

LUDICIDADE, JOGOS E BRINCADEIRAS: MITOS E VERDADES PARA O PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS

Glaucilene Almeida Balduino Botelho¹
Josué Humberto Barbosa²

RESUMO: O propósito deste artigo é analisar e desvendar nos jogos e brincadeiras quais são os possíveis mitos ou verdades para o processo de ensino-aprendizagem de crianças, bem como descrevê-los e problematizá-los através de pesquisa sobre os fundamentos de suas escolhas e os métodos utilizados na escola. Os resultados dessa minuciosa análise são aqui apresentados a partir da realização de uma pesquisa teórica em obras de referência educacional e confrontados com a realidade das experiências vivenciadas nas escolas. Para isso, foram estudadas as práticas docentes que utilizam a ludicidade, jogos e brincadeiras através de uma pesquisa documental, com análise de conteúdo sobre atividades de ensino-aprendizagens, realizadas por uma estudante do 1º ano do ensino fundamental de uma escola localizada no Sul de Minas Gerais, em 2015.

Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Mitos. Verdades. Ensino-Aprendizagem.

1. Introdução

Este artigo aborda a ludicidade na escola através dos jogos e brincadeiras, tema muito importante devido à disseminação dessas práticas docentes na atualidade e por estarem prescritas na BNCC. Inicialmente, para embasar nosso estudo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica para fundamentar as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras na escola, bem como as análises sobre o que foi observado nas atividades docentes cotidianas de professores e estudantes.

Outrossim, com objetivo de relacionar o referencial teórico e as práticas escolares lúdicas, jogos e brincadeiras, analisamos um caderno de atividades de uma estudante de uma turma do Ensino Fundamental I de uma escola do Sul de Minas Gerais.

Através da análise de conteúdo desse caderno, construído no ano de 2015, observamos uma série de comportamentos e as respectivas intenções da criança ao realizar as atividades lúdicas com jogos e brincadeiras.

Por sua vez, essas observações foram registradas e sistematizadas em uma matriz sociométrica permitindo analisar e concluir sobre a real eficácia dessas atividades na educação.

¹ Estudante do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Lavras (UFLA).

² Doutor pela Universidade de Salamanca (USAL) e professor do Departamento de Educação da Universidade Federal de Lavras (UFLA).

2. Brincar, jogar, conhecer

Brincar e jogar realmente incentivam e auxiliam na construção do conhecimento? Até que ponto esses recursos didático-metodológicos são verdadeiros? Em quais condições podemos afirmar a importância dessas estratégias?

Esses são questionamentos que necessitam de reflexão, pois trazem contribuições que ajudam no processo de ensino-aprendizagem e também despertam em nós constantes incertezas. Porém, acreditamos que tudo tem sua essência e colaboração para nos enriquecer de conteúdos úteis, lembrando que nenhum conhecimento é demasiado quando relacionado à educação.

Primeiramente, associar brincadeiras com conhecimento é, sob o viés da Pedagogia Tradicional e Comportamentalista, não levar a sério a educação, pois brincadeiras, jogos e danças são vistos como recreação, divertimento, passatempo antes de começar o estudo, este que deverá ser compenetrado, rígido, rigoroso no sentido de observação e repetição das regras.

Todavia, em relação às pedagogias socioculturais, como a humanista, a cognitivista e a sócio-histórica as brincadeiras, jogos e danças estão associadas à construção do conhecimento.

Nesse sentido, de acordo com John-Steiner e Soubberman (1998), as relações entre a formação da criança e humanos em contexto, ou seja, o desenvolvimento humano a partir das diferentes características pessoais imersas nas relações sociais, destaca e fundamenta a importância dos jogos e brincadeiras na formação da mente/consciência.

Em síntese, analisando a obra de Vygotski, *A Formação Social da Mente*, essas autoras postulam que o ato de brincar auxilia a criança a criar vínculos, além de desenvolver a capacidade de raciocinar, argumentar e esperar.

Vygotsky defende uma abordagem teórica e, conseqüentemente, uma metodologia que privilegia a mudança.

O seu esforço de mapear as mudanças ao longo do desenvolvimento deve-se, em parte, à tentativa de mostrar as implicações psicológicas do fato de os homens serem participantes ativos e vigorosos da sua própria existência e de mostrar que, a cada estágio de seu desenvolvimento, a criança adquire os meios para intervir de forma competente no seu mundo e em si mesma. Portanto, um aspecto crucial da condição humana, e que começa na infância, é a criação e o uso de estímulos auxiliares ou "artificiais"; através desses estímulos uma situação inédita e as reações ligadas a ela são alteradas pela intervenção humana ativa.

[Assim], Vygotsky considera os estímulos auxiliares como altamente diversificados: eles incluem os instrumentos da cultura na qual a criança nasce, a linguagem das pessoas que se relacionam com a criança e os instrumentos produzidos pela própria criança, incluindo o uso do próprio corpo. Um dos exemplos mais evidentes desse tipo de uso de instrumentos pode ser visto na atividade de brinquedo de crianças pobres que não têm acesso a brinquedos pré-fabricados, mas conseguem brincar de "casinha"

"trenzinho", etc., com os recursos que têm às mãos (VYGOTSKY, 1998, p. 81).

Aprofundando esse princípio, Vygotsky (1991) estabelece que quando as relações sociais são dissociadas da importância dos jogos a parte da interação entre sujeitos não é contemplada e por isso é necessário nos atentarmos para o conceito de zonas de desenvolvimento proximal se quisermos respeitar as especificidades de cada sujeito no processo de formação escolar.

Esses exemplos individuais ilustram uma lei geral do desenvolvimento das funções mentais superiores, a qual achamos que pode ser aplicada em sua totalidade aos processos de aprendizado das crianças. Propomos que um aspecto essencial do aprendizado é o fato de ele criar a zona de desenvolvimento proximal; ou seja, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em operação com seus companheiros. Uma vez internalizados, esses processos tornam-se parte das aquisições do desenvolvimento independente da criança (VYGOTSKY, 1991, p. 60-61).

Ou seja, essa relação de companheirismo, adquirida por meio da interação social, é melhor atingida no processo de brincar aprendendo.

