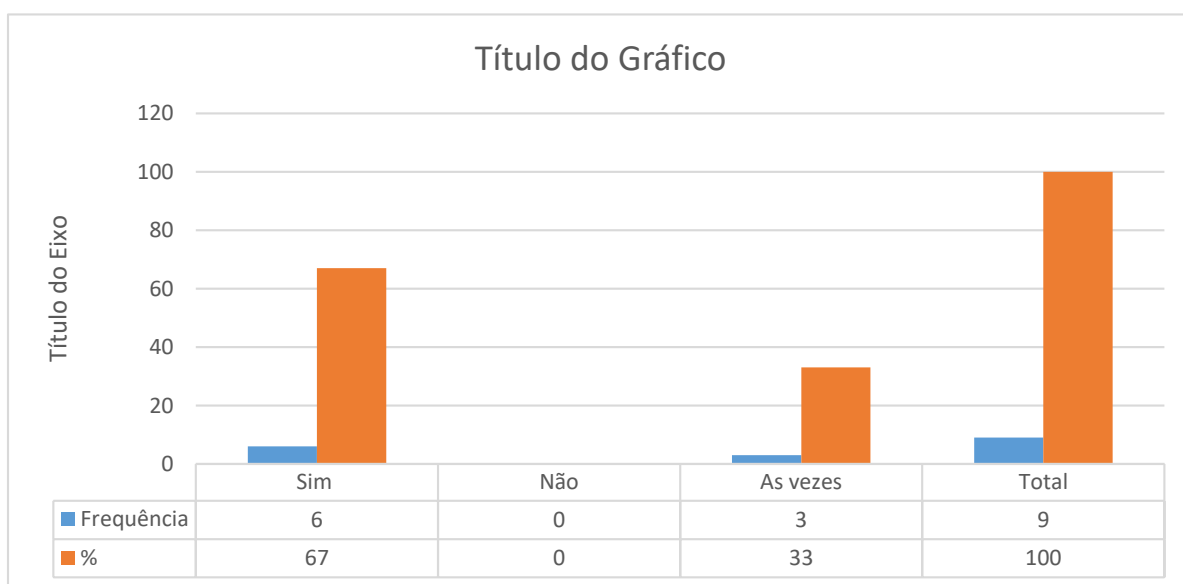


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº15. Relativamente dos inqueridos colocado a questão colocada pode se constatar que 100% dos inqueridos responderam na opção todas, o que significa dizer que, melhora na compreensão, estimula a criatividade, desenvolve habilidades, Colaboração entre alunos, adicionamos assim 100% dos inqueridos. Maior engajamento dos alunos

Tabela nº 16. Você acha importante estar envolvido na escolha e utilização e jogos nas aulas do seu filho?

