ITEQ

# Projetos e Projeções

Volume 4 – Número 4 (Janeiro de 2020) ISSN 25959042



grupoiteq.com.br

ITEQ

520
741

# O ITEQ

## Faz 4 anos e o presente é seu



Faça uma
**PÓS-GRADUAÇÃO**
**E GANHE OUTRA**

## ÁREA DA SAÚDE

**Consulte o regulamento em nossos meios de comunicação**

Central de Atendimento: (11) 2074-5110
Whatsapp: (11) 97355-2554
**grupoiteq.com.br**

# EDITORIAL

O Grupo Iteq orgulha-se de continuar a levar conhecimento aos profissionais de ensino, sempre com o objetivo de lhe oferecer formação continuada de qualidade.

No ano que se inicia o nosso compromisso é possibilitar o intercâmbio de ideias e a ampliação do conhecimento no âmbito da Educação. Para que isto aconteça temos uma equipe de mestres, doutores e um quadro de profissionais que nos auxiliarão a oferecer a excelência que queremos.

Sabemos que os desafios e os obstáculos, estarão presentes no desenvolvimento de nossos trabalhos, mas temos a certeza que as vitórias e conquistas também.

Nossos textos na revista "Projetos e Projeções" trazem a Educação como foco e nos levam a pensar no que queremos, no que oferecemos aos nossos alunos. Sabemos que um projeto educativo, seja escolar, familiar ou institucional, requer revisão e ajustes constantes. Os artigos aqui publicados exigem uma reflexão atual e permanente, para que se constituam em ferramentas ricas para todos da comunidade escolar.

Traçado o percurso que queremos, vamos iniciar nossas reflexões lançando algumas indagações: a prática educativa dos professores nos oferece elementos para projetar e planejar o ensino e aprendizagens efetivas? Os professores desenham os caminhos que percorrem para chegar aos objetivos propostos? Conseguem registrar e avaliar suas ações? Depois dessas instigantes indagações, nós lhe oferecemos a oportunidade da reflexão, que poderá se transformar em artigos, cujo personagem será o professor que atua em sala de aula.

Ao aceitarmos caminhar juntos; o Grupo Iteq e você, caro leitor, o compromisso está firmado.

A palavra final para este editorial é "realização" de todos nossos sonhos, enquanto cidadãos e educadores comprometidos com valores de uma escola democrática.

O Grupo Iteq acredita que "As palavras só têm sentido se nos ajudam a ver o mundo melhor. Aprendemos palavras para melhorar os olhos." (Rubem Alves).

Boa Leitura

**Renato Eduardo Natale**
Diretor Comercial

# EXPEDIENTE

**REFLEXÕES:**
**Volume 4 – Número 4** (Janeiro de 2020)
**Periodicidade:** Trimestral

**1- As contribuições do lúdico na Educação Infantil – Neide Wanderley da Silva**

**2- A Inclusão de alunos surdos nas Escolas Oficiais de São Paulo – Vânia Bicudo Bueno**

**3- LÚDICO - Processo de compreensão e a construção da Aprendizagem na Educação Infantil – Rosana da Silva Augusto**

**4- O uso de tecnologias da informação e comunicação – Isabel Cristina Martinez Daniel**

**5- Jogos virtuais no ensino a serviço da compreensão do comportamento humano – Felipe Yuri da Silva**

**6- O lúdico e a sua importância no processo ensino aprendizagem – Gisele Rosa de Miranda**

Os conceitos contidos nesta revista são de inteira responsabilidade dos autores.
É proibida a reprodução total ou parcial desta obra sem prévia autorização dos autores.

**CONSELHO EDITORIAL**
Profª Maria José P. Natale; João Felipe Furlanetti da Silva Natale; Renato Eduardo Natale

**EDITOR CHEFE**
Maria Rafaella Furlanetti da Silva Natale

**REVISÃO E NORMATIZAÇÃO DE TEXTOS**
Alderí Campos Aragão

**CAPA E ELABORAÇÃO DO PROJETO GRÁFICO**
Sette Marketing

**GRUPO ITEQ**
Rua São Gonçalo do Piauí, 162, Itaquera
São Paulo, SP – CEP 08295-400
Tel: (11) 2074-5110

**grupoiteq.com.br**
ISSN 25959042

Revista Iteq Educacional: Projetos e Projeções [recurso eletrônico] / Instituto Total de Educação e Qualificação Profissional. – Vol. 4, n. 4 (jan. 2020) – São Paulo: Iteq, 2020.