Mas, até que momento as brincadeiras trazem aprendizado? Existe um jogo ideal para se trabalhar na educação? Existe brincadeira ideal para cada idade? Enfim, como foi dito anteriormente, podemos nos indagar diversas vezes com relação ao tema de pesquisa, pois uma interrogativa gera outra e assim sucessivamente.

Logo, o presente artigo pretendeu compreender a importância do brincar na Educação, tendo como referência o material de uma aluna do primeiro ano do ensino fundamental I, contextualizado ao desenvolvimento de atividades lúdicas em uma escola pública no Sul de Minas Gerais a partir das bases teóricas da psicologia do desenvolvimento, cognitivo e social.

Assim sendo, utilizando métodos de observação de conteúdo, procuramos registrar as intenções das crianças diante do registro em seus materiais, para enfim responder aos questionamentos sobre o alcance das atividades lúdicas na construção do conhecimento, sobretudo como esses recursos didático-metodológicos contribuem para o desenvolvimento humano.

2.1 A Importância do brincar no Ensino Fundamental

Sabe-se que durante a infância e o período educacional, as crianças brincam muito, por isso o artigo possui como estudo de caso o ensino fundamental I, já que esta fase permite observar diretamente como o brincar pode ser impulsionador para o desenvolvimento das crianças.

É importante também ter em mente que para que aconteça o brincar educando é necessário não só o espaço da sala de aula, é necessário também disposição de materiais para realizar as atividades que são propostas; espaço fora sala de aula, para atividades que exijam habilidades e competências motoras grossa, como a dança por exemplo; e a organização do ambiente. Por isso, caso não haja essas condições brincar e jogar realmente podem deixar dúvidas se incentivam e auxiliam ou não na construção do conhecimento.

A afirmação de que a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais (VYGOTSKY, 2003, p. 137) adverte que a criança consegue aprender por meio de brincadeiras que ela já convive em seu cotidiano.

Um exemplo é quando utilizamos a música *Morto, Vivo* para ensinar, onde a criança aprende a coordenar seus movimentos corporais de acordo com as exigências da música, mesmo essa sendo uma música já vista em seu cotidiano.

Outra atividade que pode exemplificar é o quando o pedagogo utiliza músicas para poder enfatizar um som linguístico, como a música do *O sapo não lava o pé*, que enfatiza a sílaba “sa”.

Essas relações entre brincar e aprender vão perpassando toda a infância da criança, desde a regras do jogo, que auxiliam as crianças a aprenderem esperar sua vez; compartilhar saberes com outros colegas; socializar por meio da interação entre colegas, consecutivamente, influenciando no desenvolvimento infantil; influenciando a criança a se posicionar criticamente e reflexivamente ao decorrer de sua vida futura (VYGOTSKY, 2003, p. 137)

Outra questão a ser compreendida é até que ponto esses recursos didático-pedagógicos são válidos, pois de acordo com Carvalho (1992) jogos e brincadeiras são experiências que fazem parte do cotidiano das crianças.

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto,

começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante (CARVALHO, 1992, p. 14).

Assim sendo, a criança começa desde cedo a interagir no seu mundo com o que está ao seu redor e aprende a desenvolver suas habilidades com as brincadeiras que se torna uma atividade prazerosa e não uma obrigação. No entanto, quando chega na escola, as atividades lúdicas apresentadas não representam uma obrigação a ser cumprida, mas ela pode ser vista pela criança como sendo mais um momento de interação e diversão lembrando, que o objetivo do professor é tê-la como parte de integração. Por isso são atrativas, e como há a participação de mais colegas, havendo assim mais interação, as atividades lúdicas escolares com jogos e brincadeiras tornam o ensino prazeroso, porque fazem parte de uma experiência única na vida toda criança. Ao final, o aprendizado na escola através do lúdico, jogos e brincadeiras pode ser exitoso na medida em que são respeitados os contextos mais amplos da sua experiência social. Diante dessa análise, em quais condições podemos afirmar a importância dessas estratégias?

2.2. A ação do brincar diante da aprendizagem

Nesta dinâmica de ser ou não ser, se é ou não é, se pode ou não pode, vamos tentar esclarecer o que pode causar uma interrogação.

Trabalhar com crianças não é tarefa fácil, pois sabemos que exige muita dinâmica, diversidade, energia e cuidados essenciais, lembrando ainda que elas têm muita disposição, portanto, brincar e jogar será um desafio para atingir nossas metas e objetivos.

Acreditamos também que essa problemática poderá esclarecer dúvidas não só dos acadêmicos, mas também de muitos profissionais já atuantes na área da educação, principalmente docentes.

Portanto, é preciso muito cuidado para entrar no mundo infantil e saber lidar cuidadosamente com as crianças. Ao conviver com crianças, podemos perceber que por muitas vezes, ela utiliza sua maneira, para tentarem nos chamar a atenção e nem sempre é fácil compreender o que elas realmente querem, mas a observação é um fator esclarecedor neste processo. Ao perceber a criatividade e a maneira de uma criança quando brinca descobrimos seu mundo de imaginação, então podemos despertar nelas outras formas de incentivo que trará mais entendimento e facilidade para a compreensão daquele momento.

Consideramos assim que os jogos e as brincadeiras contribuem demasiadamente no processo de conhecimento, aprendizagem e compreensão das crianças, claro que se estes forem realizados atentando para os cuidados necessários, que sejam brincadeiras bem elaboradas de

forma que venham a contribuir de maneira qualitativa em seu processo de ensino-aprendizagem.

A criança adquire experiência brincando (Winnicott,1982, p. 163), pois a brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências tanto externas como internas podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia.

Sendo assim, podemos dizer que toda criança precisa brincar porque através da brincadeira ela tem a possibilidade de sair de seu mundo e vivenciar *pela experiência* tudo o que ela sonha, podendo colocar em prática seus desenhos além de ser uma etapa crucial em sua vida e para seu desenvolvimento. Portanto, os jogos, brinquedos e as brincadeiras fazem parte da vida de qualquer criança, uma atividade considerada social e cultural.

