

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MATO GROSSO DO SUL
CURSO DE PEDAGOGIA
MYLENE BARBOSA DA FONSECA**

**OS JOGOS LÚDICOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES AOS
ACADÊMICOS EM LICENCIATURA: RELATO DE ESTUDO
DE OFICINAS**

Campo Grande/MS
2017

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MATO GROSSO DO SUL
CURSO DE PEDAGOGIA
MYLENE BARBOSA DA FONSECA**

**OS JOGOS LÚDICOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES AOS ACADÊMICOS
EM LICENCIATURA: RELATO DE ESTUDO DE OFICINAS**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a Universidade Estadual do Mato Grosso do Sul, como parte dos requisitos para obtenção do grau de licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof^ª Dr. Herbertz Ferreira

Campo Grande/MS
2017

MYLENE BARBOSA DA FONSECA

**OS JOGOS LÚDICOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES AOS
ACADÊMICOS EM LICENCIATURA: RELATO DE ESTUDO
DE OFICINAS**

Trabalho de Conclusão de Curso
objetivando a obtenção do grau de
licenciado em Pedagogia à Banca
Examinadora da Universidade
Estadual de Mato Grosso do Sul,
área de Educação.

Aprovada em 21/11/2017

Prof. Dr. Herbertz Ferreira
(ORIENTADOR)

Profª Drª Bartolina Ramalho Catanante

Prof Dr Paulo César Duarte Paes

Dedico este trabalho a Prof^a Dra. Mônica Schart (in memoriam), pessoa da qual sentiremos falta eterna, um exemplo de dedicação, empenho, companheirismo e simpatia. Aos meus filhos Juan Lucas Fonseca Pinheiro e ao Gabriel Fonseca Pinheiro e minhas noras, que tiveram paciência em minha ausência e confiança em meu empenho. A minha mãe Anna Amélia Mascarenhas Barbosa, que me apoiou nessa trajetória e me acalmou em momentos difíceis. A minha amiga Inês Serenza que me estimulou com suas ideias e sugestões. A minha netinha Helena Fonseca, que por muitas vezes deixei de vê-la por compromissos acadêmicos, formação esta que, com toda certeza, tentei empenhar o melhor de mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Herbertz Ferreira, que prontamente me auxiliou no processo de construção dessa monografia.

Agradeço a gentileza da Prof^a Dr^a Bartolina Ramalho Catmante e o Prof. Dr. Paulo César Duarte Paes que gentilmente aceitaram ao convite de participar da banca examinadora.

Agradeço a minha mãe Anna Amélia Mascarenhas Barbosa, por seu apoio incondicional e estímulo.

Agradeço aos meus filhos Juan Lucas Fonseca Pinheiro e ao Gabriel Fonseca Pinheiro e minhas noras, pela confiança e compreensão de minha ausência.

Agradeço ao corpo docente dessa universidade que compreendeu meus momentos difíceis em relação a minha saúde e me proporcionaram incentivo e estímulo.

Agradeço a minha amiga Inês Serenza que me sugeriu esta formação e sempre confiou que eu daria meu melhor.

A minha fisioterapeuta Fabrízia Souza que zelou com carinho e dedicação ao meu corpo, para que eu tivesse condições de realizar o término da graduação e com seu bom humor me abrandou em momentos de dificuldade.

Por tanto amor, por tanta emoção
A vida me fez assim
Doce ou atroz, manso ou feroz
Eu, caçador de mim
Preso a canções
Entregue a paixões que nunca
Tiveram fim
Vou me encontrar longe do meu
lugar
Eu, caçador de mim
Nada a temer
Senão o correr da luta
Nada a fazer
Senão esquecer o medo
Abrir o peito à força
Numa procura
Fugir às armadilhas da mata escura
Longe se vai sonhando demais
Mas onde se chega assim
Vou descobrir o que me faz sentir
Eu, caçador de mim

Compositores: Luiz Carlos Sa /
Sergio Magrao
Letra de Caçador De Mim ©
Irmaos Vitale S.A. - Industria E
Comercio

Caçador de Mim

RESUMO

A pesquisa tem como objeto de estudo o fenômeno da *ludicidade* por meio dos *jogos lúdicos para infância* e como estes, contribuem ou podem contribuir na formação dos *acadêmicos em licenciatura*, tendo como aporte teórico os autores: Cipriano Carlos Luckesi, Jean Piaget e Lev Semyonovich Vigotski, em que as abordagens estabelecem relações e semelhanças com o lúdico, à infância e os processos de aprendizagem em seus aspectos e características. A análise de dados será realizada de forma qualitativa, utilizando como base os relatos dos discentes, resultado das oficinas de *Atividades Lúdicas para Infância* ministradas pela acadêmica Mylene Barbosa da Fonseca no período de 2012 a 2017. O jogo lúdico norteador da pesquisa será a *Atividade do Espelho*, contida na ‘Apostila de Atividades Lúdicas para a Infância’, vivenciada pelos acadêmicos durante a oficina e aplicada, individualmente, pelos mesmos, para crianças na faixa etária de 4 a 12 anos. Os relatos dos discentes, seu processo vivenciado na prática com os jogos lúdicos durante a oficina e a aplicação do jogo para as crianças, irão servir como instrumento conclusivo de nossa pesquisa. A perspectiva da análise será a ludicidade como uma experiência plena do sujeito que a vivencia, nesta pesquisa, utilizando-se da linguagem corporal como forma de expressão.

Palavras-chave: Jogos Lúdicos, Ludicidade, Educação, Licenciatura, Acadêmicos, Infância

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09
CONCEITO DE LUDICIDADE NA PERSPECTIVA DA CAPÍTULO 1 LINGUAGEM CORPORAL.....	11
JOGOS LÚDICOS PARA A INFÂNCIA: METODOLOGIA E CAPÍTULO 2 APLICAÇÃO	17
OS ACADÊMICOS E SUA FORMAÇÃO NA OFICINA DE CAPÍTULO 3 JOGOS LÚDICOS.....	20
3.1 Análise dos instrumentos lúdicos desenvolvidos pelos acadêmicos em licenciatura.	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	34

INTRODUÇÃO

A pesquisa tem como objeto de estudo o fenômeno da ludicidade por meio dos jogos lúdicos e como estes, podem contribuir para acadêmicos em licenciatura, tendo como aporte teórico os autores: Cipriano Carlos Luckesi, Victor Fonseca, Flávia Gonçalvez, Jean Piaget e Lev Semyonovich Vigostski, Olga Reverbel, e Carlos Daniel Fregtman, em que as abordagens estabelecem relações e semelhanças com o lúdico, a infância e os processos de aprendizagem em seus aspectos e características.

Durante a graduação em Pedagogia, a acadêmica Mylene, frequentou como bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) no segundo, terceiro e quarto ano, obtendo a proximidade com a docência e a realidade escolar em programas e planos pedagógicos. A experiência da acadêmica ofereceu o convívio com metodologias de ensino que puderam ampliar as pontuações nesta pesquisa. Paralelamente a esse período, Mylene iniciou a realização de oficinas de ‘atividades lúdicas para infância’ que utiliza linguagem corporal como forma de expressão e a música como referência facilitadora nesse processo, para acadêmicos de licenciatura em Pedagogia, Educação Física, Artes Cênicas e Artes Visuais de faculdades e universidades de Campo Grande – MS e profissionais ligados à educação e a arte, com a intenção de compartilhar sua experiência com jogos lúdicos para infância adquirida ao longo dos anos como ministrante de aulas artísticas.

