



LUDICIDADE E O CONTEXTO CULTURAL DIVERSIFICADO: CONTRIBUIÇÕES E DESAFIOS NO PROCESSO ENSINAR & APRENDER

Franchys Marizethe Nascimento SANTANA¹

Care Cristina HAMMES²

Neidi Liziane Copetti SILVA³

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo tratar sobre a ludicidade no processo do aprender, reunindo dados que indiquem conceitos e concepções sobre o tema proposto. Pesquisas realizadas constataam a relevância da linguagem lúdica na socialização e educação da criança pois, por meio de brincadeiras, brinquedos, jogos e ouvindo contos de sua realidade social ela estabelece vínculos, ajustando-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças nas atividades. Realizamos pesquisa bibliográfica em publicações contidas na Base de Dados Scientific Electronic Library Online (Scielo), sites de temas educacionais, acervo bibliográfico e da Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES/MEC). Dos resultados apresentados destacam-se o conceito e a relevância da ludicidade no processo educacional como meio de revitalizar a própria cultura na qual o educando está inserido.

Palavras-Chave: Ludicidade, Diversidade, Educação.

ABSTRACT

This work aims to discuss ludic (playful) activities in the learning process based on gathering data that indicate concepts and conceptions about the theme proposed. Research shows the relevance of ludic language in children's socialization and education, through games, jokes, toys and listening to tales that talk about their social reality. The child then establishes relations, adapting herself to the group and accepts other children in the activities. It is held a bibliographic research with published papers in the Database of Scientific

¹ Franchys Marizethe Nascimento Santana: Professora Doutora efetiva da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul/*Campus* de Aquidauana, Coordenadora do Curso de Pedagogia, Psicopedagoga, Especialista em Didática, Coordenadora do Laboratório de Artes e Culturas Lúdicas na Diversidade UFMS/CPAQ, Coordenadora de área do PIBID.

² Care Cristiane Hammes: Doutora em Educação (UFMS), Mestre em Educação (UNISINOS), Especialista em Educação (PUC/RS, Graduada em Geografia e Pedagogia, Professora do curso de Pedagogia na UNIGRAN e dos cursos de Pedagogia, Letras e Química da UFGD (substituta). Atua na área de formação de professores, prática docente, Educação Infantil e ensino de Geografia.

³ Mestre em Educação pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (2013). Especialista em Psicopedagogia (2012). Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (2009). Professora da rede municipal de ensino de Campo Grande/MS e professora colaboradora no curso de Pedagogia da Anhanguera Educacional - Unidade I. Experiência docente nas áreas de: Ludicidade, Jogos e Brincadeiras, Literatura Infanto-juvenil, Educação de Jovens e Adultos, Gestão Educacional e Estágios Supervisionados.



Electronic Library Online (SciELO), educational theme sites, and bibliographic collection of Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES/MEC). The results presented point out the concept and relevance of ludic activities in the educational process as a way to bring back the culture in which the student takes part.

Key Words: Ludic, Diversity, Education

1 INTRODUÇÃO

Destacamos que nosso objeto de pesquisa em desenvolvimento no Programa de Pós Graduação em Educação, curso de Doutorado, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul é a o contributo da ludicidade e dos contos na revitalização da cultura da criança na região do Pantanal.

A pesquisa visa revelar o mundo vida e os conhecimentos culturais por meio dos significados das imagens simbólicas da ludicidade e dos contos com o objetivo de revitalizar a cultura e aprimorar o processo de ensino-aprendizagem nos aspectos do desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor, físico e social da criança na região do Pantanal. A partir dessa compreensão, podemos afirmar que os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e os contos cumprem função educativa, por auxiliarem na construção de umas práxis emancipadora e integradora ao tornar-se um instrumento do ensinar/aprender na cultura formativa da criança, que significa valorizar seus conhecimentos e vivências do contexto no qual está inserida. Nestes termos, torna-se relevante saber o significado do brincar e das histórias da diversidade lúdica que envolve os contextos: pantaneiro, indígena, quilombola, ribeirinha e da zona rural. Assim os conhecimentos e produtos auxiliarão na construção de novas práxis dos professores que atuam em instituições de ensino em que essas crianças estão inseridas.