Os jogos possuem regras, que auxiliam no desenvolvimento da educação fazendo com que as crianças se respeitem desenvolvendo o comportamento social do trabalho em grupo e construindo conhecimento. Ao discorrer sobre esse assunto, Kishimoto (2007) salienta que

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora. Através das brincadeiras as crianças podem assim demonstrar sua capacidade de desenvolvimento social e de se comunicar, raciocinar, interagir, aprender a compartilhar, criar e reproduzir seus sonhos, ampliando assim seu universo de novas descobertas (KISHIMOTO, 2007, p.36).

A experiência do brincar é a oportunidade que a criança tem de praticar na realidade o que ela sonha, por isso recomenda-se que essa prática seja desenvolvida com frequência, uma vez que o aprender, construir conhecimento, não ocorre somente através da apropriação de conteúdos curriculares, mas também pela experiência vivida. Enquanto as crianças brincam se desenvolvem, seja na parte psíquica, seja coordenação motora, seja comportamental, enfim, brincar é vida, é riqueza, é cultura, socialização, é conhecimento, é diversão. Por isso, é muito importante aproximar as crianças de brincadeiras lúdicas, pois todas elas formam o conjunto de vivências fundamentais para o desenvolvimento cognitivo e social através da memória, organizando, nesses primeiros anos de vida, todas funções psíquicas centrais estimulando o corpo como um todo.

Nos primeiros anos de vida, a memória é uma das funções psíquicas centrais, em torno da qual se organizam todas as outras funções. A análise mostra que o pensamento da criança de pouca idade é fortemente determinado por sua memória (VYGOTSKY, 1998, p. 44).

Fica ainda mais evidente a grande influência que o brinquedo tem na vida de uma criança, e no seu desenvolvimento, quando compreendemos que a aprendizagem cognitiva de uma criança está no brinquedo e não em objetos externos que possamos oferecer a elas, de acordo com Vygotsky (2003)

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos”. (VYGOTSKY, 2003, P.126).

Em conclusão, diante de tanta tecnologia, de tantas mudanças, de avanços e mais avanços, o brinquedo ainda é o objeto estimulador que traz conhecimento e desenvolvimento durante toda infância.

Todavia, para compreendermos praticamente como esses processos didático-educacionais são efetivamente realizados na escola, como são desenvolvidos pelas crianças na fase de transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, bem como para melhor compreendermos os mitos e as verdades da utilização da ludicidade, jogos e brincadeiras na estruturação dessa transição de etapas, recolhemos e analisamos o caderno de atividades de uma criança que cursou o 1º ano do Ensino Fundamental.

O estudo desse caderno de atividades escolares está amparado na metodologia de análise de conteúdo, portanto, em uma pesquisa qualitativa em educação sobre as escritas autorais de uma criança em sala de aula, ou seja, realizadas no seu âmbito socioambiental de produção e assim se configurando em expressões comunicativas dos significados produzidos em seu local natural (LÜDKE; ANDRÉ, 2013, p. 12-3).

3. Análise de Conteúdo do brincar, jogar e conhecer na escola

A metodologia de Análise de Conteúdo para a compreensão do brincar, jogar e conhecer na escola levou em consideração dois aspectos, a saber: 1) como a BNCC orienta teórico-metodologicamente o desenvolvimento das atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental; 2) quais os referenciais teórico-metodológicos centrais para a realização de pesquisa qualitativa em educação através da análise de conteúdo em obras e documentos, como devem ser compreendidos os cadernos de atividades das crianças, construídos em sala de aula.

3.1. BNCC e teorias do desenvolvimento da criança

A partir de 2020 a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) deveria entrar em vigor nos sistemas de ensino brasileiros, incorporando cotidianamente nas escolas as orientações educacionais construídas ao longo desses últimos 30 anos, aproximadamente.³

Em relação à Etapa da Educação, seja ela infantil ou ensino fundamental, o brincar é considerado o eixo estruturante do processo de ensino-aprendizagem e seus fundamentos teóricos, baseados em campos de experiência, enfatizam a centralidade das brincadeiras no processo de apropriação das lógicas de organização e funcionamento entre desenvolvimento individual e social.

Considerando que, na Educação Infantil, as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações e a brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se, a organização curricular da Educação Infantil na BNCC está estruturada em cinco campos de experiências, no âmbito dos quais são definidos os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento (BRASIL, 2017, p. 40).

Desta forma, objetivando essas orientações nas ações do brincar e jogar na escola, observa-se assim que a experiência é compreendida como a possibilidade da criança vivenciar material e cognitivamente as interações internas/externas, ou seja, através da manipulação de objetos ela estabelece, desenvolve e aprende significados relacionando suas formas de percepção do mundo com as formas já apreendidas socialmente.

A proposta teórica não seria a reprodução das normas pré-estabelecidas, mas sim oportunizar, através do brincar e jogar, possibilidades de desconstrução e reconstrução dos valores que fundam a existência humana em sociedade.

Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos (BRASIL, 2017, p. 220).

³ Para uma análise da trajetória histórica da BNCC, consultar os seus marcos legais, entre as páginas 10 e 12, apresentados no documento *Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base*. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

Neste sentido, as experiências centralizam possibilidades de desenvolvimento autônomo, na medida em que lhes são oportunizadas brincadeiras que exigem uma (re) desconstrução ambiental através das formas como esse ambiente é percebido internamente pelas crianças.

Portanto, o brincar e jogar se referem a processos que efetivamente podem ser observados pelos/as professores/as e assim orientar seu desenvolvimento, reprodutivo ou autônomo.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2017, p. 37).

Nessa relação reprodução/autonomia da produção do conhecimento das crianças nas escolas através do brincar é que circunscrevemos a possibilidade ou não da importância das atividades lúdicas na escola.

Em síntese, o diferencial das atividades escolares a partir de brincadeiras e jogos se encontra na contextualização cultural/social das atividades que são apresentadas/orientadas às crianças. Portanto, dependem, efetivamente, da postura de professores/as ao planejar as atividades e das condições socioambientais para implementá-las.

À vista disso, são processos de ensino-aprendizagens observáveis quando se pode estar inserido nesses ambientes coetaneamente ao desenvolvimento dessas atividades.

Ou seja, quando metodologicamente se realiza uma pesquisa, sendo esta, um estudo de caso com análise de conteúdo a partir de uma teoria que privilegia o desenvolvimento cognitivo e social das crianças no âmbito escolar.