No decorrer da graduação em Pedagogia e durante essa pesquisa Mylene obteve conhecimento das mais variadas vertentes da educação. A compreensão a cerca do conceito de ludicidade, bem como dos jogos lúdicos e como podem contribuir para enriquecer a prática docente a fim de propagar seus benefícios no aprendizado e desenvolvimento infantil durante as oficinas. É importante evidenciar que a graduação nesta universidade possibilitou novas perspectivas para estudo e pesquisa na área da educação, indispensável para amparar as experiências de jogos lúdicos e a infância nesta pesquisa.

Como instrumento norteador da pesquisa, utilizaremos a *Atividade do Espelho*, contida na ‘apostila de atividade lúdica para infância’ utilizada nas oficinas, os relatos das experiências da Mylene com os jogos lúdicos e seus alunos nas aulas artísticas, com intuito de compor a análise de dados dos relatos dos acadêmicos em licenciaturas.

No início da formação artística em dança, aos 06 (seis) anos de idade, sem interrupções até a juventude e com a formação em ballet clássico pelo método da Royal Academy of Dance, escola de dança sediada na Inglaterra, em Londres, a formação de Mylene ocorreu na filial em São Paulo, capital. Durante o aprendizado de outras técnicas, como dança moderna e

contemporânea, a mesma identificou a necessidade de *ações e atividades diferenciadas* que pudessem compor aquele universo tão rígido em exercícios repetitivos e maçantes da dança. Iniciou sua carreira como professora de ballet clássico e dança criativa aos 15 (quinze) anos, para crianças na faixa etária de 4 a 12 anos, logo após, o teatro para pessoas com deficiência. Com os cursos realizados na área teatral, constatou carência e a possibilidade de criação de atividades que pudessem auxiliá-la na desenvoltura com seus alunos nas aulas artísticas.

Esse trabalho foi dividido da seguinte forma, no primeiro capítulo será abordado o conceito de ludicidade por meio dos jogos lúdicos, fundamentado nos autores citados, e como foram utilizados no aprimoramento das aulas das oficinas realizadas contribuindo no desenvolvimento dos participantes.

No segundo capítulo será relatada a metodologia e aplicação das ‘atividades lúdicas para infância’ que são utilizadas nas oficinas ministradas para acadêmicos de licenciaturas.

Finalmente, no terceiro capítulo será realizada uma análise das atividades utilizadas nas oficinas e dos relatos dos acadêmicos em licenciaturas entregues como culminância das oficinas e como os jogos lúdicos contribuíram ou podem contribuir para a formação do acadêmico.

1 CONCEITO DE LUDICIDADE SOB A PERSPECTIVA DA LINGUAGEM CORPORAL

Os jogos e as brincadeiras são considerados atividades tipicamente infantis, dispendo de proteção na legislação por meio do artigo 277 do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), estabelece que a criança possua direitos garantidos, o brincar é um deles, considerado fator primordial na estrutura de seu desenvolvimento e aprendizado, sendo de responsabilidade da família, da sociedade civil e do poder público, à prática dessa garantia:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (BRASIL, 2002, p. 142)

A escola é considerada um dos espaços para o ato de brincar infantil, primeiro contato além da família, quando ela entra em contato com padrões de atividades e se relaciona com outras crianças e adultos, amplia seu meio social e suas relações interpessoais. Pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) em seu artigo 29 é indiscutível a responsabilidade das três esferas de governo, os municípios, os estados e a União na garantia dos processos de educação, que possibilita formas e maneiras adequadas de aprendizado, onde aparece que,

A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até cinco anos de idade, em seus aspectos físicos, psicológico e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 2010, p. 33)

Como nossa pesquisa aborda a contribuição dos jogos lúdicos para acadêmicos de licenciatura, torna-se necessário o reconhecimento das legislações vigentes que garantem os direitos da infância em relação ao brincar.

No contexto da pesquisa a ludicidade baseia-se em brinquedos, brincadeiras e jogos, sendo utilizados com finalidade educativa. Nesse sentido, com essa intenção e para maior compreensão, é essencial que seja explanado o contexto em que iniciaram a elaboração dos jogos lúdicos para as oficinas. Nos primeiros anos como professora em aulas artísticas,

Mylene notava a dificuldade de seus alunos em compreender ou mesmo interagir de forma positiva nas atividades sugeridas.

Diante disso, foi observado a ausência de uma forma mais contundente para que atingissem um nível mais produtivo na experiência com a dança, como afirma Vigotskyi (1999, p. 308), [...] a arte recolhe da vida seu material, mas produz acima desse material algo que ainda não está nas propriedades desse material, mas que não seria a própria dança.

Toda experiência artística, nesta pesquisa representada como linguagem corporal, se relaciona com os acontecimentos da vida, se inspira em acontecimentos, momentos e ideias, no entanto, quando se vive a experiência sentimentos e emoções são elaborados além do que já está posto. Em relação ao lúdico, nas atividades vividas nas oficinas, o fazer ganha significado para quem está executando. Embora em algum momento da vida as pessoas tenham visto ou ouvido falar dessas práticas, quando as experimentam tornam-se uma vivência que produz mudanças em sua percepção do mundo que a cerca.

De modo que, essa pesquisa teve início na década de 1980 por Mylene, período em que no estado do Mato Grosso do Sul havia uma carência em literatura específica para questões que intuitivamente ela acreditava necessitar. O seu conhecimento e formação advém da linguagem corporal e de certa forma de referência musical, encontrou na obra de Olga Reverbel, “Teatro na Sala de Aula”, e na obra de Carlos Daniel Fregtman, “Corpo, Música E Terapia”, os primeiros passos para a elaboração da oficina utilizando-se dos jogos lúdicos, que para a necessidade da pesquisa, não poderiam utilizar a linguagem verbal.

Na continuidade da pesquisa, acreditou em formas variadas de conquistar seu objetivo, indo de acordo com o conceito de Reverbel (1979, p.9), “Tal objetivo é de favorecer a autoexpressão, oferecendo meios para, gradativamente, se desenvolvessem a espontaneidade, a imaginação, a percepção, a observação e, conseqüentemente, a criatividade”.

Nesse sentido, foi nos jogos lúdicos e nos conceitos apreendidos acerca da ludicidade que encontrou os meios para trabalhar com os participantes das aulas de dança e teatro, contribuindo para o despertar de novas percepções.

As crianças possuem um mundo particular e individual, que as técnicas de dança e teatro não conseguiam atingir. A música era referência de identificação das crianças com as aulas, portanto, essa característica tinha que ser mantida.

[...] a música é feita, dita, tocada e cantada como manifestação corporal. E é buscar o corpo, os seus gestos, posturas e estilos como engrenagem da história do indivíduo, isto é, da história da sua família, do seu setor social, da sua cultura. E mergulhar no corpo leva necessariamente à relação do corpo com outro corpo, desenvolvendo um plano de encontro. (FREGTMAN, 1989, p.17)

Durante a pesquisa, foi realizada a adaptação e construção de alguns jogos lúdicos, adequando às necessidades das aulas, contidos na obra de Reverbel (1979), que passou a fazer parte constante dessa pesquisa.

