

# A Importância do Lúdico no Ensino da Língua Portuguesa

SABIÃO, Roseline Martins [📧](#)

SABIÃO, Roseline Martins. **A Importância do Lúdico no Ensino da Língua Portuguesa**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 07, Vol. 07, pp. 60-98, Julho de 2018. ISSN:2448-0959

## Resumo

Entender as transformações pelas quais passa a educação hoje, o papel do professor de Língua Portuguesa, do aluno na etapa de desenvolvimento a que se destina a pesquisa, da escola, é fundamental para que o processo de ensino-aprendizagem possa ser melhorado de forma efetiva. Porém, não se pode esquecer que constitui, sobretudo, um desafio a professores que desejam construir aprendizagens e estratégias educacionais. A ludicidade através dos jogos pode ser um excelente meio incentivador de auxílio a aprendizagens, já que nem sempre se limitam somente àquelas que prevê o livro didático. No jogo, o indivíduo aprende a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações, experimentar, descobrir, inventar, além de ter estimulada a curiosidade, a autoconfiança, a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração, e de ser um momento de auto expressão e realização. O que vai promover uma boa aprendizagem, mais do que o jogo em si, é o clima de discussão, troca entre professores e alunos, permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros e promovendo a sua análise. A afetividade, a sensibilidade é um outro importante fator que pode ser desenvolvido e observado, principalmente levando em consideração o estado, conturbado, emocional a que chegam os jovens nas escolas hoje, influenciados pela internet, mídia, enfim, pela revolução tecnológica e científica pela qual passa o mundo atual. Os objetivos da pesquisa consistem em valorizar o ensino-aprendizagem tendo em vista a Educação do Século XXI; a aplicação do lúdico para auxiliar a parte teórica, de forma a tornar o ensino mais prazeroso, apresentando sugestões para enriquecer o trabalho de profissionais da área de educação. O embasamento teórico foi predominante em Freire (1996) e Macedo (2000), além de Piaget (1976), Antunes (2000), Cury (2003), dentre outros.

Palavras- chaves: Aluno, Professor, Ludicidade, Aprendizagem.

## Introdução

O Ensino-Aprendizagem é aquele que se preocupa, não só com as mudanças tecnológicas e comportamentais, que ocorrem em velocidades cada vez maiores dentro do ensino, como também, com o desempenho do professor e do aluno neste processo. É, portanto, um desafio para quem deseja construir aprendizagens e estratégias educacionais, levando-se em conta essa evolução pela qual trafegam mestre e aluno.

A ludicidade requerida justifica um ensino por meio de jogos. O jogo é um universo, no qual, através de oportunidades e riscos, cada qual precisa achar o seu lugar. Podem ser trabalhados, por exemplo, através de perguntas e respostas, por regras, enfim, de inúmeras maneiras, porém, nesta pesquisa, a autora trabalhará com os jogos de palavras, dando ênfase à parte emocional, à adaptação individual e social dos

alunos.

O lúdico é um assunto bastante abrangente, que vem sendo estudado e discutido desde a Antiguidade, pelos filósofos e estudiosos que vieram antes da era cristã, pois acreditavam que todo ser humano já vinha em sua essência com uma inclinação para a diversão e para os jogos, o que explicava, de certa forma, alguns costumes de povos primitivos em suas atividades de dança, caça, pesca e lutas, como sendo aspectos de divertimento e prazer natural.

Na atualidade, o tema jogo, como um agente facilitador da aprendizagem, é bem mais desenvolvido por teóricos e pedagogos do que há algum tempo, até mesmo pela preocupação cada vez maior em estar aliando o ensino a metodologias que garantam eficazes resultados na educação; e por se tratar de algo, dinâmico, exigindo certo cuidado e saber no seu planejamento e execução. Cury (2003), em suas considerações em torno da educação, afirma que “Bons professores possuem metodologia, professores fascinantes possuem sensibilidade”. Não adianta ser só didático, trabalhar jogos de cunho pedagógico precisa-se ir muito além das teorias, até porque os jovens de hoje, dentro de um mundo globalizado, aonde a informação vem, praticamente, de forma instantânea, não pensam da mesma forma que os do passado, ou seja, o tempo todo ocorre um processamento intenso de dados e informações.

Este estudo, destaca o brincar, os jogos e as situações-problema, como sendo recursos úteis para uma aprendizagem diferenciada e significativa da língua, uma vez aplicados aos conteúdos do ensino fundamental de 5ª a 8ª série, já que através de estudos realizados, se podem verificar a falta de investigação do tema nesta etapa do ensino, também de grande importância, e onde se pode trabalhar, por exemplo, o fortalecimento de vínculos familiares, tolerância mútua, dentre outros.

Dessa forma, são muitos os estudiosos do assunto e, para este trabalho, foram consultados autores que relatam a importância do uso dos jogos em atividades didáticas como Macedo (2000), Piaget (1976) e, em particular, Antunes (2000) e Cury (2003), que atribuem a essas metodologias a importância do fator emocional. “Educar é ser um artesão da personalidade, um poeta da inteligência, um semeador de ideias”.

A opção pelo estudo tem por finalidade o enriquecimento de práticas docentes de Língua Portuguesa, no ensino fundamental (de 5ª a 8ª série), desenvolvendo no aluno a capacidade de ler, escrever, interpretar, tendo em vista implicações gramaticais e ortográficas. Além de sensibilizar e atender às necessidades de muitos educadores e professores que se interessam pelo assunto e acreditam ser pertinente estarem aplicando os jogos em suas aulas, a fim de aliar o prazer e a descontração aos conteúdos teóricos que se deseja transmitir. A própria Língua Portuguesa pode ser trabalhada como um instrumento lúdico motivador, já que se pode, por exemplo, dentro de um debate, de uma redação, estar estimulando nos alunos a formação e a manifestação de diferentes pontos de vistas; na literatura transformar um gênero literário em outro, uma notícia de jornal em conto, assim como um texto poético em crônica, porém sempre levando uma determinada situação-problema e oferecendo ao aluno várias oportunidades de atuar criativamente sobre a própria língua.

Animar o processo de ensino-aprendizagem é dever e função que cabe aos docentes desempenhar e, portanto, precisam ser competentes, investigadores, nutrir certos conhecimentos de forma a desenvolverem atividades que sejam divertidas e, que, sobretudo, toquem a sensibilidade dos alunos, sabendo discernir o que aquilo vai gerar de bom ou ruim para eles. A educação para obter um ensino mais eficiente aperfeiçoou novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora e prazerosa. Dentre

essas técnicas temos o lúdico, um recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes na educação, apesar de exigir extremo planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada. O jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores atualmente, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira. Palavras Chaves: educação, ensino, lúdico, jogo, dinâmico, educador, valores.

A princípio, a explanação desse trabalho tem como objetivo mostrar a importância de se trabalhar o lúdico na esfera escolar para a obtenção de qualidade no processo educacional. E para que essa aprendizagem aconteça de forma significativa e dinâmica, o professor tem como apoio a técnica dos jogos. São muitos os estudiosos do assunto, e para este trabalho foram consultados autores que relatam a importância do lúdico e do uso dos jogos em atividades didáticas para fundamentar ainda mais os pontos principais e melhor afirmar o que foi explanado, são eles: Airton Negrine, Celso Antunes, Gilda Rizzo e Helena Nylse Cunha.

A educação tem por objetivo principal formar cidadãos críticos e criativos com condições aptas para inventar e ser capazes de construir cada vez mais novos conhecimentos. O processo de Ensino/Aprendizagem está constantemente aprimorando seus métodos de ensino para a melhoria da educação.

O lúdico é um desses métodos que está sendo trabalhado na prática pedagógica, contribuindo para o aprendizado do alunado possibilitando ao educador o preparo de aulas dinâmicas fazendo com que o aluno interaja mais em sala de aula, pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações.

É preciso ressaltar que o termo lúdico etimologicamente é derivado do Latim "ludus" que significa jogo, divertir-se e que se refere à função de brincar de forma livre e individual, de jogar utilizando regras referindo-se a uma conduta social, da recreação, sendo ainda maior a sua abrangência. Assim, pode-se dizer que o lúdico é como se fosse uma parte inerente do ser humano, utilizado como recurso pedagógico em várias áreas de estudo oportunizando a aprendizagem do indivíduo. Dessa forma, percebem-se as diversas razões que levam os educadores a trabalharem no âmbito escolar as atividades lúdicas.

Como vemos Gilda Rizzo (2001) diz o seguinte sobre o lúdico:

"... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual." (p.40).