Trimestral

Disponível em: <https://issuu.com/iteqleste>

e-ISSN 25959042

1. Educação. 2. Inclusão escolar. 3. Ludicidade. 4. Tecnologias digitais.
I. Instituto Total de Educação e Qualificação Profissional.

CDU 37

CDD 370

Elaborado por Paula Soares – CRB-8/7605

# APRESENTAÇÃO

## Como pensar e adequar os currículos, de acordo com BNCC

A **BNCC** trata de um documento orientador que aponta o que se espera que os alunos desenvolvam ao longo da Educação Básica. **Ela traz as habilidades e competências que são consideradas essenciais e que devem ser desenvolvidas nas escolas**. Já o currículo compreende um planejamento do que será ensinado em sala e dos objetivos de conhecimento esperados. Sendo assim, a Base orienta a elaboração do currículo, que deve ser construído de maneira que as **competências e habilidades** previstas pela BNCC sejam aplicadas em sala de aula. Além de ser um guia para a elaboração do currículo, a BNCC também deve ser considerada no processo de criação do **Projeto Político Pedagógico (PPP)**.

A BNCC prevê o que é essencial para o aluno, mas permite que as escolas tenham a **liberdade de decidir aquilo que irá constar no currículo**. Ela incentiva que as escolas incluam pontos referentes à sua identidade, cultura e contexto. O objetivo disso é garantir a igualdade e a equidade, por meio do **respeito à diversidade cultural do Brasil**.

### Como adequar os currículos escolares à BNCC?

A construção dos currículos de acordo com a Base Nacional Comum Curricular será de responsabilidade das escolas. O MEC dará um apoio técnico para as instituições de todo o Brasil para que os currículos sejam adequados de acordo com o que é apresentado pela Base. As secretarias de educação municipais e estaduais vão indicar pontos importantes do contexto e da realidade locais que podem e devem ser considerados no currículo. É bom ter em mente que a Base não tem o objetivo de apontar como as habilidades e competências serão desenvolvidas, mas sim quais são essenciais.

O que será ensinado em sala de aula não se resume apenas ao conteúdo: ele deve ser pensado de forma a desenvolver as competências e habilidades apontadas pela Base. Isso quer dizer que os professores deverão adaptar as suas práticas pedagógicas. Por causa disso, o documento oficial coloca a **formação continuada dos professores como essencial**.

Antes da criação da Base Nacional Comum Curricular, os currículos pedagógicos das escolas eram criados com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs). Os dois documentos são distintos, uma vez que **a Base é muito mais detalhada a respeito das habilidades e competências que devem ser trabalhadas, com objetivos mais claros**.

No entanto, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) estabelece certas obrigações das instituições de ensino, apresentando algumas diretrizes curriculares para que as escolas tenham um norte para montar o currículo, junto com o que a BNCC coloca como essencial. Além disso, a LDB também estabelece uma **carga horária mínima anual que será ampliada gradualmente para 1400 horas**.

### A Educação integral e seus objetivos

É importante ter em mente que **Educação Integral não é a mesma coisa que escola em tempo integral**. A base coloca como essencial o desenvolvimento das habilidades e competências para que o aluno tenha a capacidade de tomar decisões no meio social de maneira mais autônoma, além de desenvolver a habilidade de resolver problemas, trabalhar a criatividade, comunicar-se melhor, criar a competência de argumentação, entre outros. A educação integral quer promover o desenvolvimento do cidadão que é feliz, que busca e alcança seu sucesso pessoal e profissional.

### Qual é a importância da Base e quais os seus objetivos?

O principal objetivo da Base Nacional Comum Curricular trata de **promover a igualdade educacional**. Isso quer dizer que todos os alunos do país terão a oportunidade e o direito de aprender aquilo que é considerado **essencial para sua formação como sujeito e cidadão brasileiro**.