No início da aplicação dos jogos lúdicos, certificou-se a mudança positiva que ocorria nas crianças que vivenciavam as atividades e como estas influenciavam em seu modo de expressão e de expor seus sentimentos. O interesse pelas aulas e o desejo que demonstravam no momento ‘brincadeira’ possibilitou perceber que algo se modificava em no processo de aprendizado e execução das atividades, obtendo, na prática, resultados assertivos sobre o conceito de ludicidade.

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. (LUCKESI, 2005, p.2)

A experiência nas aulas demonstrou que o contato das crianças com a ludicidade proporciona a descoberta da capacidade de criarem formas diferenciadas de expressão corporal, a experimentação de novas percepções, transportando-as a um estado latente de prazer e felicidade. Luckesi (2005, p.01), considera a ludicidade uma experiência interna e de plenitude do indivíduo, [...] a abordagem que estou utilizando para conceituar o fenômeno da ludicidade foca a experiência lúdica como uma experiência interna do sujeito que a vivencia. Diante dessa nova percepção e estado, que foi possível a partir da estimulação com os jogos lúdicos, o interesse e desempenho das crianças se tornou notável desde as primeiras aplicações.

Vigotski aborda as etapas de desenvolvimento infantil e como o brinquedo e o lúdico podem auxiliar nas mudanças das necessidades e da consciência, segundo ele:

A ação na esfera imaginativa, numa situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas – tudo aparece no brinquedo, que se constitui, assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança desenvolve-se, essencialmente, através da atividade de brinquedo. Somente neste sentido o brinquedo pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança. (VIGOSTSKI, 2007, p.117)

Com os alunos, Mylene observava a evidente a modificação que ocorria, tornavam-se mais seguros e criativos, seguros por terem experiências individuais que estimulavam a criatividade e por realizarem ações em grupo, com resultados satisfatórios. O corpo tornou-se referência

em expressão, novas percepções e instrumento de interação psíquica, “a psicomotricidade é atualmente concebida como a integração superior da motricidade, produto de uma relação inteligível entre a criança e o meio” FONSECA (2004, p. 8). Esse autor afirma que as relações entre o desenvolvimento psicomotor e a aprendizagem se articulam com a relação que se estabelece entre o aluno e o ambiente em que está inserido, ou seja, quanto mais o ambiente oferecer, maior será o desenvolvimento do aluno.

No progresso das crianças nas aulas com jogos que utilizavam a linguagem não verbal, somente a linguagem corporal, com o uso da música como fator de estímulo, foi possível verificar a eficiência dos jogos lúdicos para a integração assertiva, uma vez que os alunos se empenharam em realizar o exercício, obtendo como resultado a interação com o outro, o uso da criatividade e da imaginação.

O corpo surge, portanto, mais uma vez, como o componente material do ser humano, que, por isso mesmo, contém o sentido concreto de todo o comportamento sócio-histórico da humanidade. O corpo, não é assim, o caixote da alma, mas o endereço da inteligência. O ser humano habita o mundo exterior pelo seu corpo, que surge como um componente espacial e existencial, corticalmente organizado, no qual e a partir do qual o ser humano concentra e dirige todas as suas experiências e vivências. (FONSECA, 2008, p.410)

No processo e adaptação da criança e sua compreensão de mundo, o lúdico, como meio de experimentação prazerosa e o seu contato com o mundo exterior são fatores importantes no processo de formação de sua personalidade.

Para Piaget (1972), o desenvolvimento humano é dividido em fases, do sensório motor até as operações representativas. Essas capacidades, desenvolvidas em cada fase, são transmitidas por meio da linguagem, do pensamento, de noções de espaço, tempo e ritmo, bem como a afetividade.

No estágio sensório-motor, que compreende de 0 a 2 anos, a criança desenvolve gradativamente sua coordenação motora, desvinculando os objetos do próprio corpo e seu pensamento vincula-se ao concreto.

Já no estágio simbólico, que vai dos 2 anos até os 7, a criança está numa fase egocêntrica, uma vez que ela se vê como o centro de tudo. É a fase de desenvolvimento da linguagem, onde a criança começa a se socializar por meio da fala, das dramatizações e dos desenhos.

Dos 7 até aos 11 anos, começa o estágio conceitual, que ainda apresenta traços do egocentrismo, mas o pensamento já tem maior traço de acomodação do que de assimilação.

Finalmente, a partir dos 11 anos acontece o último estágio que é o de operações formais, normalmente vai até a vida adulta, onde o indivíduo desenvolve a linguagem, a criatividade, passa a criar ideias e hipóteses de pensamento.

Piaget (1972, p.95) conceitua como assimilação e acomodação, ou seja, estruturas mentais que o ser humano possui desde ao nascer que ao longo da vida vão agindo de forma interativa a partir de fatores internos e externos.

Toda conduta humana é uma assimilação a esquemas anteriores (assimilação a esquemas hereditários em graus diversos de profundidade) e toda conduta é, ao mesmo tempo acomodação destes esquemas à situação atual. Daí resulta que, a teoria do desenvolvimento apela, necessariamente, para a noção de equilíbrio entre fatores internos e externos ou, mais em geral, entre assimilação e acomodação.

As aulas artísticas com as crianças, portanto, estão inseridas em um contexto social que possui momentos de jogos lúdicos, com a assimilação novas informações, modificando a estrutura das crianças ao ter contato com formas simbólicas, ou seja, predominando a acomodação.

Apesar da experiência com o corpo, a música e o movimento não serem executadas em um ambiente escolar, e sim, numa instituição artística, a atmosfera de realização por meio do jogo lúdico, demonstra a importância dos fatores internos e externos como cita Piaget (1972), que também vem ao encontro do conceito de Luckesi (2005), que além de executar os jogos lúdicos as crianças devem se relacionar por meio deles e com o meio social, interagindo com outras crianças e com o professor nessa experiência, dessa forma, experimentando novos sentimentos que essa convivência proporcionava.

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a 'plenitude da experiência'. (LUCKESI, 2005, p.02)

A ludicidade pode ser oferecida de diferentes maneiras, neste contexto, a utilização dos jogos lúdicos promove justamente essa plenitude da experiência. As atividades que envolvem o jogo lúdico contribuem para o desenvolvimento infantil, que engloba vários aspectos: cognitivo, motor, psíquico e social. Nem sempre esses aspectos são apresentados de forma equilibrada, ocorrendo muitas vezes, de haver estímulos em um e falta em outro.

Os jogos lúdicos, no que diz respeito à corporeidade, podem atuar como estimulador de ações relacionadas a essas atividades, auxiliando a criança em seu modo de agir e na maneira como passa a compreender o mundo e o sentimento que esses acontecimentos proporcionam.

2 JOGOS LÚDICOS PARA INFÂNCIA:METODOLOGIA E APLICAÇÃO.

Nesse capítulo será explanado como foram elaboradas as atividades constantes das oficinas e como elas expressam o estudo realizado para essa pesquisa.

Após cinco anos ministrando oficinas de *Atividades Lúdicas direcionadas a infância*, a proposta era dispor de técnicas sistematizadas em auxílio aos acadêmicos em licenciaturas, técnicos e profissionais ligados à Educação Infantil, Pré-escolar e anos iniciais do Ensino fundamental.