Diante de tal pensamento que a estudiosa coloca, observa-se que o principal papel do educador é estimular o alunado à construção de novos conhecimentos e através das atividades lúdicas o aluno acaba sendo desafiado a produzir e oferecer soluções às situações-problemas impostas pelo educador. Pois o lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

Convém ressaltar que o educador deve ter cuidado ao desenvolver uma atividade trabalhando o lúdico, por ser uma tarefa dinâmica, o professor fica na condição de estimulador, condutor e avaliador da feitura da atividade, no entanto o educador é o elo entre o lúdico e os alunos.

Da mesma forma deve ater-se na quantidade de atividades lúdicas, pois utilizada exageradamente acabam tornando-se rotineira e transformando-se numa aula tradicional. Nylse Cunha (1994) acredita que a ludicidade oferece uma "situação de aprendizagem delicada", ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o grau de desenvolvimento das múltiplas inteligências do mesmo, do contrário a atividade lúdica perde completamente sua riqueza e seu valor, além do mais o professor deve gostar de trabalhar esse novo método sendo motivador a fazer com que os alunos gostem de aprender, pois se o educador não se entusiasmar pelo que ensina o aluno não terá o interesse em aprender.

Celso Antunes (2001) argumenta da seguinte forma: "Um professor que adora o que faz que se empolgue com o que ensina que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta seu tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma..." (p.55).

A atividade lúdica mais trabalhada atualmente nas escolas pelos professores é o jogo, principalmente nas salas de aula do ensino fundamental por ter sua clientela na maioria das vezes formada por crianças. Sendo importante dizer que a palavra "jogo" foi utilizada para se referir ao "brincar", se tratando de forma lúdica, levando em conta que o indivíduo não apenas se diverte jogando, mas também aprende.

A palavra "jogo" etimologicamente origina-se do latim "iocus", que significa brincadeira, divertimento.

Em alguns dicionários da Língua Portuguesa aparece com definição de "passatempo, atividade mental determinada por regras que definem ganhadores e perdedores". Numa de suas palestras Airton Negrine (1997) cita o seguinte:

"... a palavra "jogo" apresenta significados distintos uma vez que pode ser entendida desde os movimentos que a criança realiza nos primeiros anos de vida agitando os objetos que estão ao seu alcance, até as atividades mais ou menos complexas..." (p.44).

Pode-se dizer então que a palavra "jogo" apresenta significados variados, desde uma brincadeira de criança com fins restritos em diversão até as atividades mais complexas com intuito de adquirir novos conhecimentos.

Gilda Rizzo (2001) diz que "os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar."

Pois o objetivo principal do jogo como atividade lúdica é proporcionar ao indivíduo que está jogando, conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa não deixando de ser significativa independente de quem o joga, deixando de lado os sistemas educacionais extremamente rígidos. A pesquisa tem como principais objetivos:

- Valorizar o processo ensino-aprendizagem, com vistas à eficácia nos resultados;
- Conhecer a ideologia básica da Educação do século XXI, e ao aluno como uma unidade dentro de uma diversidade de situações;
- Conhecer e compreender a utilização do lúdico como recurso didático, não em substituição da parte teórica, porém para auxiliar esta, no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa (ensino fundamental de 5ª a 8ª série);
- Provocar reflexões quanto à aplicação de novas práticas de ensino, permitindo o desenvolvimento de profissionais mais competentes e, fornecendo a estes, sugestões de várias possibilidades de trabalho;
- Propiciar situações que envolvam o uso dos jogos e brincadeiras no ensino da Língua, e sua aplicação em processos avaliativos.

As respostas ao questionamento feito no presente trabalho tiveram embasamento teórico predominantemente em Paulo Freire (1996), na passagem em que afirma: “não há ensino sem pesquisa nem pesquisa sem ensino”, ou seja, o professor precisa o tempo todo, de forma crítica e seletiva, estar buscando novos conhecimentos, precisa ousar correr riscos, porque sem isso não existe educação. Em Macedo (2000), quando diz que “as aquisições relativas a novos conhecimentos e conteúdos escolares não estão nos jogos em si, mas dependem das intervenções realizadas pelo profissional que conduz e coordena as atividades”. Além de outros que complementarão a pesquisa, como Piaget (1976), Antunes (2000), Cury (2003) e os Parâmetros Curriculares Nacionais de Língua Portuguesa de 5ª a 8ª série (1998).

Neste estudo, é importante explicar que a palavra jogo foi utilizada para referir-se ao brincar, quando se trata de atividade lúdica. E que se origina do vocábulo latino *jocus*, significando entre outras coisas divertimento e brincadeira (LAROUSSE CULTURAL, 1992).

### **Justificativa**

A brincadeira, no panorama sócio histórico é um tipo de atividade social humana que supõe contextos sociais e culturais. O lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde primórdios da humanidade. (Andrade e Sanches, 2006); (Szundy, 2005). Ao criar um jogo entre fantasia e realidade, o homem primitivo procurava, através do mito, dar conta dos fenômenos do mundo. No que diz respeito ao culto, os rituais das civilizações antigas eram celebrados dentro de um espírito de puro jogo, no sentido literal da palavra, um jogo entre o bem e o mal.

O papel central reservado ao mito e ao culto nas civilizações antigas permanece intacto em diversas comunidades, nas quais o jogo entre fantasia e realidade, entre o bem e o mal representa a base moral do povo, passada de geração a geração por meio da sabedoria dos membros mais velhos dessas comunidades.

Dessa forma os padrões simbólicos de compreensão e (re) criação são estabelecidos proporcionando instrumentos para o aprendiz.

Ao tomarmos como parâmetro às teorias de DANTAS (1998, p. 111) “o termo lúdico refere-se à função de brincar (de uma forma livre e individual) e jogar (no que se refere a uma conduta social que supõe

regras)". Assim, o jogo é como se fosse uma parte inerente do ser humano, sendo encontrado, na Filosofia, na Arte, na Pedagogia, na Poesia (com rimas de palavras), e em todos os atos de expressão. (Andrade e Sanches, 2005).

Em concordância com Andrade e Sanches, podemos arriscar-nos em afirmar que o jogo não necessita essencialmente de um ganhador e de um perdedor.

O emprego da atividade lúdica define-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir.

Quero destacar também, que embora alguns pesquisadores centralizasse a ação do lúdico na aprendizagem infantil, o adulto também pode ser beneficiado com atividades lúdicas, tornando o processo de ensino/aprendizagem de línguas mais motivado, descontraído e prazeroso, aliviando certas tensões que são carregadas pelo ser humano devido ao constante estresse do dia-a-dia.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então à dimensão educativa. SZUNDY (2005). Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado.

Nessa perspectiva, vemos que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem às atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem.

A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem às atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva.

Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (Teixeira, 1995, p. 23).

Por conseguinte, por meio dos dispositivos teóricos de Andrade e Sanches (2005), Nunes (2004), Antunes (1998), Cardoso (1996), Szundy (2005) tais dispositivos, nos permite em apontar que cabe ao professor apropriar novas práticas metodológicas referentes ao ensino de Língua Portuguesa, inserindo então atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem a fim de que seja alcançado o objetivo linguístico.

### **Objetivos gerais**

Desde os tempos mais remotos o brincar esteve presente na vida do homem. É uma atividade que é facilmente associada à infância, mas que também tem seu lugar na vida dos adultos, não podendo então ser considerada como atividade particular da infância. Em diversos povos e culturas, o homem brincou, e nos mais variados espaços, sejam na floresta, nos campos, nas ruas, espaços esses que diferem em razão da cultura da comunidade de onde se brinca.

Os jogos e brincadeiras permaneceram de geração em geração, sendo transmitidos através da oralidade, e das práticas aprendidas entre os grupos infantis que passavam sua brincadeira adiante. De acordo com cada cultura há maneiras diferenciadas de brincar/jogar, mas sempre prevalecendo sua essência, ou seja, as características principais da brincadeira.

Com o aparecimento das escolas e pela influência da televisão e de toda a mídia eletrônica, a brincadeira foi ganhando novos modos de ser e de acontecer na rotina de nossas crianças, para que garanta a aprendizagem e socialização.

Nesse processo histórico do brincar, foram desenvolvidos vários estudos e pesquisas a respeito de sua compreensão e importância para o desenvolvimento infantil. Estes estudos também se constituem como fonte de preservação histórico-cultural por ser um processo de construção de conhecimentos que exprimem um pensamento sobre a criança e sua cultura. Há também na brincadeira, o prazer envolvido, não sendo a única característica motivadora do brincar. E pelo fato de ser brincadeira, não quer dizer que não há também seriedade nela, pois está regido por elementos que o caracteriza como tal, por exemplo, as regras, sejam implícitas ou explícitas.