A Base procura desempenhar um papel de apontar aquilo que todos os alunos devem desenvolver de maneira que a igualdade educacional permita, também, que as singularidades de cada um sejam consideradas.

A BNCC veio exatamente com o desejo de acabar com o foco conteudista **e permitir uma formação mais ampla de maneira a preparar o aluno para os desafios da vida e do mercado de trabalho. As instituições de ensino devem planejar seus currículos com um foco na equidade**, que tem como objetivo atender às necessidades dos estudantes que, claramente, são diferentes em cada situação e em cada contexto.

Além disso, **a Base Nacional não tem como pretensão acabar com o ensino de conteúdos**, mas não focar apenas nisso. Tradicionalmente, os currículos têm o costume de trabalhar somente a memória dos alunos. Embora a memória seja uma capacidade humana extremamente importante, não é a única característica essencial para vencer os desafios que a realidade propõe. Sozinha ela não garante sucesso.

As escolas terão o dever de **ensinar os alunos a trabalhar a capacidade de solucionar problemas e desafios, por meio do desenvolvimento das competências gerais definidas pela Base**.

### Como a BNCC prevê a incorporação da tecnologia no ensino?

Uma vez que a sociedade em que vivemos está incluindo o meio digital em todas as áreas da vida, **faz sentido que a tecnologia esteja na sala de aula e na formação dos alunos. Isso quer dizer que esse comportamento tem modificado a maneira em que os estudantes aprendem e interagem entre si e com o mundo**. Essa demanda tecnológica exige da educação uma abordagem diferente.

A cultura digital está prevista na quinta competência geral da BNCC, que se trata de: **Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação** de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (Base da Educação Infantil e do Ensino Fundamental).

As aprendizagens Essenciais, são expressas pelas competências que: compreendem a mobilização do conhecimento (conceitos e preconceitos), e habilidades (praticas, cognitivas e socioemocionais) atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho. É pela Educação que as pessoas aprendem a se preparar para a vida em um planeta sustentável.

**Equipe Editorial**

ITEQ

520
741

# O ITEQ

## Faz 4 anos e o presente é seu

Matricule-se na
**2ª LICENCIATURA** e ganhe

**ATÉ 80% NA PÓS-GRADUAÇÃO**

com Extensões Universitárias
+ uma publicação de artigo
em nossa revista

**Consulte o regulamento em nossos meios de comunicação**



Central de Atendimento: (11) 2074-5110
Whatsapp: (11) 97355-2554
**grupoiteq.com.br**

# SUMÁRIO | ARTIGOS


**AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**
Neide Wanderley da Silva..... 07

**A INCLUSÃO DE ALUNOS SURDOS NAS ESCOLAS OFICIAIS DE SÃO PAULO**
Vânia Bicudo Bueno ..... 13

**LÚDICO - PROCESSO DE COMPREENSÃO E A CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL**
Rosana da Silva Augusto..... 19

**O USO DE TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**
Isabel Cristina Martinez Daniel ..... 26

**JOGOS VIRTUAIS NO ENSINO A SERVIÇO DA COMPREENSÃO DO COMPORTAMENTO HUMANO**
Felipe Yuri da Silva ..... 29

**O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**
Gisele Rosa de Miranda ..... 36


## As contribuições do lúdico na educação infantil


Neide Wanderley da Silva



### RESUMO

Podemos dizer que o lúdico é um instrumento pedagógico, utilizado pelos professores em sala de aula na aprendizagem, uma vez que usando as atividades lúdicas o aprendizado se torna mais prazeroso, concreto e significativo, transformando-se um aprendizado de qualidade. Analisaremos algumas técnicas lúdicas usadas neste processo de aprendizagem na Educação das crianças, as quais demonstrarão o quanto é importante se adotar atividades lúdicas durante as aulas, atividades estas, que são sociais com interação específica e fundamental e que culminarão com a construção do conhecimento da realidade vivida pela criança e, sua constituição como sujeito que produz a sua história.