Por meio dos jogos lúdicos apresentados na oficina, espera-se ser possível proporcionar às crianças o desenvolvimento sensório-motor na infância, a fase ‘corpo vivido’ que é necessária na formação das bases de sustentação da inteligência, utilizando-se do corpo como linguagem e como forma de expressão. Conforme Gonçalves (2009, pág.6), um ser inteligente é antes de tudo um ser que sente, pensa e age.

Durante os anos de participação no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), em contato com planos e planejamentos pedagógicos, constata-se a carência em práticas lúdicas relacionadas à corporeidade para a infância. Inicialmente, o pensamento foi compartilhar e relatar de forma teórica a prática realizada por meio das vivências lúdicas em todo aquele período, experimentando meios e maneiras de obter ações positivas.

Diante dessas experiências, Mylene elaborou a apostila, como meio de introdução para a abordagem na perspectiva de atividade lúdica para infância, utilizando a linguagem corporal, a música como referência e o movimento como forma de expressão. O conteúdo da apostila abrange atividades que auxiliam o aluno na descoberta, consciência e percepção do corpo, do movimento e das potencialidades expressivas e criativas. Abordagens que desenvolvem os aspectos motores, afetivos e cognitivos da criança. Utilização da linguagem corporal para o aprimoramento de ações mentais que levam ao aprendizado por meio de experiências concretas (motor, cognitivo e emocional) do aluno, onde desenvolvem o esquema corporal, lateralidade, equilíbrio, noções de espaço/tempo/ritmo, criatividade, memória, concentração e domínio corporal.

Desde o ano de 2012 foram realizadas 25 (vinte e cinco) oficinas e palestras relacionadas ao tema de nossa pesquisa no estado de Mato Grosso do Sul e em Lisboa, Portugal, para cerca de quinze acadêmicos em licenciatura por turma, acrescentando a pesquisa os questionamentos e dificuldades dos discentes relacionadas à temática e seu conceito. Durante

as oficinas, as atividades da apostila foram explanadas, passo a passo, especificando em cada uma delas: a faixa etária, o posicionamento, a estratégia de desenvolvimento do jogo-brincadeira, as formas diferenciadas de aplicação e o que desenvolve na criança.

Cada atividade recebeu um nome, para melhor identificá-las, conforme seus aspectos e características, como por exemplo: Atividade Lúdica dos Planetas, Atividade Lúdica de Ritmo, Atividade de Adivinhações 1 / Expressão Corporal (animal e profissão individual), Atividades de Adivinhações 2 / Expressões Corporais (coletivo) e Atividade do Espelho.

As atividades contidas nas apostilas formam a base da oficina, que é realizada em dois momentos: o primeiro de forma presencial, após a explicação pelo ministrante e execução das atividades pelos acadêmicos, depois, no segundo momento, os mesmos escolhem uma atividade da apostila, individualmente, e aplicam para 6 (seis) crianças no mínimo, de 4 a 12 anos, relatando a experiência em documento formatado no Word.

Para este estudo, determinamos para análise a Atividade do Espelho, utilizando como critério de seleção a atividade que os acadêmicos selecionaram, em sua maioria, no processo de culminância da oficina.

A Atividade do Espelho

Faixa Etária e Posição Inicial
08 (oito) a 12 (doze) anos Os participantes se dividem em dois grupos:
<ul style="list-style-type: none"> • O grupo 1 se organiza em duplas em pé, uma em frente a outra, espalhados pela sala, cada dupla escolhe quem vai ser a pessoa e quem vai ser o reflexo (espelho) • O grupo 2 se posiciona para assistir a atividade • O ritmo da música utilizada deverá ser lento, pois os gestos são executados extremamente devagar.
Objetivo
O grupo 2 irá identificar, nas duplas do grupo 1, quem é a pessoa e quem será a imagem refletida (espelho), após o final da atividade, que será mediada pelo professor
Estratégia

O professor verifica se as duplas do grupo 1 estão posicionadas corretamente, para que os alunos do grupo 2 tenham a possibilidade de assistir e ter visão de todos. O professor dá início da atividade com a execução da música, as duplas iniciam os gestos lentamente.

Desenvolvimento

Concentração
Noção de espaço – tempo - ritmo
Limite e Expansão Corporal
Espírito de Companheirismo
Criatividade

3 OS ACADÊMICOS E SUA FORMAÇÃO NA OFICINA DE JOGOS LÚDICOS

Por meio dos relatos narrativos dos acadêmicos, resultado das aplicações da atividade complementar, juntamente, com os aportes teóricos dos autores acima citados, foi realizado o estudo das experiências narradas e a contribuição das vivências na formação dos acadêmicos de licenciaturas.

Para melhor compreensão da análise de dados, ressaltamos que a apostila contém questionamentos que auxiliaram no desenvolvimento da Atividade Complementar, nome utilizado para determinar a ação da oficina que é finalizada de forma online, por meio de tutoria, que são eles:

- Relate qual atividade lúdica da Apostila você escolheu e qual a justificativa para a escolha. Como foi o processo da escolha da música a ser utilizada?
- Como ocorreu o contato com a instituição ou o local onde aplicou a atividade?
- Como foi o contato com as crianças e seu desenvolvimento durante a atividade aplicada?
- Qual foi sua sensação durante a aplicação e em quais aspectos considera que a atividade lúdica pode auxiliar o desenvolvimento da criança?

Cada relato possui informações das condições em que foram efetuadas as atividades escolhidas: local, faixa etária, quantidade e gênero das crianças participantes.

Dando início às análises, foram selecionados relatos com abordagens específicas, para uma melhor compreensão, pontuando fatores relevantes para nossa pesquisa.

Os acadêmicos em licenciatura que frequentam as oficinas, em sua maioria, não tem experiência com crianças ou a única experiência é a disciplina de estágio, levando-os a ter contato com as crianças de uma maneira restrita e limitada.

Partindo dessa realidade, os participantes executam todos os jogos lúdicos que serão aplicados com as crianças, à intenção é que vivenciem experiências para entendê-las e que se submetam a novas perspectivas e sensações, assim como irá ocorrer com as crianças. É somente praticando os jogos lúdicos que os sujeitos tem acesso à esse conhecimento e suas dimensões.

No início das atividades na oficina, percebe-se o desconforto de alguns acadêmicos ao se depararem com o desconhecido, podemos dizer que, seja o desconhecido de si mesmo, quando percebem que irão realizar ações que utilizam linguagem verbal e uma atuação mediante a linguagem corporal, por meio de uma ação espontânea.

Muitos nunca vivenciaram tal situação, talvez na infância, porém, algumas pessoas possuem dificuldade em realizar nesse período da vida, ações que faziam quando criança.

Experimentando na oficina, agora numa perspectiva mais consciente o quê para as crianças é mais natural, de modo à provavelmente tocar numa dimensão individual interna, na dimensão do Eu.

Luckesi (2005), fala das dimensões psicológicas onde ocorrem as transformações internas a partir das experiências, referente à dimensão do Eu as elaborações são individuais, considerando aspectos como a espiritualidade, a criação artística e a percepção estética diante de uma experiência vivida.