Portanto venho dizer como objetivo geral, a criança ao brincar dá conta de construir seus espaços. No jogo ela apreende elementos do real, mas se descola da realidade cotidiana, e mesmo nessa dimensão há uma seriedade no brincar. O brincar, segundo HUIZINGA (2001) é uma parte integrante da vida em geral. O brincar implica na construção de conhecimento, reconstrução da cultura, e assim a criança que brinca é sujeito cultural.

### **Objetivos específicos**

Alguns filósofos, e pesquisadores em geral, como em particular na área de Psicologia, Pedagogia, Linguística e Educação posicionam-se a favor em relação ao uso de atividades lúdicas em sala de aula. Entretanto, os que criticam tal prática em sala de aula encontram-se Berne apud Cardoso (1996, p. 37) que afirma que “o jogo em sala de aula apresenta uma conotação negativa, sendo visto como superficialidade e com motivação oculta”. Já Dinello (1982, p. 51) critica “o jogo na escola por considerá-lo apenas uma *aparência de jogo* ou como um *falso joga* a fim de obter uma falsa resposta esperada”.

Entretanto, observa-se, pois que alguns dos grandes educadores como Comenius, em sua obra *Didática*

*Magna em 1632*, apresentou a sua concepção de Educação. Nesta obra, como Teixeira nos aponta (1995, p. 39) Comenius “pregava a utilização de um método de acordo com a natureza e recomendava a prática de jogos, devido ao seu valor formativo”. Por isso, parece haver um bom senso em reconhecer a importância das atividades lúdicas não só nas diversas áreas do saber, mas também no que se diz respeito ao ensino de línguas.

Dessa forma, desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita 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, 2004, On-Line) Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (Teixeira, 1995, p. 23).

### **Metodologia da pesquisa**

Cury (2003) coloca a afetividade como fator primeiro para se atingir os objetivos na educação: os demais, como cognição, construção do conhecimento, vêm como consequência no processo ensino-aprendizagem. Primeiro, é preciso que se are o campo da emoção para depois preparar o da razão. E afirma ainda que “A educação moderna está em crise, porque não é humanizada, separa o pensador do conhecimento, o professor da matéria, o aluno da escola, enfim, separa o sujeito do objeto”.

Para os PCN’S (1998), o papel fundamental da educação amplia-se ainda mais no despertar do novo milênio, apontando para a necessidade de se construir uma escola voltada para a formação de cidadãos. A nova era é marcada pela competição e pela excelência, em que progressos científicos e avanços tecnológicos definem exigências novas para os jovens que ingressarão no mundo do trabalho. É urgente uma revisão dos currículos, que orientam o trabalho dos professores e de estudiosos envolvidos com a educação do país.

Ainda, Cury acredita que as instituições precisam levar em consideração que não basta deter-se somente em métodos de ensino, teorias respeitáveis, como a do construtivismo e das inteligências múltiplas, precisa-se ir muito além, estimulando os alunos a não só construir conhecimentos, mas também, pensar antes de reagir, não ter medo do medo, serem líderes de si mesmos, saber perder, dentre muitas outras habilidades.

“Os computadores podem informar os alunos, mas apenas os professores são capazes de formá-los”, porque podem trabalhar a criatividade, a superação de medos, conflitos, enfim, podem estimulá-los ao pleno exercício dos direitos humanos.

Partindo da consideração de que as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento intelectual da criança, Platão ensinava matemática às crianças em forma de jogo e preconizava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados por jogos educativos (AGUIAR, 1998, p. 36).

Desta maneira, a criança aprende com mais facilidade; e dificilmente irá esquecer o conteúdo que foi passado, guardará em sua memória para o resto da vida e também terá incentivo em ensinar aos seus



colegas, aprendendo cada vez mais, conseguindo se socializar com o próximo.

O professor de Língua Portuguesa pode desenvolver um espaço com os outros professores, trabalhando a interdisciplinaridade no aprendizado da criança. Para a criança, isto será algo interessante, aprender matemática de uma maneira mais dinâmica; língua portuguesa, geografia através de coreografia; história através da dança. Mas isto só poderá acontecer se entre os professores e suas disciplinas ocorrer a união das matérias, o trabalho em grupo, com apenas um objetivo: os alunos serem beneficiados e participarem do processo de produção e busca de conhecimento.

Portanto, como método importante, ensinar a criança de uma maneira mais dinâmica é buscar cada vez mais o seu interesse em querer aprender, os jogos e as brincadeiras são somente uma maneira de ensino diferente do que a escola está acostumada a ver. O lúdico na escola é fundamental para promover atividades com jogos, buscando um meio de aprendizagem prazeroso para a criança, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador (o professor), pois, através dos jogos, pode ser feita facilmente uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades.

## **O Jogo**

“O jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional”. (Jean Piaget)

Machado (1998), em considerações do que venha a ser a ludicidade no ensino, afirma que “nem sempre jogo significa atividade lúdica”. O jogo, para ser lúdico precisa gerar uma tensão positiva suficiente para não prejudicar o aprendizado do aluno, tem de levar à ação e não à frustração.

Antunes (2003) parte de um princípio etimológico ao considerar jogo como sendo “um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga”. Além de “balanço, oscilação, astúcia, artil, manobra”, e amplia a noção, explicando que estes devem sempre oferecer meios ao crescimento do indivíduo na aprendizagem, como pessoa, e não precisam estar necessariamente dentro de uma competição entre grupos em que um tem de ganhar e o outro perder.

Para Antunes (2003), o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo que o indivíduo realize tudo que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar, e decide sem limitações. Pode ser grande, livre, e na aceitação das regras pode ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real.

Antunes (2003) entende jogo como sendo toda e qualquer atividade que impõe desafios, seja, por exemplo, um jogar com as palavras através de uma conversa, de uma pergunta, de um olhar, enfim, desde que o outro esteja estimulado.

O jogo, em si próprio, precisa trazer os segredos e respostas para que se desvendem os enigmas da vida. Os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada deles sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos

dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia. Podem até partir de materiais que o professor tenha disponível em sala, porém precisam atentar para a forma como devem ser trabalhados. O professor precisa ter muito mais criatividade, vontade, seriedade, competência, sensibilidade, que dinheiro.

Para Piaget (1976), o jogo é uma atividade preparatória, útil ao desenvolvimento físico do organismo. Da mesma forma que os jogos dos animais constituem o exercício de instintos básicos e necessários, como os de combater ou caçar, também o indivíduo que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, sua curiosidade em estar experimentando, além de seus valores sociais. É pelo fato de o jogo ser um meio tão valioso e eficiente na aprendizagem, que em todo lugar em que se consegue transformar leitura, cálculo, ortografia em brincadeira, observa-se que os alunos se apaixonam por essas ocupações tidas comumente como maçantes.

Macedo (2000) expõe que, nos jogos, os indivíduos precisam se deparar com situações- problema para que sejam estimulados corretamente, sendo justamente estes desafios que darão sentido ao jogo. Precisam apresentar alguma situação de impasse em que venha a se desenvolver uma solução. Além de o profissional da educação ter a consciência de estabelecer objetivos, fundamental para dar significado às atividades tais como: aonde quero chegar e por que, conhecer seu público, idade, número de participantes, classe social, etapa do desenvolvimento psicológico do indivíduo e organização prévia de um material adequado para que o trabalho se torne viável, além de tempo, espaço, dinâmica, proximidade de conteúdos, dentre outros.

Macedo (2000) é bem claro ao afirmar que a proposta de um trabalho com jogos não pode ser entendida como um receituário de bolo, que deva ser seguido fielmente por quem o utiliza.

A ideia seria propor algo de referencial, podendo ser modificado, adaptado, à prática pedagógica, de acordo com as necessidades de cada professor, e que os jogos sejam, sobretudo transformados em material de estudo e ensino, bem como aprendizagem e produção de conhecimento.

Macedo, assim como a maioria dos estudiosos na área, não só acredita como pode comprovar, no decorrer de sua prática com jogos, que muito mais que a aplicação de jogos em si na sala de aula é a intervenção dos professores na manipulação de tarefas e desafios. Afirma que “qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição de conhecimento. A questão não é o material, mas no modo como ele é explorado. Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo, mas não de qualquer jeito”.

Para Cury (2003), levando em consideração tudo que foi exposto anteriormente, não há técnica e metodologia pedagógica que funcione sem que haja a afetividade. O jogo para ele consiste em se poder trabalhar, sobretudo a autoestima, o controle da emoção, a capacidade de lidar com perdas e frustrações, de dialogar, de ouvir, ao lado do que se pode comumente extrair com finalidades didáticas.