Designação	Frequência	%
Sim	06	67
Não	00	00
As vezes	03	33
Total	09	100

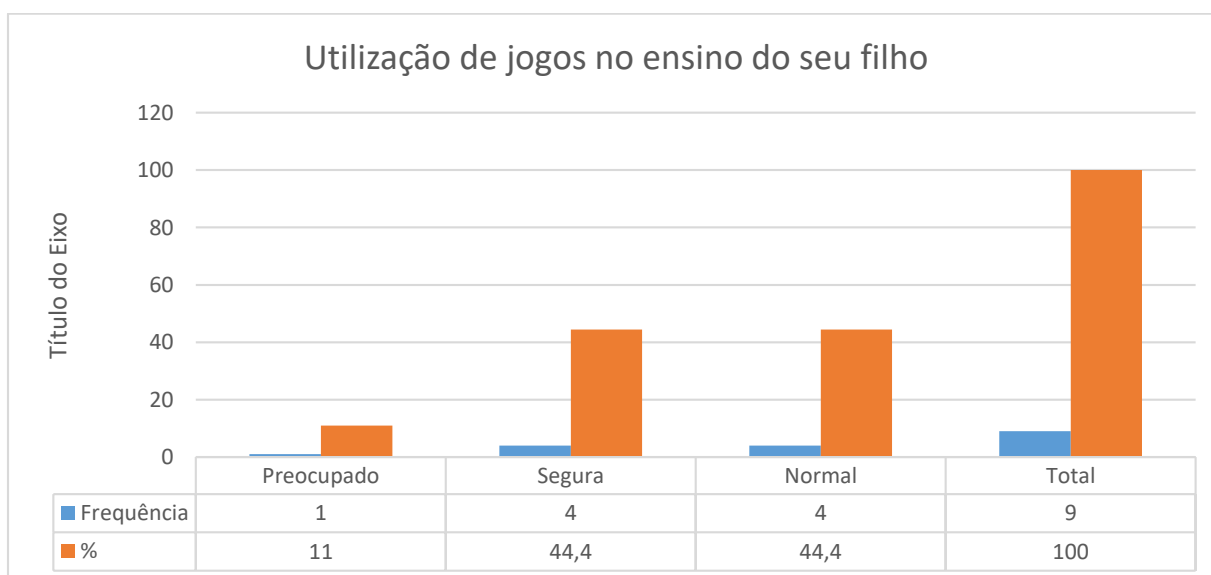


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº16. Relativamente aos inquéritos colocados, a questão acima constata -se que 06 inquiridos que responderam 67% sim e, 3 inquiridos que correspondem à 33% dos inqueridos responderam que as vezes, adicionamos assim 100% dos inqueridos.

Tabela nº17 Como te sentes em relação a utilização de jogos no ensino do seu filho?

Designação	Frequência	%
Preocupado	01	11
Segura	04	44,4
Normal	04	44,4
Total	09	100

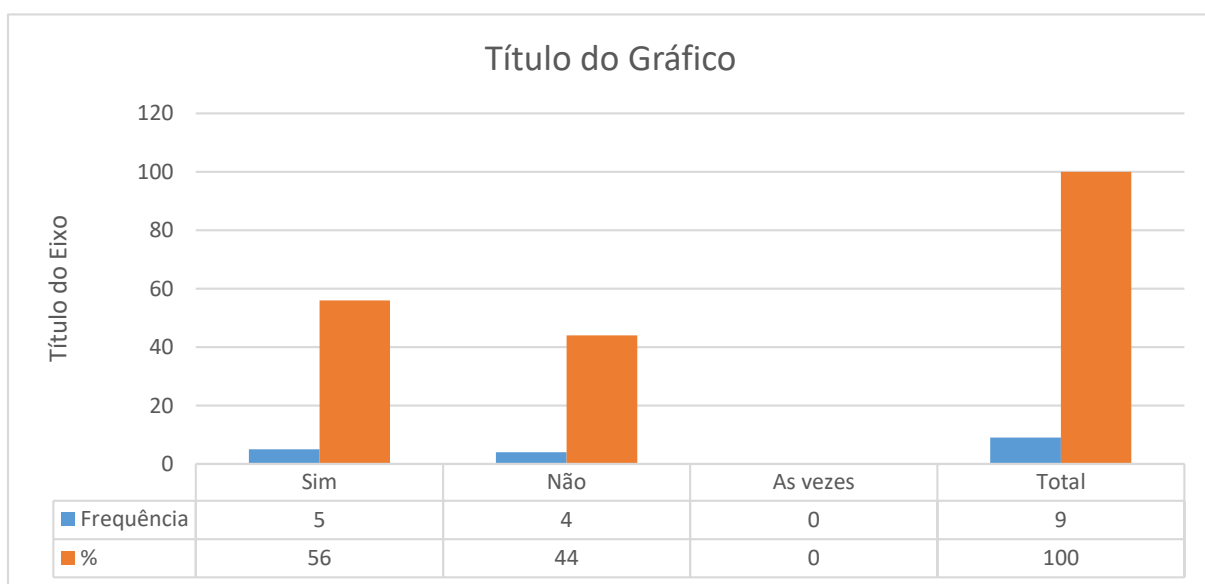


Fonte: Elaboração Própria/2023

Na tabela e gráfico nº 17. Relativamente aos inquéritos aplicados, dos 100% pode se observar que 4 inquiridos que correspondem à 44,4% responderam que segura e, 4 inquiridos também que correspondem à 44,4% dos inqueridos colocado responderam normal, 1 uma pessoa inquirida que corresponde à 11% dos inqueridos responderam que e preocupante, adicionamos assim 100% dos inqueridos.