Além disso, existe as dimensões do Nós, que elabora as experiências coletivas, onde se constroem a ética, a moral, baseados nos valores culturais, na troca entre os sujeitos. A análise do autor é ainda mais abrangente, no entanto, para essa pesquisa é importante destacar que o conhecimento adquirido por meio da ludicidade contribui para formação integral do indivíduo.

Dessa forma, conforme aponta Vigotski (2001), os conhecimentos são sistemáticos e hierárquicos, ou seja, assimilados através de sistemas de relações que se baseiam na relação entre superiores e dependentes. Diferente do conhecimento espontâneo, que mescla os conceitos não sistematizados e não organizados, influenciados por situações particulares e formulados no ambiente da experiência cotidiana. Assim, podemos afirmar que a experiência com os jogos lúdicos, realizados com a mediação da facilitadora, contribui para o aprendizado.

A condição que diferencia essas duas classificações de conhecimento é a presença ou ausência de um sistema, e destaca que mesmo nesse processo há a existência de uma singularidade cognitiva, afirmando que são processos intimamente interligados, que exercem influências um sobre o outro.

[...] trata-se do desenvolvimento de um processo único de formação de conceitos, que se realiza sob diferentes condições externas, mas continua indiviso por sua natureza e não se constitui da luta, do conflito e do antagonismo de duas formas de pensamento que desde o início se excluem.
(VIGOTSKY, 2001, p. 261)

Portanto, o desenvolvimento dos conhecimentos é interligado e exercem intervenção um sobre o outro. Cada acadêmico passa por sua experiência individual no contexto do todo, redescobrando suas potencialidades.

Geralmente, nas oficinas os participantes não se conhecem e não se relacionaram anteriormente aquele momento, direcionando-o a relacionar-se por meio do jogo lúdico com o

outro e de uma forma que também nunca foi realizada. Cada acadêmico possui seu tempo e seu ritmo em relação à integração com a atividade sugerida, em uma construção invisível de relações, através de sensações. Nesse sentido,

A dimensão interior coletiva é aquela onde o ser humano vivencia sua experiência de comunidade, dos valores e sentimentos de viver e conviver com o outro e com os outros, vivência da cultura e dos valores comuns, que dirigem a vida. É a dimensão do Nós de nossa experiência, onde se faz presente a formação e a vivência da ética e da moral. É o campo da sensação, dos sentimentos e da vivência com o outro, do convívio, da ética, da moral [...] (LUCKESI, 2005, p.4).

É evidente no comportamento do acadêmico, a diferença em executar a atividade sozinho e executá-la de forma coletiva, como a prática da realização em grupo transforma a vivência, englobando vários aspectos, sensações, emoções, lembranças, que são múltiplas as características das relações que agem e reagem sobre si, determinantes em nosso modo de ser e de viver.

Em diversas ocasiões, os acadêmicos relatam, após realizar alguma atividade que obteve um significado individual, uma dificuldade, ou até mesmo uma dor da qual aquela atividade o transportou a sentir, que pode estar impedindo o seu entendimento e até mesmo a melhor fluidez em sua vida particular.

Assim, como afirma Luckesi (2005), essa experiência poderá sinalizar uma dor que, recentemente ou de há muito, estava dentro da pessoa, convidando-a a buscar uma saída saudável para isso, que está impedindo o seu fluir normal na vida.

A partir do momento que a dor é externada, tanto no sentir como no relato, essa ação passa a possibilitar uma oportunidade de cura dessa dor, por passar por vivências que lhe trazem também um aspecto saudável de si mesmo, externada de uma maneira que foge da rigidez.

Com a observação das mais variadas formas de reação dos acadêmicos ao longo da oficina e execução das atividades, constatamos uma grande semelhança entre os adultos e as crianças no campo de descobertas de novas sensações e perspectivas, apesar do adulto ter um universo histórico social mais rico de experiências vividas que uma criança. Existe um ponto das oficinas em que o sujeito, acadêmico, se entrega totalmente a experiência, vivenciando sua plenitude e com isso torna-se assertiva a constatação de que o jogo lúdico possui a função de crescimento perante aos novos conhecimentos, indo de acordo com o questionamento do autor,

Será que as atividades lúdicas seriam o caminho real só para o inconsciente e a identidade e individualidade da criança, ou do adulto também? Vivenciar atividades lúdicas, tenho observado eu, é também um caminho e tanto para o inconsciente quanto para a construção de identidade e individualidade saudável dos adultos. (LUCKESI, 2005, p.10)

Seguindo essa perspectiva, as teorias de Luckesi e Piaget se interligam, pois nota-se tanto na aplicação direcionada para o adulto quanto para as crianças, que as possibilidades de assimilação e acomodação são semelhantes, formulando resultados significativos para os futuros professores, com probabilidades práticas, adquirindo instrumentos fundamentais para dirigir essa prática, mediante a tentativa de construção interna, como afirma LUCKESI, (2005, p.14), utilizadas como recursos para a busca de um crescimento o mais saudável possível.

Em nossa pesquisa, é fato, que durante a oficina faz-se necessário que o acadêmico execute todos os jogos que serão aplicados para as crianças, sem essa ação, torna-se improvável a aquisição de novos conhecimentos e de novas sensações, que ampliam significativamente esse universo como um todo. Sendo assim,

Objetivamente, poderemos ter muitas descritivas e análises das atividades lúdicas, que são profundamente importantes para nossa compreensão das coisas, mas só o sujeito, enquanto vivente, poderá experimentar a ludicidade como experiência plena em seus atos; e como essa experiência pode nos tornar criadores e recriadores de nossa vida, de uma maneira mais saudável. (LUCKESI, 2005, p.20)

Após esse primeiro momento, em que os acadêmicos iniciam experiências novas, elas tornam-se prazerosas, vivenciadas em grupo, cria-se uma atmosfera de confiança e afetividade, a cumplicidade que os jogos lúdicos geram durante seu desenvolvimento adquirem um aspecto solidário, fundamentando nossa pesquisa.

Vale lembrar uma última coisa: uma das quatro dimensões da experiência humana, uma é a do Nós, a da convivência, dos valores comunitários, da ética. As atividades lúdicas poderão ser praticadas individualmente; não há dúvida quanto a isso; porém, há muito mais força, quando são praticadas coletivamente. Muitas delas, “não tem graça”, quando praticadas por um indivíduo isoladamente. E isso, implica em fazer contato com a Essência e,

nesse contexto, com o outro. Esse é o lugar da compaixão. (LUCKESI, 2005, p.23)

A oficina auxilia o futuro o acadêmico em sua formação pedagógica, não apenas pela experiência plena, mas para compor seu conhecimento, com aspectos que exigem tempo e planejamento para ampliar suas habilidades e capacidades, evidenciando características que só são conquistadas com a experimentação de variadas formas de expressão, como a linguagem corporal.

3.1 Análise dos instrumentos lúdicos desenvolvidos pelos acadêmicos em licenciatura.

De acordo com os estudos realizados, percebemos que um professor só pode observar seus alunos em suas atividades, perceber suas aptidões e desejos como consequência de suas próprias vivências, as quais são promovidas, como por exemplo, na oficina, com estímulos à sua criatividade, como relata um acadêmico, que chamaremos de **Acadêmico 1**, da graduação de Educação Física, em sua Atividade Complementar ocorrida em 2015.