A eficiência maior estaria mais na figura do professor do que dos jogos em si. Aposta no lúdico, no jogo, porém com o objetivo principal de estimular os alunos a serem pensadores, questionadores, e não repetidores de informação. É, sobretudo, saber “valorizar mais a pessoa que erra do que o erro da pessoa”.

Para Antunes (2003), é perfeitamente possível alfabetizar a emoção através dos jogos, levando o aluno a

vivenciar situações que agucem suas funções cerebrais e abasteçam suas memórias de informações prontas para serem usadas caso necessitem. Pode-se trabalhar, nos jogos, o autoconhecimento, a administração das emoções, empatia, automotivação, capacidade de relacionamento pleno, dentre outras habilidades já conhecidas.

Antunes afirma que, na etapa de aprendizagem escolar a que se destina o presente estudo, 5ª a 8ª série, os jogos mais adequados são aqueles que proporcionam uma educação emocional, estimuladores de inteligência intra e interpessoal, uma vez que os jovens nesta etapa formam pensamentos sobre moralidade, ética, sendo impossível separá-los do progresso cognitivo.

Segundo Oliveira (2005), nesta etapa, trabalhar o brincar, permite a elaboração de um mundo de sentimentos e ações com significados sócios afetivos novos e crítico; Podendo-se atribuir à atividade lúdica três funções: socializadora, na qual desenvolve hábitos de convivência; psicológica, podendo aprender a controlar seus impulsos, e pedagógica, trabalhando a interdisciplinaridade, a heterogeneidade, o erro de forma positiva, fazendo com que o indivíduo se torne ativo no seu processo de desenvolvimento.

No processo de ensino-aprendizagem, o professor, educador da era industrial, deve buscar educar para as mudanças, para a autonomia, para a liberdade possível numa abordagem global, trabalhando o lado positivo dos alunos e para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais.

O jogo de construção, enfatizado por Freire (2002), difere da caracterização de Souza (2006) e é mais uma forma de desenvolvimento da criança, uma mudança no ato de brincar:

O jogo como o desenvolvimento infantil, evolui de um simples jogo de exercício, passando pelo jogo simbólico e o de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização; o segundo é o faz-de-conta, a fantasia; o jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de intensificar trocas e a consideração pelas regras (FREIRE, 2002, p.69).

A criança, através de objetos e brinquedos, mostra o mundo simbólico, um simbolismo lúdico, no qual a brincadeira que a criança desenvolve é quase que imaginária, o brincar de faz-de-conta, são representações livres, pouco vinculadas à realidade que atinge o nível de compreensão da criança em relação ao mundo que a cerca. Ao trabalhar com o próprio corpo, a criança tem certa dificuldade em interpretar o simbolismo com o ato corporal. Mas, com a evolução do brincar, suas descrições verbais passam aos objetos utilizados, procurando reproduzir com materiais o que caracteriza o jogo de construção.

O jogo de construção deixa de lado um pouco o simbolismo, para desenvolver a socialização da criança com o mundo social. Para que a criança encontre amplo espaço de expressão dentro do jogo de construção, precisa dispor de material variado e de contato com a natureza. O professor irá trabalhar com os lados cognitivos, físico e afetivo da criança trazendo a criatividade para dentro da sala de aula.

A improvisação de material é estimular a criatividade da criança para que ela também possa fazer o mesmo, criar um brinquedo do seu próprio gosto. Isto irá despertar o interesse da criança em aprender e a criar algo diferente. Materiais diversificados trazem o lúdico como uma forma de aprendizado e

desenvolvimento: *"O jogo contém um elemento de motivação que poucas atividades teriam para a primeira infância: o prazer da atividade lúdica"* (FREIRE, 2002, p.75).

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcando por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos (ANTUNES, 2002, p.37).

Os jogos pedagógicos têm que ser planejados pelo professor cuidadosamente, para saber o objetivo da aula. *"Os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento"* (ANTUNES, 2002, p.38). O professor deve preparar seus alunos para o momento especial a ser propiciado pelo jogo e explicar a razão pela qual está adotando o jogo naquele momento da aula.

Na língua portuguesa, podem ser utilizados jogos que explorem as inteligências linguísticas, espaciais e pessoais. Aplicando o uso da linguagem para facilitar a expressão, compreender textos escritos e orais, construir imagens diversas com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem.

Já nas Ciências, "entender a natureza como um todo dinâmico e como um conjunto complexo de seres e ambiente, incluindo o homem, e perceber sua atuação como agente transformador da paisagem" (ANTUNES, 2002 p.44), poder-se-ia estimular os educandos a realizarem experimentos, analisarem situações e reações, incluindo o funcionamento e reações orgânicas e fisiológicas durante o esforço e exercício, os períodos antirraciais, hormônios e sexualidade poderiam ser facilmente trabalhados também.

O jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia correta, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção (PIAGET, 1972, p.156).

Entretanto, o jogo é construtivo, pois pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade, é uma ação carregada de simbolismo, do faz-de-conta, que reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações. Souza (2006) considera o jogo importante para o crescimento de uma criança, apresentando a ideia de desenvolvimento humano a partir das ações que o sujeito exerce sobre o ambiente. E ao dedicar-se aos estudos sobre jogos e embasado nas propostas de Piaget, ressaltou-os em: jogo de exercício, no período sensório-motor; jogos simbólicos, no período pré-operatório; e jogos de regras.

Crianças, quando vão às escolas pela primeira vez, geralmente se traumatizam e acabam chorando por dias seguidos, devido à separação das coisas e pessoas. Acham que por estarem na escola, em um ambiente fechado, perdem toda liberdade que tinham em sua casa. Com o passar dos dias, acabam por se acostumar com o ambiente, arrumam amigos e se dedicam no que melhor sabem fazer: brincar, quando lhes é permitido (FREIRE, 2002).

Ao brincar, a criança esquece seu cotidiano e descobre através das ações realizadas com seu brinquedo o poder de criatividade e o seu lado simbólico, muitas vezes esquecido ao penetrar no mundo escolar. As brincadeiras tornam-se distração para as crianças e são importantes para o seu desenvolvimento.

Quando pequenas, as mesmas são individualistas e autocêntricas (centradas nelas mesmas). A essa centração da criança nela mesma, Piaget chama de período egocêntrico<sup>2</sup>:

[“...] não significando com isso uma hipertrofia da consciência do eu, mas simplesmente uma incapacidade momentânea da criança de descentrar-se; isto é, de colocar-se em outro ponto de vista que não o próprio” (Piaget apud FREIRE, 2002, p.19).

Devido à centração, a criança constrói sua realidade trabalhosamente: adquirindo noções espaciais e do próprio corpo, diferenciando assim dos objetos ao seu redor. É aceitável que essa centração nela mesma permaneça durante algum tempo, o que não se deseja é que essa autocentração estenda-se por longo tempo, ao decorrer do tempo a autocentração vai sendo modificada pouco a pouco, se o ambiente da escola e da casa lhe permitir que aja em liberdade, sem comprometer a física e intelectualmente, ela chegará ao 2º ciclo do Ensino Fundamental (FREIRE, 2002).

Existem muitas escolas que não veem a importância do brincar e da atividade física para a criança, achando que só a alfabetização é importante. De acordo com FREIRE (2002, p.20): "de que nada vale esse enorme esforço para a alfabetização se a aprendizagem não for significativa. E o significado, nessa primeira fase da vida depende, mais do que qualquer outra, da ação corporal".

Não adianta somente passar as informações para a criança, sem saber realmente que ela esteja conseguindo aprender da maneira que lhe está sendo ensinada. A educação física oferece à criança a oportunidade de vivenciar formas de organização, a criação de normas para a realização de tarefas ou atividades e a descoberta de formas cooperativas e participativas de ação, possibilitando a transformação da criança e de seu meio (GALLARDO, 1998, p.25).

Segundo FREIRE (2002), as brincadeiras têm grande significado no período da infância, onde de forma segura e bem estruturada pode estar presente nas aulas de EF dentro da sala de aula. Com uma conduta mais alegre e prazerosa, poderemos ver traços marcantes do lúdico como ferramenta de grande importância e com um imenso fundamento no aprendizado da criança sem descaracterizar a linha desenvolvimentista do âmbito escolar.