Desta forma, enquanto teoria-metodologia de estudo dos contextos em que brincadeiras e jogos são implementados na escola, com o objetivo de aprendizagens através de experiências lúdicas, fundamental é estabelecer o pressuposto que o desenvolvimento cognitivo da criança se realiza individual e socialmente; e que a ludicidade, jogos e brincadeiras são as formas que ela possui de interagir com o seu próprio corpo, com o outro, com os objetos, com o meio físico e com o meio social.

Sendo relações de interações entre ambientes, interno/externo, o desenvolvimento é a história de como se constroem as atividades mentais, as formas como cada indivíduo realiza

sua construção, assimilando sua experiência histórica, socialmente também construída, através de um processo contínuo de atualização e organização da memória.

Resumindo, o processo cognitivo é o modo de interagir das pessoas, no sentido de ambientalmente perceber e reagir internamente ao ambiente externo. Logo, um constante processo de configuração espaço-temporal entre ambientes.⁴

3.1 Pesquisa qualitativa em cadernos de Atividades escolares

A análise de conteúdo de materiais de alunos produzidos em sala de aula caracteriza-se como um estudo qualitativo sobre o que foi desenvolvido em âmbitos socioambientais nos quais as ações são desenvolvidas – pesquisa em contexto e análise de dados fundamentalmente descritivos sobre escritas e imagens.

Em síntese, uma pesquisa sobre ações teórico-práticas de um ser histórico, em construção em um específico contexto – uma criança que se encontrava no 1º ano do Ensino Fundamental I em uma escola pública no Sul de Minas Gerais. Ou seja, uma pessoa imersa em um processo de transição educacional entre etapas de ensino e, portanto, inscritas no desenvolvimento das atividades lúdicas escolares privilegiadas em jogos e brincadeiras propostos pela professora.

Portando, pesquisa qualitativa em educação a partir de um documento educacional, caderno escolar de atividades, compreendido enquanto produção autoral da criança no ambiente natural da escola, cedido com autorização pela professora, uma vez que esse caderno faz parte do seu arquivo pessoal, para a realização deste artigo.

Os fundamentos legais para a reprodução de lições escolares, com autorização e sem autorização do autor, para fins de pesquisa acadêmica estão baseados na Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Lei do Direito Autoral – LDA.

De acordo com o Título I, das Disposições Preliminares da Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, Lei do Direito Autoral – LDA, Art. 5º, considera-se, para efeitos desta lei, no inciso VI, que Reprodução é uma cópia de um ou vários exemplares de uma obra literária, artística ou científica e/ou intelectual. Também, de acordo com a LDA, no Art. 7º, inciso XIII, do Capítulo I do Título II, as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários,

⁴ Anangélica Moraes Gomes. *A criança em desenvolvimento: cérebro, cognição e comportamento*. Rio de Janeiro: Revinter, 2005, p. 7-8; Josué Humberto Barbosa. *Mémoires et environnements: récits d'histoires et lieux de vies dans la grande région du Fleuve Grande, Minas Gerais – Brésil*. Paris: Université de Paris X – Nanterre, Dissertação produzida no âmbito do D.E.A. d'Etudes ibériques et ibéro-américaines, 2002. Texto inédito.

bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual, são consideradas obras.

Nesse sentido, aqui se podem atribuir como obras intelectuais os cadernos escolares de estudantes e os cadernos de planejamento de lições dos professores, ambos originados conjuntamente, estando suas produções diretamente vinculadas uma à outra, e organizados a partir de um currículo escolar oficial. Portanto, obras construídas a partir de documentos de domínio público.

Por isso, o § 2º desse mesmo Art. 7º, determina que “a proteção concedida no inciso XIII não abarca os dados ou materiais em si mesmos e se entende sem prejuízo de quaisquer direitos autorais que subsistam a respeito dos dados ou materiais contidos nas obras”; e no § 3º complementa explicando que “no domínio das ciências, a proteção recairá sobre a forma literária ou artística, não abrangendo o seu conteúdo científico ou técnico, sem prejuízo dos direitos que protegem os demais campos da propriedade imaterial”. (Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998)

Ademais, essas determinações legais sobre os exemplares de obra intelectual, como são os cadernos de lições escolares, é posteriormente reforçado pelo inciso IV do artigo 46 da mesma LDA, estabelecendo que “não constitui ofensa aos direitos autorais [...] o apanhado de lições em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem, vedada sua publicação, integral ou parcial, sem autorização prévia e expressa de quem as ministrou”. Portanto, desde haja autorização dos seus autores, os cadernos de lições escolares são obras e/ou documentos autorais que podem ser publicados, desde que autorizados, para efeito de produção intelectual científica, em coerência interpretativa com os parágrafos 2º e 3º, do Art. 7º, supracitados. (Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998)

Ou seja, os cadernos de lições de professores e de estudantes estão comutados, uma vez que ambos são produzidos “em estabelecimentos de ensino por aqueles a quem elas se dirigem”.

Quer dizer, a produção dos cadernos dos estudantes é uma realização contígua das lições preparadas pelo docente em seus planejamentos. Trata-se, portanto, de um conjunto indissociável, resultados de seleção, organização e disposição de um conteúdo intelectual. (Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, Art. 7º, inciso XIII)

Outrossim, de acordo com o Art. 1º, Parágrafo único, inciso V e VII da Resolução CNS nº 510, de 07 de abril de 2016, que dispõe sobre as normas aplicáveis a pesquisas em Ciências Humanas, garante que “pesquisa com bancos de dados, cujas informações são agregadas, sem possibilidade de identificação individual” e “pesquisa que objetiva o aprofundamento teórico de situações que emergem espontânea e contingencialmente na prática profissional [como as

atividades escolares produzidas em salas de aula], desde que não revelem dados que possam identificar o sujeito” “não serão registradas nem avaliadas pelo sistema CEP/CONEP” (RESOLUÇÃO Nº 510, DE 07 DE ABRIL DE 2016).

Em síntese, os dados registrados em cadernos/documentos/obras autorais das atividades escolares, atividades de estudantes e de planejamento de docentes, não necessitam de aprovação de comitês de ética em pesquisas acadêmicas para serem utilizados, salvaguardadas as restrições previstas na lei acima elencadas.