2 ESCOLA E DIVERSIDADE LÚDICA

No processo de educação assistemática, informal e difusa, acreditamos que a criança aprende a crescer, ter autonomia, criar vínculos pessoais e afetivos, autênticos e duradouros encontra condições de agir por conta própria, conviver afetuosamente e



vivenciar as tradições culturais de sua família e do contexto onde mora, de forma participativa.

Segundo relatos, o dia a dia da criança na região do pantanal tem características peculiares antes de ingressar na escola. Neste sentido, tal estudo poderá contribuir para a compreensão lúdica no cotidiano diversificado apresentado e confirmar a relevância desta estratégia no processo ensino-aprendizagem, partindo do pressuposto que o professor precisa ter consciência de que ministrar aula não é somente ter conhecimento teórico, mas conhecer a realidade na qual seu educando está inserido para que sua prática pedagógica realmente possa atingir seus objetivos, oportunizando uma aprendizagem significativa, que conseqüentemente resultará num ensino de melhor qualidade

Nas leituras realizadas destacamos que as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições de ensino, pois como todo ser humano é um ser que está se construindo no processo formativo da sua história, ao perceber que faz parte de um contexto que a cerca rico dos mais variados aspectos que contribuem na sua formação de vida.

Segundo Oliveira (2006) toda criança constrói seus conhecimentos culturais lúdicos, brincando. Tal fato inicia-se ainda quando bebê. Posteriormente essa experiência é ampliada pela participação em jogos, os quais se utilizam principalmente do próprio corpo.

Merleau-Ponty (1971, p.158) afirma que “o corpo é nosso meio geral de ter um mundo”, principalmente porque somos construídos a cada instante de nossas vidas, estando apto às infinitas e inexploradas possibilidades. Para isso é necessário realizarmos uma expansão de percepções e valores, o que possibilitará compreender a realidade por meio do corpo, quando representamos o que captamos na realidade ou no restante do universo.

Então podemos afirmar que a ludicidade está presente na vida de toda criança independentemente da época, cultura ou classe social como fator indispensável à saúde física, emocional e intelectual. Esses fatores quando bem desenvolvidos contribuirão para a eficiência e o equilíbrio da pessoa adulta. No brincar é oferecida à oportunidade de desenvolvimento, pois é o momento em que ela experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia,



proporciona também o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e atenção (KISCHIMOTO, 2008).

O desenvolvimento da criança se apresenta de forma acelerada e se caracteriza basicamente pelos progressos que faz a partir das conquistas das fases anteriores. A capacidade de simbolização progride nesta fase, por meio da linguagem, da imaginação e da brincadeira em situações cada vez mais diversas. A criança faz uso de um repertório cada vez mais rico de símbolos, imagens e conceitos que tem significados de acordo com sua realidade.

A criança, marcada pelo mundo que experencia tem na família, biológica ou não, um ponto de referência fundamental, uma base estrutural da multiplicidade de interações vitais estabelecidas no grupo e/ou no coletivo. Possuem ainda uma natureza singular, que se caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo propriamente. (ROJAS, 2007).

Neste sentido torna-se necessário considerarmos que as crianças já trazem de casa um acervo de informações que podem ser utilizados a partir de uma construção significativa. Para isso, basta que o professor valorize os conhecimentos significativos que ela traz consigo para a escola, proporcionando boas vivências e experiências, preparando um espaço criativo que a instigue e a leve à construção de conhecimentos, partindo de sua realidade.

Em qualquer época da vida as brincadeiras devem estar presentes. Brincar não é coisa apenas de crianças pequenas, erra a escola ao fragmentar sua ação, dividindo o mundo em lados opostos: de um lado o jogo da brincadeira, do sonho e da fantasia. Do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo. Independente do tipo de vida que se leve, todos os adultos, jovens e crianças precisam da brincadeira, do jogo, do sonho e da fantasia para viver. As escolas precisam reconhecer a ludicidade e sua relevância enquanto fator de desenvolvimento.