Tabela nº18 sente-se envolvido no processo de utilização de atividades lúdicas nas aulas do seu filho?

Designação	Frequência	%
Sim	05	56
Não	04	44
As vezes	00	00
Total	09	100

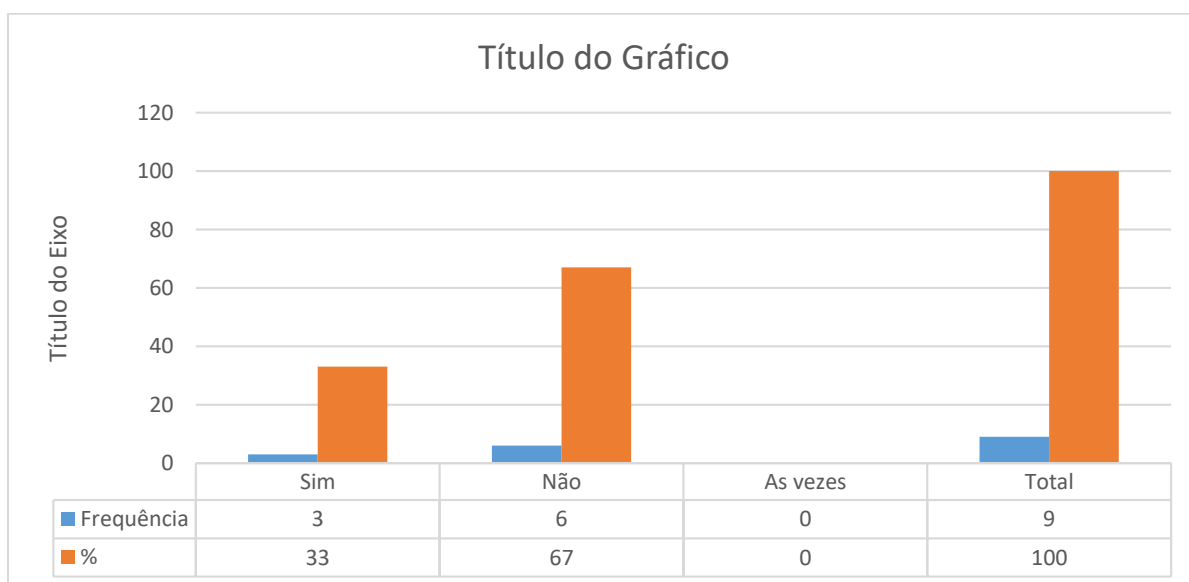


Fonte: Elaboração Própria/2023

Gráfico nº18. Em relação a questão colocada, dos 100% dos inquiridos 5 inquiridos que correspondem à 56% responderam que sim, e 4 inquiridos que correspondem à 44% dos inqueridos responderam que não, adicionamos assim 100% dos inqueridos.

Tabela nº19 possui alguma preocupação ou pergunta em relação a utilização de atividades lúdicas?

Designação	Frequência	%
Sim	03	33
Não	06	67
As vezes	00	00
Total	09	100



Fonte: Elaboração Própria/2023

Por ultimo, na tabela e gráfico nº19 conforme os 100% dos inquiridos, constatamos que 6 inquiridos que correspondem à 67% responderam que não, e 3 inquiridos que correspondem à 33% dos inqueridos responderam sim, adicionamos assim 100% dos inqueridos.

CONCLUSÕES

Diante do tema “A Importância das Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 1ª Classe no Colégio Henrique”, concluímos que tais práticas não apenas promovem o desenvolvimento cognitivo, mas também estimulam a socialização e a motivação para aprender.

Nossas hipóteses foram respaldadas pela observação do engajamento dos alunos, reforçando a necessidade de integrar jogos e atividades lúdicas de forma contínua no currículo escolar.