Em conclusão, autorização dos docentes para a utilização dos dados materiais contidos nos cadernos escolares, as lições e seus planejamentos, realizados por estudantes e docentes, podem ser assim utilizados para fins acadêmicos e se constituem em fontes documentais privilegiadas para a pesquisa qualitativa em educação.

Outrossim, o método aqui privilegiado para a apreensão e compreensão dos processos educacionais vivenciados por essa criança foi a sistematização dos seus registros de atividades, coleta de dados, desenvolvidos a partir do âmbito socioambiental escolar.

Essas são as atividades escolares propostas pela professora no “ambiente natural” em que foram realizadas, a sala de aula, registradas em escritas e imagens produzidas pela criança, e que assim possibilitaram levantar, identificar, sistematizar e, posteriormente, analisar comportamentos, intenções, interações, formas de implementação (planos de aula e seus resultados) a vivência com o lúdico através dos jogos e brincadeiras e, conseqüentemente, concluir sobre os mitos e verdades dessas propostas pedagógicas para o 1º ano do Ensino Fundamental.

Por sua vez, os registros das atividades foram sistematizados em uma matriz para a análises das correspondências entre as brincadeiras realizadas pela criança e os objetivos propostos pela professora, levando-se em consideração cinco tópicos, estes que ao tempo que orientaram o que deveríamos observar nos cadernos, permitiu registrar todo um conjunto de intenções não previstas anteriormente pela professora.

Esses tópicos de observação contemplaram os seguintes aspectos: as brincadeiras e os jogos propostos pela professora, o contexto da atividade em relação à temática de estudo, os tipos de interações possíveis entre as crianças para cada atividade, as intenções e/ou objetivos previstos (declarados ou não), e as táticas e/ou estratégias para a realização dessas interações.

A análise desses tópicos foi realizada relacionando os conteúdos encontrados na horizontal da Matriz Sociométrica, ou seja, relacionando os cinco tópicos para cada jogo e/ou brincadeira, e na vertical, relacionando a ludicidade, jogos e brincadeiras em cada tópico, especificamente.

4. Sistematização de dados

Brincadeiras	Contextos	Interações	Intenções	Táticas	Análises
<i>Jogo para estabelecer a relação entre imagem, palavra, separação silábica e reconstituição da palavra pela criança.</i>	<i>Junção e Separação Silábica</i>	Individual	Reconhecer a quantidade de sílabas em cada palavra; Ampliar o conhecimento linguístico.	Identificar as sílabas diante das palavras e imagens postas à criança, juntando e separando as mesmas.	A criança demonstrou forte desenvoltura com a atividade, apresentando respostas 100% corretas e grafia legível. Foi possível identificar, que o estudo silábico MA-ME-MI-MO-MU obteve um resultado satisfatório e compatível com o capacidade de aprendizagem da criança.
<i>Contação de História: A Vaca</i>	Desenvolvimento da oralidade, desenvolvimento da escrita, interpretação de texto.	coletivo	Explorar a oralidade, escrita, memória e interpretação	Apresentação de uma historinha, que pudesse se relacionar com a experiência de campo das crianças com uma vaquinha, despertando a atenção e	A criança executou muito bem a prática de escrita em letra cursiva, principalmente por estar no 1º ano do ensino fundamental comparado aos dias atuais, que

Brincadeiras	Contextos	Interações	Intenções	Táticas	Análises
				imaginação dos alunos.	se aprende a partir do 2º ano do ensino fundamental na rede pública. Demonstrou estar familiarizada com o processo e efetuou com autonomia um belo desenho que representa a poesia, além de responder claramente às perguntas propostas.
<i>Jogo de Transformação de frases em desenhos</i>	<i>Ilustrar as frases</i>	Os alunos utilizaram a imaginação, criatividade e associaram cada frase proposta com a execução de desenhos compatíveis a cada frase.	Explorar o conhecimento, a imaginação, a criatividade, habilidade. Expor a criança ao mundo em que ela vive, dando a elas liberdade de desenvolvimento.	Apresentação de frases para despertar a individualidade de cada aluno em desenvolver desenhos a partir da imaginação e do mundo em que ela está socializada.	O aluno usou muita criatividade e autonomia realizando desenhos que representasse as frases colocadas pelo professor. Praticou sua coordenação motora fina e usou sua imaginação dar vida aos desenhos que

Brincadeiras	Contextos	Interações	Intenções	Táticas	Análises
					enriqueceram ainda mais após serem coloridos com muito jogo de cores vivas.
<i>Jogo do Ditado com treinamento de ortografia</i>	<i>Ditado</i>	Individual e coletivo	Aquisição da ortografia correta das palavras, contribuição da diversificação vocabular e favorecimento da concentração, da coordenação auditiva e coordenação motora fina dos alunos.	Ditar palavras aleatórias	A Criança desenvolveu a atividade com sucesso, em alguns momentos percebe-se um engano na escrita como a palavra PETECA, onde foi colocado acento agudo e a palavra PAPAGAIIO que foi escrita com H antes da vogal O (PAPAGAIHO).
<i>Contação de História: A Enxadinha</i>	Desenvolvimento da oralidade, desenvolvimento da escrita e interpretação do texto.	Coletivo	Explorar a oralidade, escrita, memória, interpretação, estimular a conservação da natureza de forma geral, das plantações, cuidados que	Apresentação da historinha de um homem do campo que manuseia uma enxadinha que é sua ferramenta trabalho que auxilia na	Percebe-se um treinamento da escrita onde o aluno demonstra dificuldades, erros gramaticais com ausência ou excesso de vogais e ou

Brincadeiras	Contextos	Interações	Intenções	Táticas	Análises
			<p>devemos ter com as ferramentas de trabalho e uso pessoal, compreensão da importância do trabalho rural para o homem e o meio ambiente.</p>	<p>manutenção/ conservação do meio ambiente e do meio em que vivemos, bem como auxilia no plantio dos alimentos e das plantas.</p>	<p>consoantes, como por exemplo: ENXADINHA, por duas vezes no início da poesia o aluno escreveu “EXADINH” sem a vogal “A” no final da palavra. A palavra MATINHOS foi escrita sem a vogal “O”, permanecendo “MATINHS”. Já na palavra MINHA, percebe-se o excesso de vogal, sendo escrita “MIANHA”, na sequência, o aluno escreve a palavra ENXADINHA de outra maneira, “engolindo” a consoante N (ENXADIHA).</p>