Para a autora a ludicidade é fator relevante na vida da criança, independentemente de sua origem, cultura e classe social, pois os jogos, as brincadeiras e os brinquedos constituem parte de suas vidas. Para que elas brinquem é suficiente que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação. Pois é um instrumento que permite relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de seu mundo que poucos conhecem; é o meio que possuem para interagir com o universo dos adultos, universo que



já existia quando elas nasceram e que somente aos poucos podem compreender. (ROJAS, 2007).

Como todo ser humano, em seu pleno desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, físico e motor aprende a formar, desenvolver, cultivar e expressar manifestações simbólicas. Portanto sua aprendizagem não pode se restringir por meio de atividades sem significados e de exercícios repetitivos e automáticos. A criança deve ser vista e compreendida pela família e pela escola, como alguém capaz de pensar, criar, imaginar, sentir, revelando o seu mundo vida.

Acreditamos que quando a aprendizagem se faz presente com significado para o educando, possui grande valor e tem possibilidades de ser assimilada. Ao nos utilizarmos do lúdico como fio condutor no trabalho escolar esse se reveste de sentido e significado. Logo, as brincadeiras, os jogos, os brinquedos e os contos estão centrados na busca do novo, do simbolizar, do imaginar e do criar.

Rojas (2006) destaca em importante abordagem,

[...] que na questão da prática educativa cuja ênfase recai na linguagem, cognição e cultura, buscamos a fenomenologia como suporte teórico para sugerir a construção de novas posturas, atitudes e ações educativas. Destarte refletiremos sobre os fenômenos presentes em toda ação humana e concomitantemente no próprio Ser humano. Pretendemos envolver as práticas de novos significados tendo como base o olhar, o pensar, o fazer, o estar e o Ser fenomenológico. (p.1)

A Fenomenologia vista sob esse olhar pode proporcionar um novo pensar e contribuir com novas práticas pedagógicas que possam aprimorar o processo ensino-aprendizagem.

Freller (1999) em seus estudos argumenta:

[...] partindo destas considerações refletiremos sobre como o professor pode facilitar a interação criativa, e não submissa, do indivíduo com o mundo. Para isso precisa contribuir para ativar, ampliar e explorar o espaço potencial da criança, e até ajudar a constituir-lo, se for preciso. Também deve apresentar ao seu aluno o conhecimento historicamente acumulado, considerado relevante pela escola, no momento e da forma adequada. O professor precisa se preocupar em receber seu aluno, especialmente no início do processo de escolarização e em outras etapas críticas, de forma sensível, preocupado em conhecê-lo melhor e facilitar a transição para a cultura escolar. Falamos de transição, passagem e não de adaptação, submissão e ajuste. Mais do que procurar transmitir conteúdos, impor regras, ajustar a criança à lei da escola, é preciso saber quem é



cada aluno. De onde vem? Qual seu ritmo, seu estilo, suas crenças, seus valores, seus hábitos, suas necessidades e concepções? O que já sabe? Como construiu esse saber? Como o utiliza? Onde e como utilizará a cultura escolar? Enfim, olhar para o aluno como um ser humano e não como coisa. Pensar em comunicação entre pessoas e não em transmissão de conhecimento para a recepção passiva do aluno. Procurar investir no espaço potencial entre indivíduo e mundo externo, no processo, na passagem e não valorizar exclusivamente os conteúdos objetivos já construídos. E, principalmente, ouvir seu aluno. (FRELLER, 1999, p. 5)

Nessa perspectiva o brincar é considerado uma forma de comunicação, pois quando as crianças interagem com as atividades lúdicas e com os outros sujeitos estão tendo a oportunidade de ampliar seus conceitos e conhecimentos. O brincar está intrinsecamente no contexto cultural das crianças, pois muitas brincadeiras apresentam características do lugar onde estão situadas.

Brougère (1997) ressalta que durante a brincadeira a criança tem a capacidade de se apoderar do universo no qual está inserida harmonizando-o com sua própria dinâmica. Durante este tempo manipula o brinquedo livremente, relacionando-se com criatividade, utilizando sua imaginação com enorme significância que lhe é peculiar de acordo com a realidade da qual vivência.