Os objetivos propostos visavam não apenas o desempenho acadêmico, mas também o bem-estar emocional dos alunos, consolidando a convicção de que a ludicidade é um pilar fundamental no processo educacional. Assim, ratificamos a relevância das atividades lúdicas no contexto específico do Colégio Henrique, destacando seu impacto positivo no aprendizado holístico das crianças.

Considerando o tema “A Importância das Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem dos Alunos da 1ª Classe no Colégio Henrique”, nossas análises apontam para uma relação intrínseca entre a ludicidade e o desenvolvimento infantil.

Ao longo desta investigação, observamos que as atividades lúdicas não apenas contribuem para o aprimoramento das habilidades cognitivas, mas também desempenham um papel crucial na formação socio emocional dos alunos.

Ao examinar a interação dos estudantes durante tais práticas, constatamos uma melhoria significativa na comunicação, cooperação e resolução de problemas.

À luz da pergunta inicial sobre a relevância dessas atividades, nossas descobertas consolidam a tese de que incorporar elementos lúdicos no processo educacional da 1ª classe no Colégio Henrique é fundamental.

As hipóteses delineadas, que sugeriam que a ludicidade poderia ser um catalisador para o interesse e a participação dos alunos, foram corroboradas pelos resultados obtidos. Essa abordagem não apenas estimula a curiosidade natural das crianças, mas também as motiva intrinsecamente a explorar e assimilar novos conceitos.

Os objetivos traçados, indo além do desempenho acadêmico para abraçar a saúde emocional e a socialização, foram atingidos de maneira notável. A implementação consistente de atividades lúdicas demonstrou ser um fator determinante na construção de um ambiente escolar inclusivo e estimulante. A sinergia entre diversão e aprendizado revelou-se um modelo eficaz para fomentar o amor pelo conhecimento desde os estágios iniciais da educação formal.

Portanto, ao encerrar esta investigação, reafirmamos a premissa de que as atividades lúdicas são mais do que simples complementos no processo educacional da 1ª classe no Colégio Henrique; são alicerces essenciais para o florescimento acadêmico, social e emocional dos alunos.

SUGESTÕES

Considerando a análise profunda da importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da 1ª classe no contexto específico do Colégio Henrique, algumas sugestões estratégicas emergem como pontos cruciais para aprimorar ainda mais essa abordagem educacional.

Propomos uma integração mais profunda das atividades lúdicas no currículo escolar, alinhando-as de maneira orgânica com os objetivos e conteúdos de cada disciplina. Dessa forma, não seriam apenas eventos isolados, mas parte integrante do plano de ensino, potencializando a assimilação de conceitos de maneira mais envolvente.

Investir em programas de formação continuada para os educadores é essencial. Isso inclui capacitá-los não apenas na elaboração e execução de atividades lúdicas, mas também em compreender os benefícios psicopedagógicos subjacentes. Professores bem treinados podem maximizar o potencial educativo dessas práticas.

Propomos uma revisão nas práticas avaliativas, incorporando métodos que capturem a progressão holística dos alunos. Isso poderia incluir portfólios, observações comportamentais e reflexões escritas, permitindo uma avaliação mais abrangente que vai além dos tradicionais testes escritos.

Estimular a criatividade dos alunos por meio de atividades lúdicas pode ser potencializado ao incorporar projetos interdisciplinares que promovam a inovação. Isso não só reforçaria a aprendizagem, mas também desenvolveria habilidades essenciais para o século XXI, como pensamento crítico e resolução de problemas.

Envolvimento dos pais é crucial. Sugerimos iniciativas que fomentem a participação ativa dos responsáveis, seja por meio de workshops, eventos ou colaboração direta nas atividades lúdicas. Isso não apenas fortalece a parceria entre escola e família, mas também proporciona um ambiente mais enriquecedor para os alunos.