As brincadeiras do mundo de rua que se aprende quando crianças também podem ser utilizadas pelos professores. Aprender na rua significa aprender com a vida, ou melhor, com vidas elas enriquecem ainda mais as aulas, esta é uma forma confiável do professor interagir com o cotidiano do aluno (SOLER, 2003). A satisfação das crianças em poderem também brincar seus jogos e brincadeiras dentro da escola faz com que as mesmas desenvolvam seus atributos motor, cognitivo e afetivo-social. Isto rompe as atuais barreiras entre escola e comunidade: a escola abre os portões para a entrada da realidade e dos valores reais de seus educandos e a comunidade permite e participa que a escola transcenda e transforme estas realidades e cotidianos também.

Quando uma criança é pequena e ainda não desenvolveu sua linguagem verbal, ela passa a repetir os gestos que está observando, mesmo que seu uso não seja necessário. Esta habilidade é utilizada como uma conduta lúdica, sendo executado por prazer representando o ato corporal, um jogo de exercício uma ferramenta a qual se trabalha o aspecto sensório-motor; isto é, representações mentais que caracterizam o pensamento (FREIRE, 2002). Para Piaget apud FREIRE (2002, p.116) "*O jogo de exercício não tem outra finalidade que não o próprio prazer de funcionamento*".

Já o jogo simbólico é o ato de faz-de-conta, aquilo que na realidade não foi possível, mas está na mente da criança, uma expressão afetiva que seria o gesto corporal, o momento em que seu pensamento e sua imaginação fluem, tendo um papel semelhante ao de jogo de exercício.

O jogo de regras representa as coordenações sociais, as normas a que as pessoas se submetem para viver em sociedade. A regra é imposta pelo grupo, por mais que a atividade pareça ser "séria", a criança não deixa que escape a fantasia aos voos da imaginação. O jogo de regra é estruturado pelo seu caráter coletivo. O jogo de regras não deixa que escape o jogo simbólico nem o jogo de exercício, pois todos trabalham juntos.

O jogo ajuda no desenvolvimento corporal e mental de uma criança. Na escola, *"não é possível separar adaptação de jogo, pois enquanto brinca a criança pensa incessantemente"* (FREIRE, 2002, p.118). Na educação escolar, o jogo é proposto como uma forma de ensinar conteúdos às crianças, o jogo se trata de um instrumento pedagógico, um meio de ensino.

Quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar. O professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração.

A intervenção do professor deve ocorrer no momento certo, estimulando-os para a reflexão, para que possa ocorrer a estruturação do conhecimento. Assim o aluno poderá descobrir vivenciar, modificar e recriar regras, assimilando o conteúdo em pauta.

Ressalta-se que, a mediação é essencial, tornando-se concreta a partir do momento que o professor domina o conteúdo. Só assim ele poderá propor uma atividade lúdica com objetivos além do simples gosto de brincar, ou seja, ele poderá estimular o cognitivo de acordo com seu objetivo, fazendo com que o aluno possa respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

Entretanto, a atividade lúdica pode ter função de motivação e suscitação do desejo de aprender, que é algo que todos os professores têm o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil devido à diversidade de pensamento e interesse.

É preciso preparar atividades que resgate conhecimentos prévios em relação aos conteúdos de aprendizagem e, que esses sejam significativos e que provoquem um conflito cognitivo e faça o aluno estabelecer uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo.

Os brinquedos são objetos manipuláveis, recursos voltados ao ensino que desenvolvem e educam de forma prazerosa; permitindo a ação intencional, a manipulação de objetos, o desempenho da ação sensorio-motora e troca na interação, em um contexto diferenciado. A função do brinquedo no processo

pedagógico hoje é permitir o desenvolvimento da criança na apreensão do mundo e em seus conhecimentos. Para tanto, esse brinquedo pode ser escolhido voluntariamente e vai atingir sua função lúdica quando propiciar prazer, diversão ou até mesmo desprazer.

Os brinquedos educativos materializados destinados a ensinar estimulam o raciocínio, atenção, concentração, compreensão, coordenação motora, percepção visual, dentre outras.

São brincadeiras com cores, formas, tamanhos, brincadeiras de encaixe, que trabalham noções de sequência; quebra-cabeças que exigem a concentração, memória e raciocínio para juntar uma peça na outra; tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas (FREIRE, 2002).

O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade consegue montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor (KISHIMOTO, 2001, p.36-37).

O que a criança aprende quando pequena, serve de base para uma aprendizagem superior. Ela não aprende de um dia para o outro, mas gradativamente. Portanto, deve-se trabalhar em grupo suas capacidades individuais, para que seja desenvolvido o convívio em grupo.

Na escola, o jogo dramático estimula a leitura e a escrita e, com base neste estímulo, o indivíduo exercita-se sem fadiga, adquirindo um bom domínio na linguagem corporal, oral e escrita, naturalmente desencadeada pelo exercício gestual, geralmente de forma prazerosa (CANDA, 2006).

A Atividade lúdica, representada por jogos e brincadeiras, pode desenvolver o aprendizado da criança dentro da sala de aula: o lúdico se apresenta como uma ferramenta de ensino para o desempenho e desenvolvimento integral dos alunos, com o auxílio da educação física (EF). O jogo na escola traz benefícios a todas as crianças, proporcionando momentos únicos de alegria, diversão, comprometimento com o aprender e responsabilidade. A ludicidade é uma necessidade na vida do ser humano em todas as idades; e não deve ser vista apenas como diversão ou momentos de prazer, mas momentos de desenvolver a criatividade, a socialização com o próximo, o raciocínio, a coordenação motora, os domínios cognitivos, afetivos e psicomotores.

Assim sendo, as aulas de Língua Portuguesa não precisam ser dadas somente dentro da sala de aula e sim na quadra, no pátio, ao ar livre os professores podem trabalhar a prática com a teoria, desenvolvendo as inteligências múltiplas e a participação efetiva dos alunos no processo pedagógico. A ludicidade apresenta benefícios para o desenvolvimento da criança, do adolescente, a vontade em aprender cresce, seu interesse aumenta, pois desta maneira eles realmente aprendem o que lhes estão sendo ensinado.

Pode-se observar que a ludicidade, apesar de diversão e prazer, é uma possibilidade muito rica de aprendizado, com inúmeras potencialidades para se desenvolver habilidades, competências (PERRENOUD, 2000) e produtos culturalmente valorizados atribuídos à resolução de problemas e situações reais ou simulativas. Consequentemente, estas situações estimulariam momentos de criatividade espontâneos e individualidades; crescimento intelectual e continuidade para o desenvolvimento das inteligências múltiplas.

## O professor e o aluno

Wekerlin (2004) acredita que a maioria das escolas, hoje, ainda tem o ensino centrado na figura do professor, tendo este último a exclusiva missão de ser um transmissor de informações necessárias para que os alunos aprendam.

Einstein (1994), em suas considerações a respeito da postura do professor, afirma que “... Ponha-se nas mãos do professor o menor número possível de medidas coercitivas, de tal modo que suas qualidades humanas e intelectuais sejam a única fonte de respeito que ele possa inspirar no aluno”.

Freire (1996) leva o educador a refletir sobre a sua prática pedagógica, mostrando a importância da ética, do prazer em lecionar, do acreditar, da seriedade e da humildade inerente ao saber-da-competência.

É extremamente preocupado com o ser humano e vê a prática educativa, sobretudo, como humana. “... ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção”. E vai mais além, ao dizer que “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender”.

Ainda, Freire acredita que o professor precisa ser criador, ousado, curioso, persistente, flexível, aceitar o novo, mudar e promover mudanças, mas sem perder a humildade. Precisa, sobretudo, ser um bom pesquisador, já que “Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Um se encontra no corpo do outro.

“Posso saber pedagogia, biologia como astronomia, posso cuidar da terra como posso navegar. Sou gente. Sei que ignoro e sei que sei. Por isso, tanto posso saber o que ainda não sei como posso saber melhor o que já sei. E saberei tão melhor e mais autenticamente quanto mais eficazmente construa minha autonomia em respeito a todos outros”. (Paulo Freire)

Enquanto ensino continua buscando, procurando. “Ensino porque busco, porque indaguei, por que indago e me indago”. E continua afirmando “... “Pesquise para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade”. Ozanir (2004), em uma aula de língua Portuguesa, expõe que, “se o professor não é capaz e não acredita que pode modificar ou transformar uma vida, para que então existe e serve enquanto mestre?”.

Segundo Wekerlin (2004), precisamos de profissionais mais adaptados às intensas transformações que se vivem hoje na sociedade, que se ajuste a novas dinâmicas, e que qualquer metodologia vise à reconstrução do conhecimento, dando ao aluno, em todos os aspectos, a capacidade de se ajustar às exigências do mundo moderno.