Polleto (2005) ressalta que um dos aspectos relevantes da ludicidade é o brinquedo:

O brinquedo deve ser considerado em sua especificidade. A criança, na maior parte das vezes, não se contenta em contemplar ou registrar as imagens: ela as manipula na brincadeira e, ao fazê-lo, transforma-as e lhes dá novas significações. Quanto mais ativa for a apropriação, mais forte ela se torna. O valor lúdico reforça a eficácia simbólica do brinquedo. Isso é que faz a especificidade do brinquedo em relação a outros suportes culturais: a relação ativa introduzida pela criança. A representação é transformada diversas vezes e posteriormente é personalizada. Através do brinquedo a criança constrói suas relações com o objeto, relações que constituem esquemas que ela reproduzirá com outros objetos de sua vida futura. Sendo esse objeto permeado pelo adulto, toda relação com o brinquedo pressupõe uma relação com ele e com as imagens dos discursos (produzidos pelos adultos e pelas crianças). (p. 2).

Os brinquedos são considerados relevantes aliados no processo de aprendizagem da criança. Por meio das brincadeiras a criança desenvolve elementos fundamentais na formação da personalidade, visto que aprende, experimenta situações, organiza suas emoções, processa informações, constrói autonomia de ação, entre outros.



Baseado em seu nível de desenvolvimento a criança apresenta habilidades motoras íntegras e com isso tem iniciativa de ir até o brinquedo e explorá-lo de diversas maneiras. A questão do brincar é tão séria, que um dos princípios da Declaração Universal dos Direitos da Criança diz que: “Toda criança tem direito à alimentação, habitação, recreação e assistência médica! ”. É essencial que pais e profissionais que fazem parte da formação da criança, tenham consciência do quanto é importante repensar na forma de apresentar, oferecer ou proporcionar certo brinquedo ou uma brincadeira à criança, avaliando o que poderá lhe proporcionar para o seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e motor.

Para Kichimoto (2008) “o brinquedo, objeto manipulável é o suporte da brincadeira” (p. 23). Manipulando-o explica o real para a realidade infantil, pois brincando ela desenvolve sua inteligência, sensibilidade e oportuniza que suas potencialidade e afetividade se harmonizam. Ao se relacionar-se com o brinquedo num determinado contexto histórico-social, estando só ou acompanhada, ela integra-se com o ambiente em que está emergindo comportamentos espontâneos e improvisados.

Carvalho e Pedrosa (2002) apresentam em seu texto o conceito de cultura em relação à microcultura do grupo de brinquedo. Considerando a criança como agente de criação e transmissão de cultura e o grupo de brinquedo como espaço de informação onde esses processos ocorrem. “Mesmo em crianças bem pequenas pode-se observar a construção coletiva de conteúdos culturais tais como enredos de brincadeiras, com potencial de persistência no grupo” (p.1). Tal concepção está relacionada ao reconhecimento do ser humano como o único ser sócio-cultural.

Os Referenciais Nacionais para a Educação Infantil (1998) afirmam que a criança como todo ser humano é constituído como sujeito social e histórico, pertencendo a uma organização familiar que está inserida conseqüentemente em uma sociedade, tornando-se assim, marcada pelo meio social em que se desenvolve, nas interações que estabelecem desde cedo com a comunidade composta pelos pais, avós, primos, irmãos, tios, amigos dentre outros. Observamos que as mesmas realizam grandes esforços para compreender e apreender os ensinamentos do dia a dia no contexto na qual estão inseridas.

Asseveramos que essa experiência não é simplesmente transferida para a criança, considerando que ela tem a capacidade de interar-se com as significações do universo lúdico que a cerca, reconstruindo uma interpretação dos significados de cada brincadeira,



brinquedo, jogo ou contos que ouve. Logo, a cultura lúdica é resultado de uma experiência vivenciada pelo sujeito social no contexto em que está atuando.