Ao considerar essas sugestões, acreditamos que o Colégio Henrique poderá potencializar ainda mais os benefícios das atividades lúdicas, consolidando-se como um modelo exemplar no equilíbrio entre aprendizado e desenvolvimento integral dos alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, A.(2016) Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Aprender. *Revista da Católica*, 2(3), 226-235. Recuperado em março 25, 2016. Disponível em: <http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15pedagogia.pdf>.
- Antunes, C.(2004) Uma nova concepção sobre o papel do brincar. Páginas abertas, ano 29, n.21.
- Baranita, I. (2012). *A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança*. Escola Superior de Educação Almeida Garrett. Relatório de pesquisa bibliográfica para obtenção de Grau Mestre. Lisboa. Recuperado em março 28, 2016. Disponível em: <http://recil.ulusoфона.pt/bitstream/handle/10437/3254/Dissertacao.pdf?sequence=1>.
- Bardin, L. (2017). Análise de conteúdo. Lisboa. Edições 70.
- Barros, A. de J. P; Lehfel, N. A. de S. (2017) Projeto de pesquisa: propostas metodológicas. 16. ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes.
- Bertoldo, J, V; Ruschel, M. A. de M.(2014) Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>.
- Bittencourt, R. N. (2013). O lúdico para questionar. *Revista de Filosofia*, 82, 1-4.
- Brougère, G. (2002). *Jogo e a Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Campos, M. C. R, M. (2017) A importância do jogo no processo de aprendizagem. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas>.
- Cenário (2015) Caracterização do Cenário Econômico para os próximos 10 anos (2015-2024). 4. Ministério de Minas e Energia. 2 ECONOMIA MUNDIAL.
- Chateau, J. (1987). *A criança e o Jogo*. 1ª ed. Coimbra: Atlântida.
- Constante, A. & Vasconcelos, C. (2010). Atividades lúdico-práticas no ensino da Geologia: complemento motivacional para a aprendizagem. *Terra e Didática*, 6(2), 101-123. Recuperado em março 22, 2016. Disponível em: https://www.ige.unicamp.br/terraedidatica/v6_2/pdfv6_2/TD_6_2_A7_Constant

- Costa, C. P. F. (2014). *Aprender brincando: A Atividade Lúdica na Construção de Aprendizagens, na Educação Pré-Escolar e no 1.º Ciclo do Ensino Básico*. Universidade dos Açores. Relatório de Estágio. Ponta Delgada. Recuperado em abril 1, 2016. Disponível em:
- Dallabona, S. R & Mendes, S. M. (2014). O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar. Revista de divulgação técnico-científica do ICPG, 4(1), 107-112. Recuperado em abril 20, 2016. Disponível em: <https://conteudopedagogico.files.wordpress.com/2011/02/o-lidico-na-educacao-infantil.pdf>.
- Dias, C., Pinto, E., Pinto, M., Ferreira, P. & Silva, L. (2016). Métodos de Investigação Dicionário da Língua Portuguesa. (2016). Porto: Porto Editora.
- Dohme, A. (2013) Técnicas de contar histórias, 2: guia para os adultos usarem as histórias como um meio de comunicação e transmissão de valores. Petrópolis: Vozes, 2013. Fonseca, Edi. Interações: com olhos d ler, apontamentos sobre a leitura para a prática do professor da educação infantil. São Paulo: Blucher. (Coleção InterAções).e.pdf.
- Eby, F. (1970). *História da Educação Moderna*. Teoria, Organização e Práticas educacionais. Porto Alegre: Globo.
- Fonseca, A. (2012). *Potencialidades da atividade lúdica na educação pré-escolar e no ensino básico*. Universidade dos Açores. Relatório de Estágio. Ponta Delgada. Recuperado em março 22, 2016. Disponível em:
- Freire, P. (1997) Pedagogia da Autonomia. 36. ed, São Paulo: Paz e Terra.
- Friedmann (1996) inclui que a brincadeira tem características de uma situação não estruturada. Para Kishimoto (1999) o brincar tem a prioridade das crianças que.
- Fritzen, S, J. (1990) *Jogos Dirigidos para Grupos Recreação e Aulas de Educação Física*.
- Gil, A. C. (2017) Métodos e técnicas de pesquisa social. São Paulo: Atlas
- Gouvêa, R. (1990) *Expressão Corporal para Jovens e Crianças*. Ediouro.
- Harres, J. e Paim, P (2003). *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70. <https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/2076/1/DissertMestradoAnaLuisaCa>

reiroLuzFonseca2013.pdf.<https://repositorio.uac.pt/bitstream/10400.3/3152/1/DissertMestradoCarlaPatricia>

Huizinga, J. (2003). *Homo Ludens*. Lisboa: Edições 70.