**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Aprendizagem. Educação.



### ABSTRACT

We can say that play is a pedagogical instrument used by teachers in the classroom in learning, since using play activities learning becomes more pleasurable, concrete and meaningful, becoming a quality learning. We will analyze some of the play techniques used in this learning process in children's education, which will demonstrate how important it is to adopt play activities during classes, which are social activities with specific and fundamental interaction and which will culminate in the construction of knowledge of reality Lived by the child, and its constitution as subject that produces its history.



**KEY-WORDS:** Playful. Learning. Early Childhood Education.


### INTRODUÇÃO

Esse artigo tem como tema principal o lúdico na educação, mais especificamente na Educação Infantil. Atualmente o uso das técnicas lúdicas como apoio ao aluno no processo de aprendizagem é importante, o aluno motivado se adequa melhor ao seu meio, convivendo harmoniosamente com as pessoas por que delas fazem parte.

O brincar, enquanto fator referente à atividade lúdica deve condicionar a educação da criança numa perspectiva de emancipação por meio da experiência.

> [...] educadores infantis precisam fomentar situações cotidianas nas quais a criança possa manipular construir imaginar, criar reaproveitar materiais que aparentemente não tem símbolo algum, mas que podem ser transformados em brinquedos e jogos em momentos de experiências infantis. (OLIVEIRA 2000, p.76)

O lúdico contribui para o desenvolvimento da criança, pois brincando ela percebe, produz, ensina regras, experimenta, relaxa e desenvolve habilidades, tudo isso de maneira agradável.

O brincar não pode dissociar-se da escola, principalmente dos centros de Educação Infantil, sendo assim, é garantido, o direito da criança em ser quem é um indivíduo em desenvolvimento pleno, que se constrói em meio à ludicidade.

Em se tratando da relação entre escola e brincar o Referencial Curricular Nacional aponta:

> Metas de qualidade para que os nas séries iniciais tenham um desenvolvimento integral de suas identidades, capazes de crescerem como cidadãos cujos direitos à infância são reconhecidos. Visa também contribuir para que possa realizar, nas instituições, o objetivo socializador, dessa etapa educacional, em ambientes que propiciem o acesso e a ampliação pelas crianças, dos conhecimentos da realidade social (BRASIL, 1998. p.6)

Este artigo é relevante, sua concretização provocará inquietações, estimulando novas buscas e reconstruções da importância da ludicidade na educação infantil tornando o processo educativo coerente e flexível, com o objetivo de uma aprendizagem plena, levando os alunos a serem críticos e ativos no ambiente social em que vivem.

## 1. HISTÓRIA

A palavra lúdico tem origem na palavra latina *ludos* que quer dizer "jogo". Embora, se saiba que não é só esse o significado, ele é uma atividade que possibilita diferentes funções e momentos significativos numa variação de fantasia e realidade, possibilitando aquisição de conhecimentos e experiências; aprendizagens; interferência e transformação do meio; desenvolvimento da criatividade, do pensamento crítico e da cognição, isto é, vivências e experiências que formam e também educam os sujeitos. Segundo ANTUNES (2005, p.33) "as complicações da necessidade lúdica extrapolam os limites do brincar espontâneo".

Jean Piaget (1998) (*apud* ANTUNES, 2005, p.25) diz que os jogos não são apenas um divertimento para gastar a energia das crianças, mas veículos que auxiliam seu pleno desenvolvimento intelectual.

> As crianças são capazes de lidar com complexas dificuldades psicológicas através do brincar. Elas procuram integrar experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom e mal. O triunfo do bem sobre o mal dos heróis protegendo vítimas inocente é um tema comum na brincadeira das crianças. (BOMTEMPO, 2001, p. 67).

Piaget (1998) (*Apud* ALMEIDA, 2003, p. 25) afirma que "os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma "adaptação" mais completa".

Ainda conforme Piaget (1998) é preciso distinguir a construção de estruturas mentais da aquisição de conhecimentos, ou seja, para ele a brincadeira, é um processo assimilativo, participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos.

As brincadeiras e os jogos auxiliam o desenvolvimento da linguagem e da imaginação, sendo um meio de expressão espontânea da criança, que reconstrói a sua realidade.