Os fatores que caracterizam uma sociedade e a diferencia das outras, partem do princípio do que se tem a considerar sobre as diferenças culturais e sua influência na formação dos indivíduos que nela convivem. A diversidade de modelos culturais nos remete para a importância do entendimento destas diferenças e da influência de alguns elementos na dinâmica social. “Os rituais, festas, costumes, traduzidos nas mais diferentes formas de comemorar, entristecer, lidar com o cotidiano, nos mostram que as sociedades são extremamente diferentes, embora com alguns elementos bastante parecidos. ” (SILVA, et. al., 2005, p.2)

Melo (2005) discute as funções das atividades lúdicas com depoimentos de professores,

Assim, as atividades lúdicas [...] possibilitam à criança o contato, a compreensão e a “manipulação” da realidade, graças aos elementos sociais presentes nessas atividades. Dessa forma, a criança não se sente tão limitada e pequena diante de um mundo complexo, e aprende a linguagem dos símbolos muito presente e necessária na sociedade. Outro mérito das atividades lúdicas é que essa formação simbólica ocorre de forma prazerosa ao misturar realidade e fantasia, razão e emoção.

Diante dessa relação entre atividades lúdicas e cultura, e da sua relevância para a formação cultural, social e psicológica da criança, é que consideramos necessário estarmos empenhados em possibilitar condições sociais concretas para que as crianças possam vivenciar tais atividades e assim possam se fazer sujeitos de sua história. (p. 81-82).

A partir dos depoimentos constatamos que a incorporação do elemento lúdico na escola requer que se reflita em várias convicções sobre a sua função. O papel exercido por professores/as e alunos, o que de alguma forma, justifica a resistência desses/as profissionais a um trabalho pautado na ludicidade. Diante dessa resistência, secundariza-se a o papel da ludicidade e das atividades lúdicas e, quando esses aspectos se encontram presentes, trazem o caráter de reforço ou avaliação de conteúdos.

Observamos uma falta de coesão quanto aos aspectos que acreditavam necessários a serem abordados numa proposta pedagógica, o que evidencia a necessidade de um aprofundamento e análise na investigação de como esses professores realizam suas propostas pedagógicas, quais critérios, quais enfoques, quem participa e os questionamentos com relação à idealização e a prática efetiva. Isso sugere a necessidade



de um repensar sobre os conteúdos e ações no que tange ao espaço reservado ao elemento lúdico e ao "fluir artístico" de forma consciente.

No artigo de Pedrosa (2005) é apresentado o processo de aprendizagem e a subjetividade no aspecto lúdico. Na concepção da autora, a subjetividade é um processo do indivíduo como sujeito psicológico concreto, que pensa e age por suas convicções. Portanto, concebe a aprendizagem na interação com o professor, o qual é responsável pela organização dessa relação para desenvolver, simultaneamente com o intelectual, aptidões sociais. Assim o educando torna-se um ser ativo, capaz de assimilar a realidade externa de acordo com suas estruturas mentais. Entendendo, como reporta Piaget que este processo de assimilação do mundo é transformá-lo, representando-o de forma subjetiva. A aprendizagem deve, portanto, despertar o interesse, estimulando a curiosidade e a criatividade.

Os aspectos discutidos acima tem como meta criar um espaço para trabalhar atividades lúdicas, para que alunos e professores se relacionem de maneira diferente em sala de aula, criando um espaço que promova o exercício da autonomia, dentre outros aspectos relevantes. Sendo assim a utilização do lúdico não seria simplesmente um instrumento didático para auxiliar a aprendizagem dos conteúdos curriculares. Mas, principalmente, ampliar a percepção dos educadores em relação à brincadeira, mostrando a importância desta nos processos de desenvolvimento e aprendizagem, podendo ser utilizada como fonte de diálogo, possibilitando um maior conhecimento sobre seus alunos.

Nesse sentido, ao analisar os objetivos da escola, um dos mais relevantes é possibilitar a aprendizagem e o desenvolvimento integral do educando. Portanto a ludicidade possibilita inúmeros benefícios que poderão auxiliar neste objetivo, considerando que atividades com jogos, brincadeiras e divertimentos façam parte da proposta pedagógica da escola.