Brincadeiras	Contextos	Interações	Intenções	Táticas	Análises
					<p>Por fim, na última linha da última estrofe do poema a criança equivocou-se, realizando uma mistura de palavras e versos da poesia que resultou em uma grande confusão e perda do sentido da poesia. Onde se lê:</p> <p style="text-align: center;">A VÓS PLANVILHO</p> <p style="text-align: center;">Leia-se: A VÓS PLANTINHAS O DOCE ORVALHO.</p>
<i>Jogo do reconhecimento de imagens</i>	<i>Escrever o nome dos desenhos</i>	Atividade individual e coletiva onde a aluna pôde fazer uma recordação de suas aprendizagens, que envolveu seus	Exercitar a memória, treinar a escrita, fazer associações entre imagens e palavras e conhecer novas culturas a partir dos nomes que cada aluno	Apresentação de imagens onde os alunos deverão apresentar os nomes de cada figura.	O Aluno demonstra conexão com a atividade ao executar com sucesso a escrita com nome de cada desenho.

Brincadeiras	Contextos	Interações	Intenções	Táticas	Análises
		conhecimentos prévios e culturais onde gravuras podem conter nomes diferentes de acordo com a cultura de cada aluno.	descreveu para o desenho		

5. Ludicidade, Jogos e brincadeiras: análises sobre mitos e verdades no cotidiano escolar

Ao analisar o material da aluna, que foi disponibilizado para esse estudo, com autorização da professora, notamos que o cotidiano estudantil da criança é composto por propostas e realizações de métodos lúdicos pré-definidos que complementam as atividades que são desenvolvidas a partir da utilização de regras ortográficas, sem a utilização de qualquer tipo de brinquedo de recreação.

Percebe-se, na imagem 1, que unir sílabas para formar palavras é uma atividade de regra ortográfica, ao mesmo tempo pode ser considerada uma atividade lúdica pelo fato da criança ter que executar um jogo de associações entre imagens, palavras e separação de sílabas. Portanto, a atividade pode ser considerada uma ferramenta lúdica embasada verdadeiramente nas orientações didático-pedagógicas.

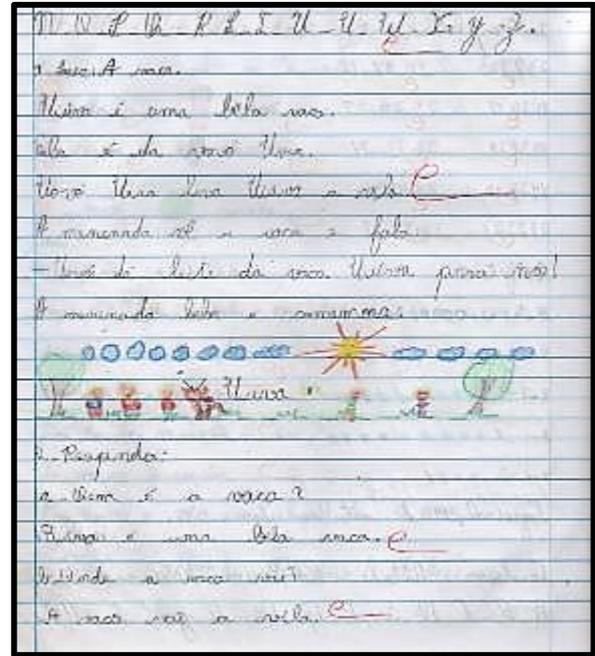
Na imagem 2, por sua vez, trata-se de uma interpretação de texto, uma contação de história onde a aluna não pode utilizar sua criatividade para executar a solução do problema, uma vez que as respostas estão inseridas no texto. Sendo assim, a atividade está orientada pela repetição e não pela criação.

Exceção feita aos desenhos, essa atividade não explora a ludicidade que proporciona as contações de histórias, e os trabalhos pedagógicos orientados por essas práticas podem ser considerados um “mito”, ou seja, não são desenvolvidos levando-se em consideração as diretrizes curriculares para o trabalho com jogos e brincadeiras.

Imagem1: Junção e separação Silábica. Caderno de atividades de uma criança do 1º ano do Ensino Fundamental.



Imagem2: Contação de História: A Vaca



Essas diretrizes educacionais, relacionadas para as duas primeiras atividades do caderno da criança, orientações da BNCC para os anos iniciais do Ensino Fundamental, com destaque para os campos de experiência, estabelecem que as aprendizagens e o desenvolvimento das crianças têm como eixos estruturantes as interações através da brincadeira, assegurando-lhes os direitos de conviver, brincar, participar, explorar, expressar-se e conhecer-se.

Nesse sentido, apesar de alguns aspectos discordantes, percebe-se uma vinculação estreita entre as diretrizes curriculares e o que a professora realizou, pois o letramento, através de atividades lúdicas, representa a continuação de processos educacionais vivenciados na etapa anterior, como destaca a BNCC (2017, p. 59).

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos. Como aponta o Parecer CNE/CEB nº 11/201029, “os conteúdos dos diversos componentes curriculares [...], ao descortinarem às crianças o conhecimento do mundo por meio de novos olhares, lhes oferecem oportunidades de exercitar a leitura e a escrita de um modo mais significativo” (BRASIL, 2010).

Em síntese, mesmo que a professora não tenha estabelecido uma brincadeira ou um jogo formalmente conhecido, fica nítida a vinculação entre o objetivo planejado pela professora e o que foi atingido pela estudante.

Ademais, um aspecto extremamente relevante na orientação pedagógica da professora, foi o de realizar atividades lúdicas relacionadas ao mundo da criança, ou seja, na contação de história a professora utilizou elementos do mundo do campo, o qual está inserida a criança. Enfim, a professora está desenvolvendo atividades a partir da realidade dos educandos.

Nas imagens 3, 4 e 5 e 6 percebe-se a proposta de execução de um desenho, que foi realizado pela criança a partir da frase apresentada pela professora.