Cury (2003) nos afirma que o profissional de hoje, com a modernização, infelizmente se tornou uma máquina de trabalhar, e com a intensificação do conhecimento, se preocupou muito em transmitir conteúdos de forma mecanizada. E afirma que “Nós nos tornamos máquinas de trabalhar e estamos transformando nossas crianças em máquinas de aprender”, ou seja, informa-se muito mais do que se forma.

Nesse processo, Cury acredita que a sensibilidade é algo que fica ignorado, esquecido. O professor precisa saber que “Um excelente educador não é um ser perfeito, mas alguém que tem serenidade para se



esvaziar e sensibilidade para aprender”. “Educar não é repetir palavras, é criar ideias, é encantar”. É sobretudo ser “um artesão da personalidade, um poeta da inteligência, um semeador de ideias”. Os professores precisam transformar informação e conhecimento, em experiência, estimulando-os a refletirem. E o maior erro seria destruir os sonhos e esperanças desses indivíduos.

“O melhor professor não é o mais eloquente, mas o que mais instiga e estimula a inteligência”. E diz mais que “Um professor influencia mais a personalidade dos alunos pelo que é do que pelo que sabe”. Precisa-se, sobretudo humanizar o conhecimento e promover autoestima. Precisa ser mestre da vida.

Para Antunes (2003), “tal como em conteúdos curriculares o professor não ensina posturas emocionais, mas ajuda o aluno a construí-las”. O professor mais do que querer é estar extremamente motivado a realizar tarefas muito além das cotidianas.

Segundo os PCN`s (1998), “ao professor cabe planejar, programar e dirigir as atividades didáticas, com o objetivo de desencadear, apoiar e orientar o esforço de ação e reflexão do aluno, procurando garantir aprendizagem efetiva”. Além de assumir o papel de informante e de interlocutor privilegiado, que tematize aspectos prioritários em função das necessidades dos alunos e de suas possibilidades de aprendizagem.

Macedo (2000) acredita que o professor teria de estimular o aluno a pensar e “propor situações problema, proporcionando mais espaço para o descobrimento e construção de suas ideias sobre o mundo em vez de fornecer informações prontas”.

Para Labruna (1995), o professor com suas atividades precisa respeitar o nível de desenvolvimento em que o aluno se encontra, propondo atividades próprias para ele. Sempre procurando entender o que o aluno pode estar pensando e sentindo.

Muitos autores devem ser estudados e dentre eles estão: Freud, na Psicologia do desenvolvimento afetivo; Piaget, na psicologia do Desenvolvimento Cognitivo e Erickson na Psicologia do Desenvolvimento Social.

Ainda Labruna (1995), e considerando-se a etapa de desenvolvimento em estudo, expõe que, para Freud, dentro de uma abordagem afetiva, a fase em que se encontra o indivíduo, na etapa compreendida entre 11 a 15 anos, pode ser denominada de genital, na qual o indivíduo passa pela última fase do desenvolvimento psico-sexual, e conquista a formação de sua personalidade.

Para Piaget, agora em uma abordagem cognitiva, é uma etapa na qual o desenvolvimento ocorre a partir de soluções lógicas para todas as classes de problemas, e o indivíduo pensa cientificamente, permitindo o amadurecimento das estruturas cognitivas.

Para Ericson, em uma abordagem social, a etapa em estudo pode ser entendida como aquela em que finalmente o indivíduo deverá encontrar-se, descobrir quem é, em que se considera uma pessoa coerente, integrada e única.

Para Amorim (1999), o professor deve ser sobretudo um facilitador de aprendizagens, um verdadeiro mestre em facilitar as transformações pessoais. É centrado na técnica, na pessoa, mas no ser humano

enquanto essência. Possui características importantes tais como, flexibilidade, plena atenção, humor, vocação, intuição, paciência, humildade, dentre outras.

Segundo Antunes (2001), o professor do século XXI precisa se adequar às transformações tecnológicas, adquirindo novas competências e habilidades para que possa não só ensinar como também “aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver junto e aprender a ser”.

Ainda, Amorim (1999) explica que já é sabido que dominar apenas os conteúdos que se pretende ensinar não basta. Se fosse assim, o problema da educação já estaria resolvido, a verdadeira maestria consiste em ter coragem de ousar, tarefa difícil e que exige reeducação por parte dos professores. Precisa-se ter em mente que “A consciência de que estamos aqui de passagem torna a existência uma bela e valiosa aventura. Chegamos de mãos vazias, iremos de mãos vazias. Só levaremos conosco o passaporte de nossas ações”.

Segundo Abdelnur (2004), o professor, para motivar, precisa, sobretudo estar motivado, além de ter de estar envolvido com o ensino, ter sensibilidade; e que os conteúdos e estratégias possam estar adequados à realidade, compartilhados e hierarquizados.

O professor precisa fazer com que o aluno represente mentalmente o que se ensina, precisa ser competente, e dominar não só as técnicas da disciplina, como também ser conhecedor da psicologia humana.

O aluno precisa ser preparado para adquirir destrezas tais como: dominar a norma culta da Língua Portuguesa, construir e aplicar conceitos de várias áreas do conhecimento, selecionar, organizar, relacionar, interpretar, dentre outras.

“Há um mundo a ser descoberto dentro de cada criança e de cada jovem. Só não consegue descobri-lo quem está encerrado dentro do seu próprio mundo”. (Augusto Cury).

Segundo Oliveira (2005), conceituar um indivíduo que passa pelo ensino fundamental, de 5ª a 8ª série, implica necessariamente considerar-se um período de vida pelo qual sujeito transita, e em que estão incutidos aspectos não só biológicos, sociais, mas também psicológicos, que consiste num período de intensas transformações, principalmente no que diz respeito à maturação sexual.

De acordo com os PCN's (1998) “Os alunos do terceiro e do quarto ciclo do ensino fundamental apresentam-se normalmente na idade entre 11 e 15 anos, ainda que, muitas vezes, por causa de motivos diversos, possam ser mais velhos. Pode-se dizer, portanto, de forma geral, que esta fase da educação escolar compreende a adolescência e a juventude”.

Segundo Arminda (1982), “a adolescência é uma época de lutos. Luto pelo corpo infantil perdido, sendo substituído por um corpo novo, estranho, que é encarado como um enigma”, ou seja, são indivíduos totalmente angustiados com o desconhecido, e escondem seus medos e incertezas, atrás, muitas vezes, da indisciplina e da rebeldia. Por outro lado, são extremamente curiosos, críticos, questionadores, ainda que muitas vezes não demonstrem.

Para Piaget (1976), ao contrário da criança, a adolescente pensa de forma hipotética, e é capaz de

construir teorias, com uma capacidade grande de reflexão. Nessa etapa, cada faixa de idade obedece a um processo de desenvolvimento próprio, distribuída entre os níveis da linguagem, da organização, da representação gráfica, e da representação corporal, podendo dentre muitos outros trabalhar campos do operatório abstrato, da discussão, do grupo, das técnicas de desenho e do teatro.

Antunes (2003), na tentativa de ampliar o conceito de inteligência e se apropriando em suas explanações da teoria das múltiplas inteligências, expõe que: “o ser humano é dotado de inteligências múltiplas que incluem as dimensões linguística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestético-corporal, naturalista, intrapessoal e interpessoal”.

Cury (2003) mostra que a mente dos jovens de hoje é bastante diferente dos que viveram no passado. Todos os fenômenos psíquicos, orgânicos são os mesmos, porém a qualidade, velocidade e intensidade dos mesmos, mudaram, e atribui ao fato toda a conturbada modernização que vivemos.

Segundo Cury (2003), o aluno atualmente chega às escolas com excessos de estímulos visuais e sonoros, produzidos pela TV, pelo rádio, pela internet, por *games*, enfim, com uma velocidade de informação tão grande que os obriga a pensarem quase que instantaneamente, e o que é pior, a escola não está percebendo e nem acompanhando esse processo.

O indivíduo que chega a sala de aula hoje, na maioria das vezes, demonstra ser uma pessoa ansiosa, dispersa, agitada, irritada, esquecida, com déficit de concentração, aversão à rotina e, muitas das vezes, com sintomas psicossomáticos, como dor de cabeça, gastrite, dentre outros. É importante fazer com que os alunos pensem, porém, exageradamente é prejudicial.

Segundo Cury (2003), “A doença do pensamento acelerado dos alunos faz com que as teorias pedagógicas fiquem praticamente nulas, não funcionem, ocasionando o que já de muito se sabe de que os alunos não aprendem, não se interessam, não estudam, ficando, muitas vezes, à mercê dos seus próprios pensamentos”. Os professores estão presentes na sala de aula e os alunos estão em outro mundo”.