## 2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O lúdico sendo toda atividade que ao ser realizada pode trazer prazer e espontaneidade ao seu executor vem ganhando uma atenção maior no meio acadêmico, pois proporciona uma grande contribuição como instrumento pedagógico, levando as crianças a adquirirem informações significativas que lhes permitam conhecer a si mesmas, descobrir o mundo dos objetos e das outras pessoas, experimentando situações novas de aventura, ação e exploração, como características da infância.

Wajskop (1995) destaca que com o jogo, as crianças aprendem a praticar ações de justiça, solidariedade e liberdade. Conseguem resolver situações adversas, contribuindo ativamente no seu meio social.

MARCELLINO (1997, p.44) diz que o lúdico é um componente cultural historicamente situado que pode ultrapassar aos momentos de lazer para a educação: "deve-se usar os componentes lúdicos da cultura, em outras esferas... na escola? ", "o lúdico não é algo isolado nem associado a outras atividades".

As instituições de Educação Infantil erroneamente restringem as atividades das crianças aos exercícios repetidos, bloqueando a organização autônoma da criança para as brincadeiras, práticas estas que impedem a criação.

O desenvolvimento intelectual não consiste apenas em acumular informações, mas em reestruturar as informa-

ções anteriores, quando estas entram em um novo sistema de relações. O conhecimento é adquirido por um processo de natureza assimiladora e não simplesmente registradora.

Wajskop (1995) destaca que se as instituições trabalhassem com o brincar infantil, elas cumpririam seu papel pedagógico, levando a educação da criança a uma ótica criativa, espontânea e consciente.

Segundo Soler (2003) é inaceitável que passando pela escola, um aluno, saia sem entrar em contato com valores humanos essenciais, e que depois, ao sair dela, cometa atos violentos, a escola ensina para além das disciplinas comuns, ensina a pessoa a ser e fazer as outras pessoas felizes. Esse deverá ser um de seus objetivos.

Assim, resgatando o lúdico dentro das instituições de ensino como parte de um processo educativo é ir em busca da construção de bases para, através de práticas e vivências, levar este indivíduo a ter um foco de atenção transformado, e que possa ver além da realidade das sombras, como afirmava Platão e possa vislumbrar a possibilidade de desenvolver plenamente suas potencialidades.

Brincar preenche a criança de saber, de conhecimento, de experiência e de reflexão; e para mostrar seu sentido de lúdico, o brincar propicia diversão, prazer, imaginação e fantasia. A criança, se desenv0lve pela ação imaginativa a partir do real.

Para GOMES (2004, p.47), a ludicidade como aspecto da linguagem humana, possibilita a "expressão do sujeito criador, que dá significado à sua existência e modifica o mundo". E, ainda que, "(...) a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, transformando o mundo" (GOMES, 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes estabelece a premissa básica desta abordagem quando escreve:

> O lúdico apresenta uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, voltados a determinado projeto de sociedade. Pode contribuir com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; ou ainda, pode contribuir com a independência dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146)

O desenvolvimento infantil encontra no brincar mecanismos para impulsionar este processo. É o sinal vital, vida ativa, permitindo que a criança domine conflitos e experiências cotidianas, ela organiza regras para si e para o outro. Na brincadeira a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mas de transformá-las, recriá-las, de acordo com as suas necessidades de interesse e, ainda, entendê-las.

Nesta perspectiva Friedmann (1992, p. 30) afirma que as brincadeiras fazem parte do patrimônio lúdico cultural, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos.

> Dentro de uma mesma cultura, crianças brincam com temas comuns: educação, relações familiares e vários papeis que representem as pessoas que integram essa cultura. Os temas, em geral, representam o ambiente das crianças e aparecem no contexto da vida diária. Quando o contexto muda, as brincadeiras também mudam. Pode-se dizer, então, que o ambiente é a condição para a brincadeira e, por conseguinte, ele a condiciona. (BOMTEMPO, 2001, p. 68)

Vygotsky (1998) explica que o desenvolvimento da imaginação em ação ou brinquedo possibilita à criança construir cognitivamente uma percepção motora do comportamento e ultrapassar esferas. E Piaget (1998) estaca que as representações dos jogos simbólicos permitem o desenvolvimento de pensamentos. Sendo assim, a inteligência marcada por uma passagem sensorial motora possibilita a construção da inteligência operatória mediada por signos históricos arbitrários.