Foi um desenho realizado através da imaginação da aluna, a forma como ela compreendeu a frase e como ela pôde ver a imagem apresentada na frase, sendo assim, há quem entenda que a atividade seja “mito” pelo fato da criança não poder desenhar o que queria e sim o que a frase propunha, mas ela também pode ser “verdadeira” pelo fato da professora ter dado à aluna a autonomia de desenhar do jeito que ela compreendeu a frase, tratando-se de uma proposta a partir da imaginação e autonomia da criança que executou a atividade à sua maneira, caprichando em cada detalhe.

Imagem3: Jogo de Transformação de frases em desenhos

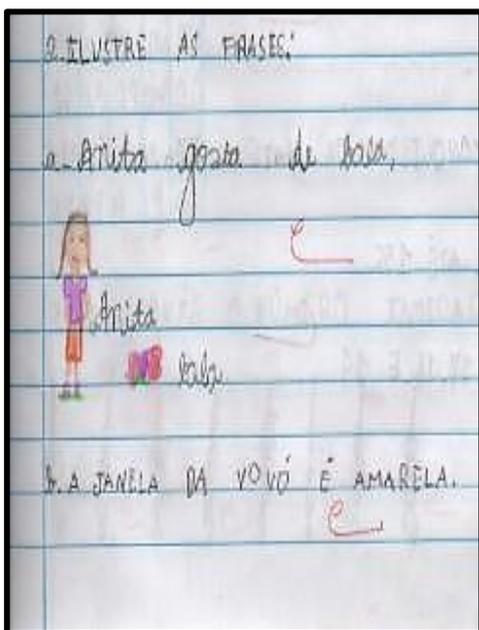


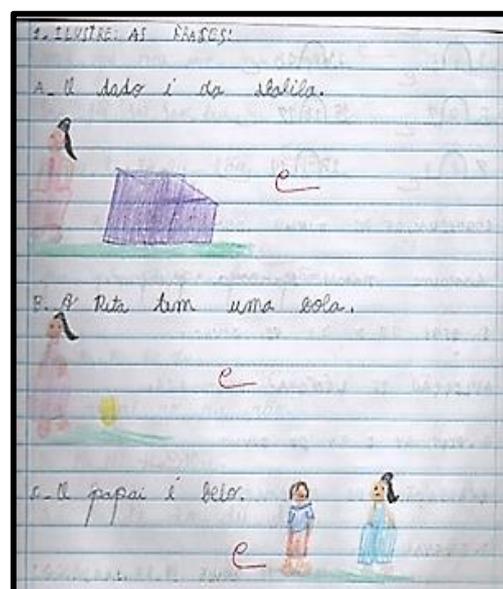
Imagem4: continuação da imagem 3



Imagem 5: Jogo de Transformação de frases em desenhos



Imagem 6: Jogo de Transformação de frases em desenhos



Considera-se uma brincadeira criativa por parte da professora que pensou no desenvolvimento da coordenação motora fina dos alunos, bem como despertou a imaginação, a criatividade, a liberdade de expressão das crianças.

Ao observarmos as quatro imagens apresentadas, podemos compreender que todas elas tiveram o mesmo objetivo, realizar um desenho à partir da frase dada pela professora, onde a criança utilizou sua autonomia, criatividade e imaginação. A aluna atentou-se aos detalhes de cada frase para executá-los em seu desenho, utilizando cores para realçar e dar vida à sua imaginação, com muito capricho podemos perceber que a criança desenvolveu muito bem a atividade que atingiu os objetivos da professora.

Considera-se então, que professora seguiu o que regulamenta a BNCC que orienta:

Ao longo do Ensino Fundamental – Anos Finais, os estudantes se deparam com desafios de maior complexidade, sobretudo devido à necessidade de se apropriarem das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos relacionados às áreas. Tendo em vista essa maior especialização, é importante, nos vários componentes curriculares, retomar e ressignificar as aprendizagens do Ensino Fundamental – Anos Iniciais no contexto das diferentes áreas, visando ao aprofundamento e à ampliação de repertórios dos estudantes (BNCC, 2017, p. 60).

Nesse sentido, também é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação.

Já as imagens 7, 8 e 9, teve a intenção de apresentar a historinha de um homem do campo que manuseava sua ferramenta de trabalho, que por sua vez era uma enxadinha, onde a mesma auxiliava na manutenção/conservação do meio ambiente e de todo meio em que vivemos, bem como auxilia o homem trabalho rural. Foi uma atividade bem elaborada pela professora que trouxe além da interpretação de texto e o incentivo à preservação do meio ambiente, a professora despertou a criatividade, imaginação e a comparação do trabalho da enxadinha com o cotidiano dos estudantes, que por sua vez têm semelhanças quando se diz “corta matinhos num vai e vem” assim também é o lápis de escrever, que “vai e vem”. “Minha enxadinha vai descansar para amanhã recomeçar...” Os alunos também têm essa rotina e esse momento de descansar para retomar no dia seguinte, portanto a atividade é considerada “verdadeira” por trazer em seu conteúdo experiências de vida e cultura.

Imagem 7: Contação de História: A enxadinha

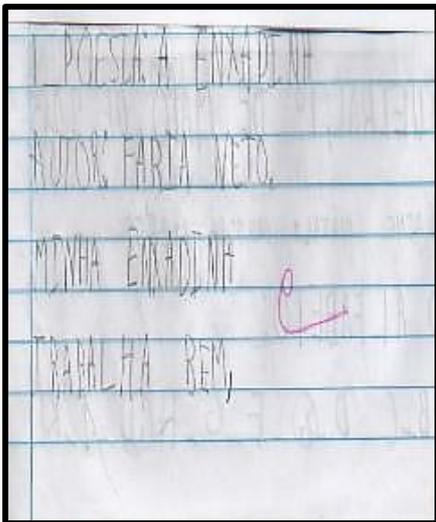


Imagem 8: continuação “A Enxadinha”

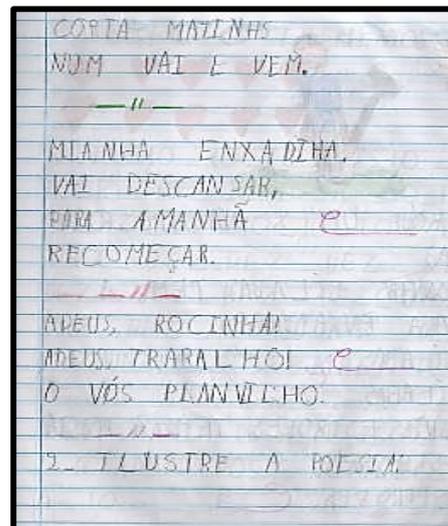


Imagem 9: continuação: “A enxadinha”