Quando iniciei a explicação da atividade e não obtive a total atenção das crianças, lembrei-me das dicas assimiladas na oficina e resolvi fazer antes alguns movimentos criados por mim para tornar mais dinâmica à atividade e chamar a atenção do grupo para mim, o que me proporcionou maior resultado quando da realização da brincadeira.

O futuro professor necessita utilizar-se de variadas formas de linguagem, tanto para seu crescimento e conhecimento pessoal, como para posteriormente sentir-se mais seguro de suas ações. Isto pode se tornar uma problemática, diante da falta de espontaneidade do acadêmico, tornando-se um bloqueio para a autoexpressão, dificultando futuramente suas ações com seus alunos, salientando a necessidade de vivenciarem os jogos lúdicos, assim, como as crianças, como afirma Reverbel (1979, p.4), desenvolvendo suas capacidades de espontaneidade, observação, percepção e, conseqüentemente, a criatividade.

A atitude do professor é importante perante o conhecimento, para Vigotski (1999), que denomina os signos de instrumentos simbólicos, como a linguagem, formação simbólica de elaboração do conhecimento da criança, como também para o professor, segundo ele concebe um sistema simbólico indispensável nos grupos humanos, como sujeito sócio cultural e histórico.

Nesse parâmetro, as relações sociais são mediadas por instrumentos e signos, elementos que possuem significado cultural, quando a criança ou mesmo o adulto, depara-se com novos

aprendizados, estes, já construíram anteriormente uma história social.

Este autor ressalta que o nível de desenvolvimento da criança se manifesta em vertentes, como: nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial. O nível de desenvolvimento real é aquele em que a criança assimila, por meio de atividades e ações, em etapas que já foram concebidas e aprendidas por elas, de forma retrospectiva. O nível de desenvolvimento potencial é denominado aquele em que a criança aprende e desempenha ações por meio de outro sujeito mais experiente, no caso, o professor.

Vigotski coloca o nível de desenvolvimento potencial o mais apropriado, de forma prospectiva, aquele aprendizado que será alcançado. Segundo ele, a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial é que ele nomeia como zona de desenvolvimento proximal, afirmando:

Zona de Desenvolvimento Proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VIGOTSKI, 1999, p. 118).

A zona de desenvolvimento proximal está sempre em transformação, o que a criança não consegue, no processo de ensino do aprendizado executar sozinha, em outro momento conseguirá, essas ações não são adquiridas espontaneamente, sinalizando a importância do professor nesse percurso, sujeito este que deve estar atento na maneira como proceder mediante ao nível do aluno e suas características individuais, tornando cada um, um ser singular.

Seguindo essa linha de pensamento, o acadêmico que frequenta as oficinas está em processo de construção de seu método futuro para contribuir com a aprendizagem de seus alunos. De modo que, as experiências vivenciadas nas oficinas compõem um conjunto de ações e de conhecimento que lhe permitem novos conceitos sobre si em relação ao outro, construindo uma base mais estruturada e consciente para produzir seu próprio método de ensino.

[...] a aprendizagem não é em si mesma desenvolvimento, mas uma correlata organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. (VIGOTSKI, 1999, p. 112).

Portanto, para Vigotski, o papel do professor por meio dos símbolos e da mediação será de socializar seu conhecimento, intercedendo como sujeito mediador a partir dos símbolos. Nessa pesquisa, a linguagem corporal é um símbolo, que pretende promover a interação da criança com o meio, com o professor, com a outra criança, usando o signo dos jogos e da linguagem corporal para estimular novas elaborações para o aluno. De acordo com Vygotsky (2001), o que a criança é capaz de fazer hoje com a colaboração de outros, ao alcançar um determinado desenvolvimento, conseguirá fazer amanhã sozinha.

Diante dos relatos dos acadêmicos podemos observar suas dificuldades e seu desempenho na prática da assimilação das informações obtidas nas oficinas, pontuaremos partir de agora situações encontradas que são relevantes para nossa pesquisa, usando a *Atividade do Espelho* contida na apostila e descrita no capítulo 2.

A *Atividade do Espelho* é uma brincadeira de imitação realizada em duplas, colocando o trabalho em grupo em predominância, no caso das crianças uma vai depender da outra para o sucesso do jogo.

Por ser um jogo em que as crianças que estão assistindo, devem adivinhar quem é da dupla que está executando os movimentos e quem é o reflexo (espelho), a sincronia da dupla é essencial.

O **Acadêmico 2**, estudante da graduação de Pedagogia, observou a necessidade da equipe estar em sintonia, atentas uma à outra e concentradas no cumprimento do exercício. O participante da oficina aplicou a atividade para crianças que já conhecia e que se conheciam entre si, havendo, portanto, um comportamento já estabelecido entre elas, em seu relato explana:

...elas brigam às vezes, mas durante a atividade *respeitaram* o momento de cada dupla e *observaram* com atenção. No início deram muitas risadas, era notório o *prazer* de imitar a outra criança, mas aos poucos perceberam que deveriam estar *concentradas*, para que as demais crianças não conseguissem adivinhar quem era pessoa e quem era o reflexo (espelho), que é o objetivo do jogo.

É claro a confusão inicial das crianças quando o professor sugere uma brincadeira, inicialmente elas não percebem a seriedade da atividade, como não é habitual a utilização de jogos na rotina escolar, é normal esse momento de euforia. No entanto, quando elas percebem que existe um objetivo, que estão sendo observados pelos colegas, que podem fazer melhor, cria-se uma atmosfera de desafio e diversão na qual as crianças se envolvem. Dessa forma, os alunos se envolvem na proposta, mudam seu

comportamento e apreendem o conhecimento gerado com a atividade lúdica.

Segundo Piaget (1964), referindo-se ao desenvolvimento do jogo e em termos de inteligência, todos os comportamentos infantis estão propensos ao jogo, pois se dão por assimilação pura, ou seja, pelo prazer funcional.

O motivo é simples, os esquemas momentaneamente inutilizados não poderiam desaparecer sem mais nem menos, ameaçados de atrofia por falta de uso, mas irão sim, exercitar-se por si mesmos, sem outra finalidade que o prazer funcional, ligado a esse exercício. Tal é o jogo nos seus primórdios, recíproca e complemento da imitação. (PIAGET, 1964, p.117)

Para ele, todo desenvolvimento humano é sensório-motor em relação ao período das operações representativas e formais. Ou seja, de modo geral, o desenvolvimento é resultado da relação que se estabelece entre o que se sente e uma ação. Por exemplo, quando a criança está em um jogo simbólico, transforma um palito de fósforo em uma pessoa, ela transforma objetos conforme seu desejo, então, a assimilação é predominante.

Em outro momento, é a própria criança que se transforma para imitar uma pessoa, como em nossa Atividade do Espelho, então a predominância é a de acomodação. E como coloca o **Acadêmico 2**, as crianças compreenderam que sua relação durante o jogo necessitaria ser de cooperação, confiança e companheirismo para de chegar ao objetivo final, estabelecendo um relacionamento entre elas e o meio, vivenciando uma experiência de aprendizado e prazer.