Para os PCN’S (1998), pensar o ensino no terceiro e quarto ciclo requer a compreensão da adolescência como um período de intensas transformações, que ocorrem nos âmbitos sociocultural, afetivo-emocional, cognitivo e corporal, o que requer práticas que possam realmente contribuir para a formação do sujeito, que garantam bons resultados na aprendizagem.

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

BROUGÈRE (2001) considera a socialização como um conjunto dos processos que possibilitam a criança incorporar a sociedade que vive, fazendo assimilação dos códigos, permitindo-lhe estabelecer uma comunicação com outras pessoas, tanto no propósito verbal quanto no não verbal.

É no terreno da brincadeira que a criança absorve vários elementos culturais, reelaborando um novo esquema das imagens, e as significações sociais para a sua interiorização personalizada. “Seja prudente

com a novidade. Nunca a procure por ela mesma, mas pela melhoria que poderá proporcionar ao seu trabalho e à sua vida. Essa melhoria depende tanto de você como da própria novidade”. (Celso Antunes)

Segundo Yared (2002) e tendo como base as atuais orientações da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), no que se refere ao Ensino Fundamental, deve-se ter claro que os materiais didáticos pedagógicos necessitam estar em acordo com as finalidades previstas para esse segmento de ensino.

Outro aspecto de igual importância refere-se ao fato de “se garantir que os diferentes temas/ assuntos que venham a ser trabalhados se relacionem com o universo amplo ou particular de diferentes sujeitos sociais”.

Ainda, Yared acredita que os professores precisam utilizar metodologias que, de forma permanente, estimulem a pesquisa, a experimentação e a resolução de problemas, uma vez que tais condições podem ser decisivas tanto para a construção/reconstrução de conhecimentos quanto para a mobilização de diversas competências cognitivas superiores.

Os recortes de conteúdos devem estar vinculados de forma intencional e permanente ao viver em sociedade dos educandos, pesquisando e selecionando temas que sejam significativos dentro da realidade social do aluno.

Geralmente, o objetivo das pesquisas sobre a ludicidade no ensino é, sobretudo, fazer com que os professores repensem suas práticas discursivas, transmissoras de informações, ainda tão evidente nas escolas brasileiras, e que possam ser competentes pesquisadores de forma a adotarem uma postura mediadora ante a produção de conhecimento.

Como bem afirma Freire (1996), “não há ensino sem pesquisa nem pesquisa sem ensino”, ou seja, o professor precisa o tempo todo, de forma crítica e seletiva, estar buscando novos conhecimentos, precisa ousar correr riscos, para que efetivamente haja educação. A presente pesquisa pretende proporcionar aos professores sugestões de atividades lúdicas nas áreas de leitura, escrita, ortografia e gramática, possibilitando aos alunos o uso e a reflexão sobre língua e linguagem.

A avaliação tradicional neste momento não será questionada e continuará valendo como processo final realizado para obtenção de resultados, porém não será a única, e caberá ao professor direcioná-la, já que este precisará levar em consideração aspectos como série, conhecimento pleno do grupo, metodologia, espaço físico, tempo, dentre outros.

A seguir, serão apresentadas algumas vivências de como o professor pode estar desenvolvendo uma pesquisa baseada em jogos e atividades lúdicas, e que efetivamente possam auxiliar na aprendizagem, tornando-a mais prazerosa.

Baseado nas sugestões de Yared; Barbosa; e Leite (2002), apresenta-se a seguir uma proposta de debate e produção de texto, para turmas de 5ª e 6ª séries, que consiste basicamente na escolha de um texto, de título Brincadeiras Infantis, assunto familiar ao universo da criança:

Por todo o País são inúmeras as brincadeiras apreciadas pelas crianças, elas demonstram as características sociáveis, onde procuram outras crianças com o intuito de se divertir, resta salientar que, na maioria das

brincadeiras, há restrições quanto às regras estabelecidas pelas próprias crianças, ou seja, em algumas brincadeiras, apenas os meninos podem brincar com meninos e, em outras, apenas as meninas podem brincar com meninas. As características da expressividade e senso lúdico das crianças são bastante trabalhadas nessas brincadeiras. O que mais é valorizado é a participação da criança que quer brincar, entre as diversas brincadeiras estão: Gudes, Pipas, Pião, Ciranda, Cantiga de Roda, Amarelinha, Esconde-Esconde, dentre outras.

Partindo do texto exposto anteriormente ou de outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como:

- Relembrar com os alunos algumas brincadeiras que são comuns na infância, e em várias regiões brasileiras como o esconde-esconde, o passa-anel, os jogos de sorte, o pega-pega, dentre outras.
- Solicitar à turma que se dividam em grupos para debaterem o tema e compartilhem experiências.
- Solicitar aos alunos que escrevam um texto no qual expliquem as regras da brincadeira escolhida, determinando objetivos a serem atingidos e regras por ordem de importância, evitando repetições de expressões do tipo: aí, daí, então e etc.
- Pedir que trocassem os textos entre os grupos, reelaborando-os caso seja necessário.
- Entregar a produção ao professor para que ele faça os comentários devidos. Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e leitura.

### **Carta de um Jovem**

Baseado nas sugestões de Yared; Barbosa; e Leite (2002), apresenta-se a seguir uma proposta de debate e produção de texto, para turmas de 7ª e 8ª séries, que consiste basicamente na escolha de um texto, de título Carta de Um Jovem, assunto familiar ao universo do adolescente:

Num determinado Hospital de São Paulo, um jovem de apenas 19 anos, endereçou a seu pai uma comovedora carta de adeus, fato verídico ocorrido na Capital. Vale a pena divulgá-la pelo seu conteúdo significativo. Dizia o jovem nessa carta: "Acho que nesse mundo ninguém procurou descrever seu próprio cemitério. Não sei como meu pai vai receber este relato, mas preciso de todas as forças enquanto é tempo. Sinto muito, meu pai, acho que este diálogo é o último que tenho com o senhor, sinto muito mesmo... Sabe pai, está em tempo do senhor saber a verdade de que nunca desconfiou. Vou ser breve e claro, bastante objetivo.

O tóxico me matou. Travei conhecimento com o meu assassino aos 15 anos de idade. É horrível não pai?

Sabe como eu conheci essa desgraça? Por meio de um cidadão elegantemente vestido, bem elegante mesmo, e bem falante, que me apresentou ao meu futuro assassino: A Droga. Eu tentei recusar. Tentei mesmo, mas o cidadão mexeu com o meu brio, dizendo que eu não era homem. Não é preciso dizer mais nada, não é, pai? Ingressei no mundo do vício. No começo foi o devaneio; depois as torturas, a escuridão. Não fazia nada sem que o tóxico estivesse presente. Em seguida veio à falta de ar, o medo, as alucinações. E logo após a euforia do "pico", novamente eu me sentia mais gente que as outras pessoas, e o tóxico, meu amigo inseparável, sorria, sorria. Sabe meu pai, a gente começa a achar tudo ridículo e muito engraçado. Até Deus eu achava cômico. Hoje, no leito de um hospital, reconheço que Deus é mais importante que todo mundo. E que sem sua ajuda eu não estaria escrevendo essa carta. Pai, eu só estou com 19 anos e sei que não tenho a menor chance de viver. É muito tarde para mim. Mas, ao senhor, meu

pai, tenho meu último pedido a fazer: mostre essa carta a todos os jovens que o senhor conhece. Diga-lhes que em cada porta de escola, em cada cursinho de Faculdade, em qualquer lugar, há sempre um homem elegantemente vestido e bem falante que irá mostrar-lhes o futuro assassino e destruidor de suas vidas e que os levará à loucura e à morte, como aconteceu comigo. Por favor, faça isso meu Pai, antes que seja tarde demais para eles. Perdoe-me, pai... já sofri demais, perdoe-me também por fazê-lo padecer pelas minhas loucuras, Adeus meu pai..." Algum tempo depois de escrever essa carta, o jovem morreu.

Partindo do texto exposto anteriormente ou de um outro texto similar, o professor pode sugerir atividades tais como:

- Fazer a leitura do texto em voz alta para a turma.
- Criar um debate sobre o texto.
- Fazer, em grupos, com que os alunos pensem em uma frase que consiga resumir, sintetizar, o que está escrito no texto, ou que remeta a ideia principal.
- Solicitar aos alunos que escrevam através de um acróstico, um poema, utilizando a frase criada. O professor orienta o trabalho no momento em que estiver sendo confeccionado, exemplificando e dando sugestões.
- Por fim, todos poderão ler seus poemas, dando a oportunidade ao professor de avaliar, dentre outras habilidades, criatividade, descontração, possíveis dificuldades em resumir, sintetizar e desenvolver ideias.
- Quando couber, o professor pode aproveitar, também, para atividades de gramática, ortografia e leitura.