Destacamos que existem ainda dicotomias entre brincar e estudar que estão arraigadas na nossa cultura. É comum que os professores separem tempos específicos para o estudo e para as brincadeiras. Consequentemente diminuiu o espaço para o lúdico, uma vez que o processo de aprender tem mais destaque representativo para o processo educacional. Percebemos que atividades prazerosas estão mais concentradas na educação infantil, enquanto que no ensino fundamental os jogos e brincadeiras se apresentam como



atividades intencionais e pontuais, previstas e orientadas pelo professor com objetivos específicos.

Os indivíduos constroem seus significados a partir dos sistemas simbólicos da própria cultura que vivenciam, criando e interpretando o mundo e a realidade. Na medida em que essas experiências são vivenciadas o conhecimento de cada um é desenvolvido e reformulado dando novos efeitos de sentido aos objetos e a própria vida modificando, inclusive, seu comportamento na relação de conceitos cada vez mais complexos da realidade.

Soares (2002) em seu trabalho pautou-se no estudo de obras específicas sobre o lúdico, brincadeiras populares infantis, criança e escola. Para tanto acredita que os gestos do brincar, ações e reações das brincadeiras, textos que fundamentam o diálogo argumentativo contido no referencial teórico, símbolos sociais existentes na subjetividade do brincar, e nos discursos precisam ser compreendidos ou desvendados em seus sentidos. Reflete-se o conhecimento popular e a cultura no contexto das brincadeiras infantis. Assim, a ludicidade possui uma função extremamente significativa no processo ensino e aprendizagem.

Percebemos durante nossa trajetória profissional nitidamente a dificuldade do professor em promover atividades lúdicas que valorizem os conhecimentos e vivências de seus educandos, quando brincam simplesmente promovem brincadeiras que “acham” serem do interesse deles. Não existe uma pesquisa prévia do contexto que estão inseridos. As brincadeiras, as músicas e os contos na maioria das vezes estão totalmente desconectados da realidade o que gera desinteresse nas práticas propostas.

Ressalta-se que na escola a cultura infantil contemporânea e a cultura adulta estão basicamente em confronto constantemente. Enquanto a primeira busca uma satisfação a segunda assume uma lógica que consiste em desviar a criança da infância para adentrar o mundo adulto.

A ludicidade é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura. Por meio do qual podemos permear suas vivências internas com a realidade externa. O conceito de infância varia de culturas e classes, fato esse que ocasiona expectativas quanto ao desenvolvimento infantil, pois existe unanimidade quanto ao reconhecimento da importância do meio para esse desenvolvimento.



Torna-se relevante, destacarmos que a escola é fundamental para a prática lúdica. Pois é considerado um espaço privilegiado onde passamos grande parte de nossas vidas e por este motivo deve-se refletir exatamente na utilização correta destes locais para que possa oferecer a criança esse tempo de vida com todos os seus direitos e deveres assegurados.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que a ludicidade, como atividade de descontração na instituição escolar precisa ser considerada como constituinte do sujeito, o qual, por meio das vivências que experimentam constroem suas relações interpessoais. Assim seu desenvolvimento será processual e permanente. A escola ao priorizar tais ações possibilita momentos oportunos para o desenvolvimento da subjetividade de cada educando, considerando a valorizando a diversidade cultural de cada localidade. Percebemos que no caso do nosso estudo com a criança indígena, pantaneira, quilombola, ribeirinha e da zona rural que fazem parte da região do Pantanal no município de Aquidauana/MS.

Assim a subjetividade torna-se um relevante aspecto a ser considerado pela escola, pois o sujeito é visto como sujeito concreto, com personalidade própria, ativo, consciente, interativo que produz emoções nas atividades que realiza. A aprendizagem, nessa perspectiva, deixa de ser concebida como um processo isolado, acontecendo apenas no aluno em sala de aula e, passa a ser vista nas diferentes relações e contextos vivenciados pelo sujeito, dentro e fora da sala de aula.

Por estudos feitos percebemos que as brincadeiras desempenham uma função relevante no desenvolvimento dos educandos. Destacamos que por meio delas é possível expressar a forma como uma criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo à sua maneira, expressando, de modo simbólico, suas fantasias, desejos, medos e sentimentos.