Ora, toda conduta supõe instrumentos ou uma técnica: são os movimentos e a inteligência, Mas toda conduta implica também modificações e valores finais (o valor dos afins): são os sentimentos. Afetividade e inteligência são assim, indissociáveis e constituem os dois aspectos complementares de toda conduta humana. (PIAGET, 1972, p.21 e 22)

O processo de aprendizagem está ligado à forma como o conhecimento é mediado, sendo assim, é inevitável que uma atividade lúdica proporcione alguma modificação no indivíduo, seja ele o mediador, o participante do jogo ou atividade ou o espectador. Não é possível também, realizar um exercício como a Atividade do Espelho, sem que isso provoque nenhum sentimento, muitas emoções vêm à tona com esse tipo de atividade. Dessa forma, ocorre um processo, que envolve habilidades motoras, cognitivas e sociais, contribuindo para o processo de aprendizagem do aluno.

Com o **Acadêmico 3**, que cursa a graduação de Educação Física, o exercício Atividade do Espelho foi aplicado à uma turma com quem já tinha uma relação estabelecida, inicialmente algumas crianças não demonstraram o desejo de participar. Porém, as que realizaram a atividade despertaram o interesse das demais e confirmaram o companheirismo promovido

pelo exercício, gerando um clima de segurança e satisfação entre os colegas. Ele diz que,

Quando a atividade foi sendo desenvolvida, as crianças que estavam de fora, começaram a se aproximar. A atividade trabalha a concentração, criatividade e a observação de cada criança, elas ficaram mais tranquilas durante a atividade e mais companheiras do seu par. Isso ajuda bastante as relação entre as crianças, não somente durante as aulas, mas também no desenvolvimento, auxiliando seu crescimento e sua relação com os demais.

Conforme Piaget (1972) as vivências intelectuais, corporais e afetivas são indissociáveis, assim, podemos dizer que a afetividade é componente fundamental no desenvolvimento das funções motoras e cognitivas, havendo uma semelhança no desenvolvimento afetivo e intelectual na infância e adolescência, contrariando o senso comum, que afirma que há separação do sentimento e do pensamento.

Segundo o autor, no primeiro estágio do desenvolvimento, os sentimentos estão ligados as atitudes, desenvolvidas pelo pensamento sob os impulsos elementares, os primeiros medos, por exemplo, podem estar ligados à perda de equilíbrio ou a bruscos contrastes entre um acontecimento fortuito e a atitude anterior (PIAGET, 1972, p.22).

No segundo estágio, relaciona-se com os sentimentos elementares ou a percepção de afetos, conforme o autor, as modalidades da afetividade própria: o agradável e o desagradável, o prazer e a dor etc., assim como os primeiros sentimentos de sucesso e fracasso. (PIAGET, 1972, p.22).

O terceiro estágio se refere a construção do esquema do 'objeto', partindo do universo exterior. Os sentimentos elementares de alegria e tristeza, de sucesso e fracassos etc., serão então experimentados em função desta objetivação das coisas e das pessoas, originando-se sentimentos interindividuais(PIAGET, 1972, p.23).

Os sentimentos interindividuais estão, portanto, ligados por meio da linguagem, comunicação mais evidente estabelecida entre os sujeitos, inclusive a linguagem corporal. Iniciando na segunda metade do primeiro ano da criança, através da imitação, relacionada ao senso – motor.

Dessa forma, o uso dos jogos e seu significado para as crianças e os pré-adolescentes, bem como para os adultos, na perspectiva de subsidiar o desenvolvimento interno, propondo a ampliação e a posse das capacidades de cada um, revela que,

Assim sendo, podemos e devemos nos servir das atividades lúdicas na perspectiva de obtermos resultados significativos para o desenvolvimento e formação dos nossos educandos. Conhecendo a teoria e as suas

possibilidades práticas, temos em nossas mãos instrumentos fundamentais para dirigir a nossa prática, propiciando oportunidades aos nossos educandos de internamente se construírem. (LUCKESI, 2005, p.14)

Podemos verificar por meio dos relatos aqui apresentados que a experiência do **Acadêmico 4**, da graduação de Artes Cênicas, foi estimulada pelo interesse de desenvolver com os alunos uma vivência capaz de ressaltar a importância do trabalho em equipe, com isso o companheirismo e a criatividade, ele descreve que a atividade foi executada em um ambiente bastante agradável, uma praça pública próxima da escola onde realiza seu estágio, revelando que o ambiente agradou a ele e as crianças.

Por ser num local amplo, aberto, fora do contexto escolar, sentimos liberdade, os alunos durante a atividade concentraram - se um nos outros. A percepção dos mesmos foi impressionante, pois trabalhamos além do que esperávamos, o ponto em que me chamou mais atenção, foi no momento em que as crianças faziam os movimentos conforme o ritmo da melodia, que despertou nas demais grande interesse e curiosidade. Por fim visualizei que isso ajudará as crianças no trabalho em equipe, e isso é de extrema importância para o crescimento de nossa sociedade.

No relato do **Acadêmico 4** é nítida a importância do papel do educador, Piaget(1972) quando argumenta sobre as relações interindividuais e como o professor pode auxiliar nessa transição dos estágios definidos por ele, na passagem de em estado egocentrado para o estado sócio centrado, quando a personalidade da criança vai formando seus esquemas estruturais e se fortalecendo diante da troca e partilha que o jogo aferece.

É fundamental o envolvimento do professor, como foi na experiência do **Acadêmico 4**, que se preocupou com vários aspectos da brincadeira, desde a escolha do local, como o estímulo e incentivo para o novo. Além do objetivo do jogo, as crianças realizaram gestos criativos no ritmo musical, tamanha interação do grupo, diante da amorosidade do futuro educador, estimulando a autonomia e desenvolvendo suas capacidades individuais, apesar de ser uma brincadeira em grupo.

Citaremos, ainda nessa linha de pensamento, a disposição do **Acadêmico 5**, da graduação de Pedagogia, ele descreveu que teve dificuldades desde a explanação da Atividade do Espelho, até o cumprimento pelas crianças, no entanto, ele conseguiu ter a sensibilidade a amorosidade necessária para superar as dificuldades e realizar seu objetivo.

No começo foi meio difícil explicar o que elas iriam ter que fazer, expliquei algumas vezes e elas não paravam, conversando e falando todas ao mesmo tempo. No momento em que as duplas já estavam formadas e prontas para execução, nenhuma delas iniciava, ficaram imóveis sem conseguir a ação de nenhum gesto. Foi quando tive a ideia de ajoelhar, olhei para a criança e a

convidei para executar a atividade comigo, pedi para a professora colocar a música e então começamos a realizar a atividade, fluiu muito bem e senti a confiança que foi estabelecida entre nós.

A atividade foi concluída com sucesso, foi uma experiência única, vou me formar esse ano e ainda não tinha passado por isso, que vale de experiência para minha profissão. No início fiquei com medo de não sair correto a atividade, mas a sensação foi de dever cumprido.

Mais uma vez, o posicionamento docente de mediador fica evidente, teoricamente todos temos um tempo e uma forma de nos desenvolver, numa sala de aula estaremos trabalhando com crianças em diferentes fases. Diante dos relatos até aqui apresentados, podemos perceber, que a mesma atividade, desperta reações, emoções e aprendizados diferentes.

Apesar de aparentemente, umas experiências terem maior sucesso que outras, afirmamos que a relação individual e coletiva fortalece o vínculo entre os sujeitos, potencializando habilidades, estimulando à criatividade, a convivência, a cooperação, contribuindo para o processo de aprendizado de forma lúdica.