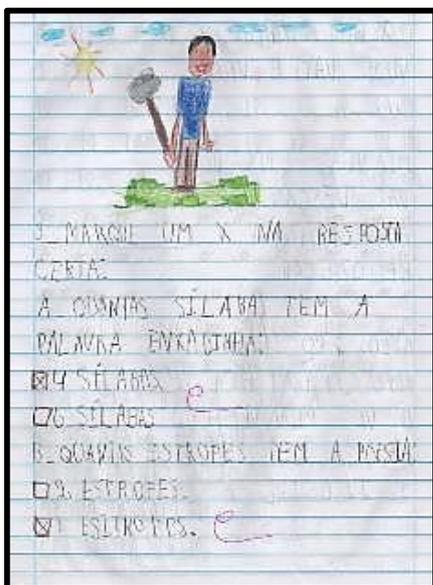


Imagem 10: Jogo do Reconhecimento de imagens



Contudo, as imagens 7, 8, e 9 apresentam as expressões das crianças através de diferentes atividades, com destaque para a produção de poesias e suas representações através de desenhos.

Na imagem 10, temos o “Jogo de Reconhecimento de Imagens”, onde a aluna deveria expor o nome de cada figura apresentada, como forma de associação de imagens e palavras, exercitar a memória, treinar a escrita, reconhecimento de imagens e uma forma de desenvolvimento cultural, onde as gravuras podem apresentar nomes diferentes de acordo com a cultura de cada aluno, como seria o exemplo da primeira gravura, onde alguns alunos podem colocar o nome do objeto apresentado de “Bule” e outros “Chaleira”.

Por fim, percebe-se no caderno de atividades da aluna, o qual foi utilizado para estudos, que houve dinâmica onde os alunos puderam se expressar de forma autônoma, espontânea e construtiva os seus saberes e conhecimentos. Não foi identificado brincadeiras lúdicas com utilização de brinquedos pedagógicos que a aluna pudesse manusear, porém o objetivo da professora foi alcançado da mesma maneira, onde a aluna pôde expressar os conhecimentos adquiridos, demonstrando habilidade com as atividades apresentadas.

6. Considerações Finais

Conclui-se com este trabalho que a Ludicidade, Jogos e Brincadeiras não são apenas um momento de diversão e recreação, eles podem sim trazer conhecimentos se forem bem planejados e com acompanhamento do profissional responsável que irá certificar-se que as atividades estão sendo executados da maneira correta e adequada. As atividades lúdicas trazem às crianças, socialização, respeito com as pessoas e com as regras do jogo, autonomia, aprendizado, equilíbrio, auto estima, saber ganhar e saber perder, sensação de prazer e realização, etc. A falta de atividades que possam desenvolver a criatividade e imaginação do aluno, podem tornar as aulas monótonas, sem criatividade, comprovando a falta de aperfeiçoamento profissional e de um método inovador que traga conhecimento de maneira prazerosa, prática, lúdica e divertida.

Assim, como foi possível observar no caderno da aluna, o brincar é muito importante na Educação, pois predomina a infância, por tanto, auxilia na interação entre pedagogo e criança e criança e mais crianças, conseqüentemente através das brincadeiras, as crianças conseguem tomar decisões e elas fazem isso quando brincam com o jogo da memória, para saber qual peça

virar e no caso da brincadeira proposta pela professora o ditado também é uma tomada de decisão, pois naquele momento mesmo que a aluna não soubesse escrever a palavra ditada ela tinha que tomar uma decisão e escrever da maneira que soubesse e que entendia ser a forma correta; propicia criar novas atividades, participação conjunta por meio de interações com seus colegas e professores. Essa interação é de suma importância, já que a criança aprende a respeitar o próximo, sua vez de falar, e desenvolve conhecimentos prévios, culturais, aprende a solucionar problemas do dia a dia, como raciocínio lógico, aprende a expressar seus desejos, aceitar as regras sociais, se desenvolve socialmente, adquire autonomia, amplia a imaginação, desenvolve a fala e a escrita, entre outros aspectos relevantes para Educação das crianças.

Para que isso aconteça, percebe-se o quão o pedagogo é importante, pois ele é mediador do conhecimento teórico e consegue adequar os materiais e o brincar com as questões de ensinar, estimulando a autonomia e aquisição de conhecimento das crianças. O brincar, o lúdico na educação representa e proporciona o desenvolvimento da criança em habilidades necessárias para aprendizagem de acordo com o BNCC. Conclui-se que o pedagogo como mediador do conhecimento, seja capaz de promover um ensino prazeroso e eficiente, por fim, conclui-se também que a Ludicidade, Jogos e Brincadeiras trazem sim aprendizagens e muito conhecimento aos alunos além de muita diversão, interação e socialização.

Link de acesso ao vídeo: <https://youtu.be/3oVFDLMWEs8>

REFERÊNCIAS

BARBOSA, Josué Humberto. **Mémoires et environnements: récits d'histoires et lieux de vies dans la grande région du Fleuve Grande, Minas Gerais – Brésil**. Paris: Université de Paris X – Nanterre, Dissertação produzida no âmbito do D.E.A. d'Etudes ibériques et ibéro-américaines, 2002. Texto inédito.

BRASIL, Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Brasília: MEC. 2017. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> acesso em 03 de out. de 2020.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DE MACEDO, Neusa Dias. **Iniciação à pesquisa bibliográfica**. São Paulo, Brasil. Edições Loyola, 1995.

Documento Privado. **Caderno de estudo de sala de aula**. 1º Ano do Ensino Fundamental. Escola Pública. Sul de Minas Gerais. 2015.

GOMES, Anangélica Moraes. **A criança em desenvolvimento: cérebro, cognição e comportamento.** Rio de Janeiro: Revinter, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko .**O brincar e suas teorias.** São Paulo: Cengagelearning, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 10 ed. São Paulo: Cortez editora, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **O desenvolvimento psicológico na infância.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, D.W. **A criança e seu mundo.** 6. ed. Rio de Janeiro. LTC, 1978.