Nessa perspectiva o brincar ganha relevante destaque, considerando suas contribuições para o desenvolvimento infantil. A ludicidade torna-se significativa e educativa a partir da atuação do professor. Distinta em cada contexto, respeitando suas peculiaridades e necessidades. A intervenção do professor é necessária para que na instituição escolar, as crianças possam em situação de interação, estando sozinha ou em



grupo, ampliar suas capacidades de apropriação dos conceitos. Rever códigos sociais e das diferentes linguagens e expressões da comunicação e dos sentimentos. Experimentar e refletir sobre a elaboração de perguntas e respostas; sobre a construção de objetos e brinquedos. Por isso o professor deve conhecer e considerar as singularidades de seus alunos, de acordo com a idade e cultura, levando em consideração a diversidade de hábitos, costumes, valores, crenças, dentre outros fatores relevantes. Nesse contexto o professor assume o papel de intermediador entre crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens.

Tais fatores contribuirão para prática escolar quando forem selecionados os conteúdos a serem ministrados. Mudanças na organização do ambiente da sala de aula, na disponibilidade de recursos didático-pedagógicos variados, possibilitando uma articulação em que seja possível um ambiente escolar favorável à aprendizagem em ações que venham favorecer o processo múltiplo, complexo e relacional de conhecer e assimilar novos conhecimentos, favorecendo sua utilização na compreensão real dos fenômenos e no entendimento de uma prática interdisciplinar com atitudes de ousadia e resiliência, vencendo as dificuldades e encontrando novos caminhos que favoreçam um processo ensinar/aprender significativo.

4 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC, 1998.

BROUGÈRE, Guiles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1997, v. 3 (Coleção Questões da Nossa Época)

CARVALHO, Ana Maria Almeida; PEDROSA, Maria Isabel. Cultura no grupo de brinquedo. **Revista Estudos de Psicologia (Natal)**, vol.7, n.1, Natal, jan. 2002. INSS 1413-294X. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo>. Acesso em 01 de nov. de 2011.

FRELLER, Cíntia Copit. **Pensando com Winnicott sobre alguns aspectos relevantes ao processo ensino-aprendizagem**. Psicologia. USP [online], 1999, v.10, n° 2 <Disponível em scielo.s/d.cu/scieloOrg/php/similar.php?text>. Acesso em 01 de jul. de 2010.

KICHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

MERLEAU-PONTY. Maurice. **Fenomenologia da percepção**. Trad. Reginaldo Di Piero. Livraria Freitas, 1971.



MELO, Ilma Maria Fernandes Soares de. **Se der a gente brinca: crença das professoras sobre a ludicidade e atividades lúdicas.** Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal da Bahia - Faculdade de Educação/ Programa de Pós Graduação em Educação. Bahia, Salvador, 2005.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **Rituais e brincadeiras.** Petrópolis-RJ: Vozes, 2006.

PEDROZA, Regina Lúcia Sucupira. Aprendizagem e subjetividade: uma construção a partir do brincar. **Revista do Departamento de Psicologia**, v.17. n.2. Niterói, RJ, jul/dez, 2005. <Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em 27 de out. 2011.

POLLETO, Raquel Conte. A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar. **Revista de Psicologia**, v.10, n.1, 2005. <Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo>>. Acesso em 25 de out. 2011.

ROJAS, Jucimara. **Jogos, brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança.** Campo Grande: UFMS, 2007. Disponível em <<http://www.ffllipe.ufms.br/>>. Acesso em 30 de out. 2011.

_____. **Efeitos de sentido em fenomenologia nas práticas educativas: linguagem, cognição e cultura.** Anais III Seminário Internacional de Pesquisa e Estudos Qualitativos, 2006.

SOARES, João Joaquim. **Revisitando o lúdico no saber popular: as brincadeiras infantis populares na escola pública.** Dissertação (Mestrado e Educação) – Universidade Federal da Paraíba/João Pessoa/Programa de Pós Graduação em Educação. Paraíba/João Pessoa, 2002.