> Assim, na criança a imaginação criadora, surge em forma de jogo, instrumento primeiro de pensamento no enfrentamento da realidade. Jogo sensório-motor que se transforma em jogo simbólico, ampliando as possibilidades de ação e compreensão do mundo. O conhecimento deixa de estar preso ao aqui e agora, aos limites da mão, da boca e do olho e o mundo inteiro pode estar presente dentro do pensamento, uma vez que é possível "imaginá-lo", representá-lo com o gesto no ar, no papel, nos materiais, com os sons, com palavras. (DIAS, 2001, p. 52)

Nesse sentido, o brinquedo torna-se um pedaço de cultura colocado ao alcance da criança. A manipulação do brinquedo leva a criança à ação e à representação, a agir e a imaginar.

É necessário ver que o lúdico tem sua importância em sala de aula, pois na educação infantil as crianças conseguem aprender brincando, criando e imaginando situações de representações entre o mundo real e o que será criado baseando-se em suas expectativas e anseios.

Para Piaget (1998) a criança assimila o mundo à sua volta por meio da interação com objeto que não depende da natureza em si, mas, da função que a criança lhe atribui. O autor denomina jogo simbólico, pois, o objeto inicialmente é insignificante, mas ao evoluir para

o estágio de jogo sócio dramático passa a obter uma representação, ou seja, o significado atribuído ao objeto permite à criança representar papéis, como brincar de médico, de casinha, de mamãe etc.

Vygotsky (1998) ressalta que o brincar se inicia pela situação imaginária construída pela criança, em que o que não se consegue realizar pode ser realizado com o objetivo de reduzir a tensão e a frustração utilizando-se do processo de acomodação da vida real.

Segundo Piaget (1998) o brincar significa a fase do processo de desenvolvimento cognitivo, destacado pelo domínio da assimilação e acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

As atividades lúdicas tornam as crianças preparadas para a vida, integrando-as ao meio onde vivem para que possam interferir de maneira cooperativa nesse convívio social com seus semelhantes. Sendo assim, os educadores, devem ser mediadores desses conhecimentos, dando condições para que através da realização dessas atividades, a criança construa com autonomia seu próprio aprendizado.

## 3. AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E A REFLEXÃO SOBRE O PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A aprendizagem é um processo muito complexo, envolvendo aspectos cognitivos, emocionais, orgânicos, psicossociais e culturais, ela é resultado da construção e desenvolvimento de aptidões e de conhecimentos, bem como do repasse destes para outras situações. Nesse sentido, a aprendizagem ocorre dentro do sujeito e está intimamente ligada às relações e interações que o mesmo estabelece com o meio, com seus educadores e colegas. Sendo assim na escola, o interesse é necessário para que o aluno tenha motivação para agir no sentido de apropriar-se do conhecimento.

A escola é um local para que o lúdico se manifeste com intensidade, lugar este em que o educador, com perfil de animador, não cansa de viver a alegria do educando, como alerta Paulo Freire (1997) (*apud* Marcellino, 1997, p.113), pois essa alegria o auxilia a combater o burocratizar da mente humana, sujeito a rotina e regulamentos inflexíveis dispostos à mente, ou seja, um ato que "engessa", "cristaliza" a criatividade humana já que se limita apenas à reprodução.

Faz-se necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento do brincar como atividade social da infância. Considerando que o brincar deva ocupar um espaço central na educação, entende-se que o professor é figura fundamental para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo material e partilhando das brincadeiras. Portanto, é importante que os educadores tomem consciência da finalidade do brincar, pois, viver a infância possibilita que as crianças compreendam a sua própria existência.

Agindo desta maneira, se estará possibilitando às crianças uma maneira de assimilar a cultura e modos de vida, de forma criativa, social e partilhada.

Assim, na visão de Moyles (2002) as crianças ficam confortáveis e seguras ao realizarem jogos que já dominam e que possam demonstrar suas habilidades em responder ou fazer o que é esperado pelos outros.