Para finalizar nossa pesquisa, cito o relato do **Acadêmico 6**, que conclui que foi de extrema relevância ter tido o contato com as atividades lúdicas na oficina, pois, logo estará estagiando na faculdade e poderá usá-las para desenvolver habilidades e criatividade tanto para sua própria experiência, como para a das crianças. Esse acadêmico participou de forma plena nas atividades da oficina, vindo de acordo com a definição de Luckesi,

Praticar jogos de exercício, jogos simbólicos ou jogos de regras só poderão ser plenos para quem os pratica, mas parece que todos os que os praticam com inteireza, integridade e presença, chegam a esse cume de sensação de plenitude, o que nos permite admitir que as atividades lúdicas pudessem e devem ser utilizadas como recursos para a busca de um crescimento o mais saudável possível. (LUCKESI, 2005, p.14)

Como o **Acadêmico 6** também relatou, é notório que elas ficam muito animadas quando chegamos com brincadeiras, jogos, atividades novas, se interessam, constato que elas não gostam de coisas monótonas. Dessa forma, precisamos como educadores em formação ou já na prática docente, buscar inovação, trazer atividades que possuam sentido e que sejam interessantes para elas.

Como mediadores do saber, diante de uma escola que pouco se desenvolveu, em uma sociedade tecnológica, em que os brinquedos têm movimento, cores e vozes, resgatar jogos e brincadeiras é um desafio. No entanto, é essencial para o aprendizado da criança, para a ampliação do repertório do educador, bem como instrumento de aprendizagem, que possibilita uma prática pedagógica significativa e dinâmica, que proporciona momentos de prazer e elaboração de emoções, fundamental para a autonomia e desenvolvimento da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa nasceu da referência em compreender a importância dos jogos lúdicos como instrumento de ensino aprendizagem numa abordagem mais ampla, a partir das experiências como facilitadora em aulas artísticas de dança e teatro e posteriormente em oficinas de atividades lúdicas, surgiu à necessidade de conhecer mais sobre o assunto.

A partir das experiências, como aluna e como facilitadora, Mylene aprofundou-se na busca de conhecimentos, uma vez que, somente os exercícios relacionados com as técnicas já assimiladas não alcançavam os objetivos pretendidos, que acreditava ser possível atingir.

No período de aulas artísticas ministradas para as crianças, houve a oportunidade de trabalhar com momentos lúdicos, que naquele contexto não tinham relação com as técnicas das aulas artísticas, que eram basicamente técnicas de dança e movimento corporal. No entanto, despertou uma trajetória de pesquisa, com conceitos e métodos utilizando jogos lúdicos capazes de enriquecer a prática docente, tornando-se possível elaborar atividades com sequências lúdicas práticas relacionadas a essas pesquisas que acreditamos serem inovadoras para as crianças, nas quais utilizamos a linguagem corporal.

As atividades traziam resultados consistentes no desenvolvimento das crianças perceptíveis no decorrer das aulas e nos momentos de execução dos jogos lúdicos proporcionavam um novo caminho para o aprimoramento individual, com novas perspectivas de sensações, contribuindo para seu desempenho em grupo, estimulando seu senso de autonomia e autoconfiança.

Com os resultados satisfatórios para o objetivo da facilitadora, no caso, uma maior desenvoltura, autoexpressão e espírito de grupo, o compromisso com o compartilhar dessa prática positiva relacionada aos jogos lúdicos, tornou-se consequência de um trabalho de formação para outros profissionais alcançarem meios e ferramentas diversificadas de transmissão de conhecimento.

Durante a prática das oficinas de jogos lúdicos para a infância, no período de compartilhamento com os estudantes e profissionais ligados à educação, a arte e a saúde, em particular aos acadêmicos em licenciaturas, muitos aspectos foram observados em nossa pesquisa. Entre eles, a carência de práticas sistematizadas de ensino que utilizassem os jogos lúdicos, a falta de contato e habilidade com o uso da linguagem corporal, o desânimo na busca de novas possibilidades e percepções por parte dos estudantes.

Na pesquisa, tais oficinas podem ampliar as oportunidades de conhecimento individual e em grupo e as possibilidades de utilização dos jogos lúdicos, especialmente com o uso da linguagem corporal abrindo novos horizontes para práticas de ensino.

Por meio dos relatos dos acadêmicos em sua vivência na oficina, concluí-se que adquirir esses conhecimentos contribuem para ampliar suas possibilidades como docentes. A prática da Atividade Complementar aplicada as crianças, permitiu comprovar a eficácia dos jogos lúdicos como instrumento pedagógico, cujos resultados foram percebidos prontamente. Uma vez que, na maioria das experiências relatadas pelos participantes, ao final da atividade os alunos já apresentavam um comportamento diferente do início.

A pesquisa bibliográfica sobre ludicidade fundamenta e fortalece a importância dos jogos lúdicos como meio para enriquecer a prática pedagógica e dar significado ao aprendizado, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo, motor e social da criança.

Com os mais diversos aspectos levantados em nossa pesquisa, relacionados à contribuição dos jogos lúdicos para os acadêmicos em licenciaturas, observamos que a oficina é relevante tanto para a experiência individual do acadêmico, que obteve a oportunidade de fazer uso da linguagem corporal e por meio dela adquirir novos conhecimentos, como em sua prática na Atividade Complementar, que por meio de uma forma diferenciada de linguagem, superou seus medos e adquiriu mais confiança em suas habilidades e capacidades.

A pesquisa demonstra a possibilidade de novos caminhos para a transmissão do conhecimento por meio, principalmente, do compartilhar de dificuldades e aprimoramento de sensações antes não vivenciadas. Tornando o ensino e as práticas de novas formas de aprendizagem, uma grande oportunidade de propor novas temáticas, que se no futuro fizerem parte da realidade cotidiana dos acadêmicos em licenciaturas, podem contribuir para um ensino de qualidade e para oportunizar às crianças experiências plenas, onde possam acessar suas forças criativas, elaborar suas emoções de forma mais abrangente e saudável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.

_____. **Lei nº 9.394/96 LDB** - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 20 de dezembro de 1996. Brasília. 5 ed. Câmara dos Deputados, Coordenação Edições Câmara, 2010.

FONSECA, Vitor. **Desenvolvimento psicomotor e aprendizagem**. Porto Alegre: Artemed, 2008.

FREGTMAN, Carlos Daniel Fregtman. **Corpo, Música e Terapia**. São Paulo: Cultrix, 1989.

GONÇALVES, Fátima. **Do andar ao escrever um caminho psicomotor**. São Paulo: Cultural RBL, 2009.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **LUDICIDADE E ATIVIDADES LÚDICAS uma abordagem a partir da experiência interna**. Site oficial do Professor Cipriano Carlos Luckesi, 2005. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm> - Acesso em 08.04.2015

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho; imagem e representação**. Tradução de Álvaro Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica 3. Ed. Rio de Janeiro. LTC, 1964.

_____. **Seis estudos de psicologia**. Trad, Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. Forense: Rio de Janeiro, 1972.

REVERBEL, Olga. **O Teatro na Sala de Aula**. 2 ed. Rio de Janeiro: J. Olympio, 1979.

VIGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

_____. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo. Editora Martins Fontes. 2001

_____. **Psicologia da Arte**. São Paulo: Martins Fontes. 1999.