Jacquim, G. (2016) *A educação e o Jogo*. São Paulo. Flamboyant

Jacquim, G.(1980) *A educação e o Jogo*. São Paulo. Flamboyant.

_____(1994) *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 6. ed. São Paulo: Cortez.

_____(2015) *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. 6. ed. São Paulo: Corte.

Kishimoto, T. (2005). *Jogo e Educação infantil*. São Paulo: pioneira.

Kyrillos e Tereza L.S (2004, p. 154), que traz informações sobre a Educação Infantil e como tal período é mundo novo para as crianças, sendo um.

Lakatos, E. M; Marconi, M. A. (2016) *Metodologia científica*. 3. ed. São Paulo: Atlas

Libânio. J. C. (2019). *Didática*. São Paulo: Cortez.

Lima, J. M. (2008). *O Jogo como Recurso Pedagógico no Contexto Educacional*. São Paulo: Cultura Acadêmica Editora.

Lück, H. (2015) *Gestão educacional: uma questão paradigmática*. Petrópolis: Vozes. Série Cadernos de Gestão.

Luckesi, M. (2015) *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas / Menga Lüdke, Marli E. D. A. André.* – São Paulo: EPU.

Maluf, Â, C, M.(2003) A importância das brincadeiras na evolução dos processos de desenvolvimento humano. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/opinioao/opinioao.asp>

Marcolino (1999) Relojoeiro é a principal referência na cidade do Porto para quem exige qualidade e excelência em relojoaria e joalheria. Universidade de Lisboa.

Neves, L, O, R. (2016)O lúdico nas interfaces das relações educativas. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.html>.

Nunes /CNaPPES 2016, 435-440. 435. Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas no Ensino Superior. 14 e 15 de Julho de 2016, Universidade de Lisboa.

- Oliveira, T.F. R (2011) Pesquisa biomédica da procura, do achado e da escritura de tese e comunicações científicas. São Paulo: Atheneu.
- Oliveira-Formosinho, J. (2004). *A Criança na Sociedade Contemporânea*. Lisboa: Universidade Aberta.
- Parasuraman, A. (2016) Marketing research. 2. ed. Addison Wesley Publishing Company.
- Penteado, J. A. (2019). Didática e Prática de Ensino. Brasil: McGRAW-HILL.
- Pereira, O. G. (2004). *Psicologia de Hoje*. Porto: Porto Editora.
- Pessanha, A. (2001). *Actividade lúdica associada à literacia*. Lisboa: Ministério da Educação: Instituto de Inovação Educacional.
- Pessanha, A. (2017). *Actividade lúdica associada à literacia*. Lisboa: Ministério da Educação: Instituto de Inovação Educacional.
- Piaget, J.(1997) A formação do símbolo na criança, imitação, jogos e sonhos imagem e representação.3.Ed. Rio de Janeiro :Guanabara Koogan.
- Pinto, C. L. & Tavares, H. M. (2010). O lúdico na aprendizagem: apreender e
- Recuperado em março 26, 2016. Disponível em:
<http://filosofiacienciaevida.uol.com.br>.
- Sant'ana, L. e Nascimento (2011) Jogos e Brincadeiras. Alto Astral.
- Santos, A, C,. (2021)Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro:Sprint.
- _____ (2012) Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro: Sprint.
- Santos, L . Cruz, G(1997). A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo da criança na educação infantil pré-escolar sob a percepção de professores. *Projeção e Docência*, Brasília, v. 7, n.2.
- Spodek, B. (2002). *Manual de investigação em educação de infância*. Lisboa: Serviço de Educação e Bolsas – Fundação Calouste Gulbenkian
- Tezani, T, C, R. (2004) O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. 2004. Disponível em:
<http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>.