É necessário, então, que nas instituições de educação infantil, as crianças tenham condições de participar de atividades que deixem florescer o lúdico. Pode-se observar mais atentamente a importância da repetição que ocorre durante a brincadeira, fato este que não deve ser simplesmente do prazer propiciado pelo exercício, mas trata-se acima de tudo, de uma forma de assimilar o novo, o valor da imaginação e o papel a ela atribuído quer no desenvolvimento da inteligência das crianças, quer no processo de aprendizagem, do ponto de vista da formação de conceitos, ou seja, compreender como ocorre o processo de representação da criança e seu alcance, uma vez que ela consegue combinar simultaneamente o pensamento, a linguagem e a fantasia.

Segundo Barbosa e Horn (2008), a sala de aula é um microcosmo onde complexas relações e fatores interligam-se como elementos estruturantes do fazer pedagógico. Compõem esse contexto as relações de tempo, de espaço, de interações entre crianças e crianças, crianças e professores crianças e comunidade escolar. A organização do espaço:

> [...] interfere significativamente nas aprendizagens infantis. Ou seja, quanto mais o espaço for desafiador e promover atividades conjuntas entre parceiros, quanto mais permitir que as crianças se descentrem da figura do adulto, mais fortemente se constituirá como propulsor de novas e significativas aprendizagens. [...]. Em resumo, o espaço destinado às crianças pequenas não será sempre o mesmo. Suas necessidades físicas, sociais e intelectuais, ao se modificarem, incidem em modificações também no meio em que estão inseridas. (BARBOSA e HORN, 2008, p. 49-50).

O educador como mediador, possibilita a aprendizagem de maneira criativa, prazerosa e em coletividade criando um ambiente motivador.

A motivação é peça chave da aprendizagem, pois desenvolvida pelo educador nas aulas, possibilita impulsionar o educando a alcançar os objetivos propostos pela escola de maneira significativa, principalmente com atividades lúdicas.

As práticas lúdicas possuem relevâncias plausíveis, pois possibilitam discussões importantes à docência no que tange ao aprender com sentido para o educando e o educador.

Incluir as práticas lúdicas nos planejamentos escolares e nas atividades a serem realizadas nas aulas proporciona a propagação de uma educação flexível voltada para a qualidade e objetivo de todo o processo educativo, direcionando aspectos e características que serão fundamentais para o aprendizado do educando e sua inclusão no meio social. Essas atividades realizadas ao longo de toda a prática docente oportunizam a eficácia e significação da aprendizagem.

Sendo a brincadeira resultado de aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social criança, acredita-se que, adotar jogos e brincadeiras como proposta curricular, possibilita à criança base para o exercício da subjetividade e compreensão da realidade concreta.

Neste sentido, as instituições educacionais que pretendem formar cidadãos participantes devem incorporar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. O processo de construção do conhecimento passa pela vertente da ludicidade já que no jogo ou na brincadeira, a criança cria e recria conhecimento.

A escola dentro desta perspectiva deve cuidar para que durante a construção do currículo se apresentem estratégias que integrem a importância do brincar e das atividades lúdicas, no processo educacional dos educandos.

## 4. O BRINQUEDO E O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo Kishimoto (2001) é possível dividir em 4 categorias as formas de brincar mais utilizadas na Educação Infantil.

• **Brinquedo Educativo:** O brinquedo educativo ganha força com a expansão da educação infantil e é entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa. O brinquedo educativo pode ser materializado no quebra-cabeças destinado a ensinar formas ou cores e nos brinquedos de tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, etc. A função do brinquedo educativo está em exigir um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função pedagógica.

Quando o brinquedo educativo tem fins pedagógicos incentiva a importância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

A função lúdica tem como princípio proporcionar a diversão, o prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente, tendo como finalidade a ação educativa, tornando o brinquedo como um ato de ensinar qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Proporcionando dentro de a mesma situação o brincar e o educar, possibilitando a situação imaginária e a habilidade da criança. Dessa maneira, é possível contemplar o lúdico.