Tendo em vista o que foi anteriormente proposto, principalmente o que versa sobre os grandes problemas que vêm enfrentando a educação atual e considerando todas as transformações pelas quais passa a sociedade, é urgente que a escola se transforme e passe a atender não só às atuais exigências da contemporaneidade, mas que enxergue no indivíduo seres humanos, que têm sede de conhecimento e ao mesmo tempo de amor e sensibilidade, além de saber articular as experiências e conhecimentos prévios dos alunos, propiciando o desenvolvimento da autonomia discente, de forma a constituir uma inteligência coletiva, que promova a democratização do conhecimento e exercício pleno de cidadania.

A interação entre os alunos faz com que aos poucos vão descobrindo sua personalidade que são diferentes uma das outras, e sendo que cada indivíduo possui uma maneira peculiar de sentir, pensar e agir. A partir do momento que o aluno se conhece ele percebe a individualidade de seus semelhantes. Para isso o meio que mais utiliza é o brincar.

O aluno desenvolve-se pela experiência social nas interações que estabelece, desde cedo, com a experiência sócia histórica dos adultos e do mundo por eles criado. Dessa forma, a brincadeira é uma atividade humana em que as crianças são introduzidas constituindo-se em um modo de assimilar e recriar a experiência sociocultural dos adultos. (WAJSKOP, 1999, pg. 25).

De acordo com PRADO (2002) o lúdico possui uma relação com a construção social da criança e está ligado ao contexto social em que essa vive, onde representa a cultura de uma sociedade e também descarregam suas tensões e frustrações. No jogo de queimada, por exemplo, as próprias crianças se organizaram e formaram as equipes: meninos contra as meninas foi uma disputa tensa e ao mesmo tempo prazerosa para ambas as equipes. Primeiro, pela tensão ter acabado quando as meninas ganham um jogo,

que as encheram de prazer, pois mostraram para os meninos que elas também podem vencer; e doloroso e tenso para equipe dos meninos, que tinham que honrar o nome dos homens, afinal, eles são considerados os fortes, os melhores; mas no fim, a grande decepção para os meninos: a derrota. Mas sabendo que todos esses sentimentos fazem parte do jogo, sendo assim, a criança vai sabendo lidar com as adversidades que lhe são naturalmente condições do brincar.

Portanto, através das brincadeiras a criança enquanto aluno se comunica com seus pares, apropriada de sua cultura e a reconstrói. Assim a criança é um sujeito social e cultural, é através da brincadeira que a criança faz a leitura do mundo e age sobre ele o recriando e vê no professor um novo de aprendizado.

## **Conclusão**

Considerar o brincar como apenas um ato espontâneo não é o suficiente para se entender esta atividade. É preciso colocá-la em análise no contexto em que esta acontece, e a relação da criança com o brinquedo. O jogo para a criança é uma brincadeira e uma coisa séria.

O jogo, segundo Antunes (2000), é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, impõe desafios, e gera tensões necessárias para a construção do aprendizado que se propõe obter com tais atividades. Os jogos, porém, precisam ser pensados, organizados previamente a fim de atingir seus objetivos. Podem partir de materiais que o professor tenha disponível em sala de aula, mas sempre se atentando para a forma como são trabalhados. O professor precisaria ter muito mais criatividade, vontade, competência, sensibilidade, que dinheiro.

Freire (1996) ensina o caminho para o educador refletir sobre a suas práticas pedagógicas, enfatizando dentre outras questões a ética, a importância do prazer, do acreditar, da seriedade e da humildade.

Cury (2003) coloca a afetividade como fator primeiro a ser conquistado. Se as escolas estão vivendo um verdadeiro caos, atribua-se a isso a falta de amor, sensibilidade e empatia. Não basta deter-se, somente, em métodos de ensino respeitáveis, é preciso ir muito, além disso.

Os professores podem perfeitamente estar trabalhando em suas metodologias a parte emocional sem que venha a prejudicar o ensino, ou fazer da sala de aula um consultório de psicanálise. Basta que, com um pouco de pesquisa e bom senso, tenha competência suficiente para alcançar tais objetivos.

Portanto, através das brincadeiras a criança se comunica com seus pares, apropriada de sua cultura e a reconstrói. Assim a criança é um sujeito social e cultural, é através da brincadeira que a criança faz a leitura do mundo e age sobre ele o recriando.

## **Referências**

**BASSEDAS**, Eulália, **HUGUET**, Tereza & **SOLÉ**, Isabel. Porto alegre, Artes Médicas, 1999, pág. 141-148.

**BENJAMIM**, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. “Rua de mão única: canteiro de obras”. São Paulo, Duas Cidades, 2002, pág. 103-104.

**BOMTEMPO**, Edda. “A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário”. In: Kishimoto, Tisuko Morchida. (org.) Jogo, Brinquedo, Brincadeira, e a Educação. São Paulo: Cortez, 2000, pág. 57-70.

**BROUGÈRE**, Gilles. Brinquedo e Cultura. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

**CERISARA**, Ana Beatriz. “De como o Papai do Céu, o Coelhoinho da Páscoa, os Anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu!”. In: KISHIMOTO, Tisuko Morchida (org.) O brincar e suas teorias. São Paulo, Thomson Learning, 2002, pág. 123-137.

**FRIEDMANN**, Adriana. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

**LEONTIEV**, Alexis N. “Os Princípios, Psicológicos da Brincadeira Pré-escolar”. In. Vigotsky, Lev Semenovich; Luria, Alexander Romanovich; Leontiev, Alexis N. Linguagem, desenvolvimento, e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 2001, pág. 119-142.

**BASSEDAS**, Eulália, HUGUET, Tereza & SOLÉ, Isabel. Porto alegre, Artes Médicas, 1999, pág. 141-148.

**BENJAMIM**, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. “Rua de mão única: canteiro de obras”. São Paulo, Duas Cidades, 2002, pág. 103-104.

**ANTUNES**, Celso. A teoria das Inteligências Libertadoras. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

**ALVES**, Rubem. A alegria de ensinar. 3. ed. São Paulo: Artes Poética, 1994.

**ABERASTURY**, Arminda; KNOBEL, Maurício. Adolescência normal: um enfoque psicanalítico. Porto Alegre: Artes Médicas, 1982.

**AMORIM**, A.A.M.de; CARVALHO, E.M.R.de; MELLO, M.S. Psicologia e Educação: numa perspectiva transpessoal do ser e do aprender. 3. ed. Rio de Janeiro: Gama Filho, 1999.

**BELLO**, José Luiz de Paiva. História da educação no Brasil. Disponível em: <<http://www.pedagogiaemfoco.pro.br/heb01.htm>>. Acesso em: 08 maio 2005.

**BRASIL**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 1996.

**BRASIL**. Parâmetros Curriculares Nacionais. 2. ed. Língua Portuguesa, Secretaria de Educação Fundamental, Brasília: 1998.

**CURY**, Augusto. **Pais Brilhantes e Professores Fascinantes**. 9. ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

**CEREJA**, William Roberto; MAGALHÃES, Thereza Cochar. **Português: Linguagens**. 3. ed. São Paulo: Atual: 2003.



**EINSTEIN, A. Escritos da maturidade.** 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1994.

**FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia.** Saberes Necessários à Prática Educativa. São Paulo: Paz e terra, 1996.

**WEKERLIN, D. Filho. Características da escola do século XXI.** Disponível em <<http://www.conteudoescola.com.br/site/content/view/77/42>>. Acesso em: 19 maio 2005.

**GARDNER, Howard. Estruturas da Mente: A Teoria das Inteligências Múltiplas.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

**MOREIRA, Daniel A. (org.) Didática do Ensino Superior. Técnicas e Tendências.** São Paulo: Pioneira, 1997.

**MOURA, Tânia Maria de Melo. Planejamento de Ensino: fundamentos teórico-práticos.** Texto mimeo, Maceió, abril de 2000.

**PERRENOUD, Philippe. 10 Novas Competências para Ensinar. Convite à viagem.** Tradução: Patrícia Chittoni Ramo. Porto Alegre: Artmed, 2000.

**PIMENTA, S. O professor reflexivo no Brasil.** São Paulo: Cortez, 2002

**TAVARES, Maria das Graças M. Extensão Universitária: Novo paradigma de universidade?**

**III** Graduada em Letras (UEMG), Especialista em Língua Portuguesa, Linguística e Artes (FIJ), Especialização em Docência e Didática do Ensino Superior (FPM). Professora orientadora da Faculdade Patos de Minas (FPM).