- Triviños, A. N. S. (2017) três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o positivismo, a fenomenologia e o marxismo. In. Introdução à pesquisa em ciências sociais. São Paulo: Atlas.
- Valentim, M. (2010)org. Gestão, mediação e uso da informação [online]. São Paulo: Editora UNESP;. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2010. 390 p. ISBN 978-85-7983-117-1.
- Viana, F. (2012). Aprender a ler – da aprendizagem informal à aprendizagem formal. Porto: Edições ASA.
- Vygotsky. L. S.(1982) A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes.
- Wasserman E.A., Domer W.W., Kao S.F. (1990). The contributions of specific cell information to judgments of interevent contingency. Journal of Experimenta.em Educação – Inquérito por Questionário. Recuperado em abril 13.
- Winnicott, D. W. (1995). *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago.

APÊNDICES

Ilustre Professor (a)

Obrigado por participar neste questionário. Seu feedback é importante entendermos melhor **a importância das actividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem dos alunos da primeira classe, caso do colégio Henriques Cacuaco – Luanda 2023/2024** e como podemos melhorar este processo. Suas respostas serão tratadas de forma confidencial.

Sexo ; Masculino_____ feminino_____

Experiencia do trabalho

Menos de um (1) ano_____

1 à 5 Anos_____

6 à 10 anos_____

Mais de 10 Anos_____

Nível académico

Ensino Médios_____ Graduação_____ Pós-graduação_____

1. Com que frequência utilizas os jogos como ferramenta de ensino em suas aulas?

Regularmente_____

Ocasionalmente_____

Raramente_____

Nunca_____

2. Quais os tipos de jogos você já utilizou em suas aulas?

Actividade em grupo_____

Actividades praticas_____

3. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem

a. Maior engajamento dos alunos_____

b. Melhora na compreensão_____

c. Estimula a criatividade_____

d. Desenvolve habilidades_____

e. Colaboração entre alunos_____

4. Já identificou algum desafio na utilização de jogos

Sim _____ Não _____ As vezes _____

5. São principais desafios na utilização dos jogos no processo do ensino aprendizagem

a. Dificuldades de integrar no currículo_____

b. Falta de recursos adequados_____

c. Dificuldades de avaliar por meio de actividades lúdicas_____

d. Todas as opções _____

6. Já recebeu formação ou apoio para uns corpora jogos no ensino.

Sim _____ Não _____ As vezes _____

7. As actividades lúdicas são importante veículo para o desenvolvimento mental, sendo estes adaptados ao nível do crescimento intelectual e físico do indivíduo.

Sim _____ Não _____ As vezes _____

8. As actividades lúdicas permite na criança uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilidade.

Sim _____ Não _____ As vezes _____

Obrigada pela participação!

Querido (a) Pais/ Mãe ou encarregado (a) de educação

Obrigado por participar neste questionário. Seu feedback é importante entendermos melhor **a importância das actividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem dos alunos da primeira classe, caso do colégio Henriques Cacuaco – Luanda 2023/2024** e como podemos melhorar este processo. Suas respostas serão tratadas de forma confidencial.

1. Relação com aluno
 - a. Pai_____
 - b. Mãe_____
 - c. Outra_____
2. Os professores utilizam actividades lúdicas como parte do processo do ensino aprendizagem?
Sim_____ Não_____ As vezes_____
3. Os jogos ou actividades lúdicas tem muito impacto no processo do ensino aprendizagem?
Sim_____ Não_____ As vezes_____
4. Quais os principais benefícios dos jogos no processo do ensino e aprendizagem
 - f. Maior engajamento dos alunos_____
 - g. Melhora na compreensão_____
 - h. Estimula a criatividade_____
 - i. Desenvolve habilidades_____
 - j. Colaboração entre alunos_____
5. Você acha importante estar envolvido na escolha e utilização e jogos nas aulas do seu filho? Sim_____ Não_____ As vezes_____
6. Como te sentes em relação a utilização de jogos no ensino do seu filho?
Preocupado_____ Segura_____ Normal_____
7. Sente-se envolvido no processo de utilização de actividades lúdicas nas aulas do seu filho? Sim _____ Não _____ As vezes_____
8. Possui alguma preocupação ou pergunta em relação a utilização de actividades lúdicas?
Sim _____ Não _____ As vezes_____

Obrigada pela participação!

ANEXOS