• **Brincadeiras Tradicionais Infantis:** São consideradas como parte da cultura popular, essas brincadeiras que guardam as produções espirituais de um povo em certo período histórico.

Nesse sentido, brincadeira tradicional tem a função de manter a cultura, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar, garantindo dessa maneira, a presença do lúdico na situação imaginária.

• **Brincadeiras de Faz de Conta:** A brincadeira de faz de conta evidencia a presença da situação imaginária e a expressão de regras implícitas nas brincadeiras. Surge com o aparecimento da representação e da linguagem quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social.

Essa modalidade de brincadeira é importante para aquisição de símbolos, pois, a partir do desenvolvimento de símbolos é possível garantir a racionalidade do ser humano. Permitindo assim, o manuseio de objetos e a alteração significativa dos mesmos.

• **Brincadeiras de Construção:** Para Kishimoto (2001) as brincadeiras de construção são importantes para enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades na criança. Dessa forma, quando está construindo, a criança está expressando suas representações mentais, além de manipular o seu desenvolvimento.

Conforme PIAGET (1998, p.62), "o brinquedo não é apenas um divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral". As crianças têm motivação para usar a inteligência, pois se esforçam para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Para promover um equilíbrio entre o brincar e o educar devem ser observadas as divergências em torno do jogo educativo que estão relacionadas à presença concomitante de duas funções: função lúdica: o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente, e função educativa: o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo (CAMPAGNE, 1989 p.112 in KISHIMOTO, 2001). O equilíbrio entre as duas funções é o jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não

há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, ao contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (KISHIMOTO, 2001, p.19).

A importância em utilizar os brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao educador. Brinquedos não devem ser utilizados somente para lazer, devem ser usados como elementos enriquecedores para promoção da aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprender, tornando-se mais adaptado ao mundo que o cerca.

Na educação infantil a criança precisa e necessita brincar, porque o brincar assume um papel importante na construção do conhecimento e no desenvolvimento infantil, levando a criança a explorar o mundo à sua volta, descobrir e compreender a si mesma e aos seus sentimentos. As atividades lúdicas não devem ser realizadas somente no recreio, mas também, em sala de aula.

## 5. AS TÉCNICAS LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É importante salientar que o brinquedo usado como técnica lúdica na prática docente da Educação Infantil pressupõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras para sua utilização. A esse respeito VYGOTSKY, (1998, p. 38) menciona "o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade".

Através dos brinquedos, as crianças vivenciam situações do dia-a-dia, construindo um conhecimento pautado em certas habilidades definidas pela estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras.

Portanto, o jogo pedagógico tem como intenção provocar a aprendizagem significativa, estimular a construção de novos conhecimentos e principalmente despertar o desenvolvimento e habilidades operatórias.

Na visão de Antunes (2005), a responsabilidade do aprendizado não recai somente sobre o professor, mas está dividida entre a ação de mediação do professor e a busca do conhecimento do aluno que juntos irão construir o aprendizado. Deste ponto em diante, os jogos passam a ser um instrumento ideal para a aprendizagem.

> O jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual. (ANTUNES, 2005, p. 36)

O ato de brincar evolui com o tempo, modifica-se de acordo com cada faixa etária, conforme a necessidade de cada criança e também com os valores da sociedade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo discutir sobre as atividades lúdicas como instrumento no desenvolvimento cognitivo da criança.

Nas brincadeiras está o verdadeiro sentido da infância do ser humano. O processo de construção do conhecimento passa pela vertente da ludicidade já que no jogo ou na brincadeira, a criança cria e recria conhecimento.

Na maioria das escolas as crianças recebem as regras prontas, sem um significado, a criança torna-se submissa.

Quando a criança está brincando, ela percebe o outro, enriquecendo seu contexto social, aprendendo o que é partilhar e cooperar, até mesmo competir e solucionar problemas.

O brincar não desenvolve apenas conhecimentos, mas também trabalha as emoções, propiciando os sonhos e as fantasias, promovendo uma construção de conhecimentos vinculados ao prazer de viver. E o educador tem o dever de propiciar essas possibilidades, acompanhando e interagindo com a criança sem tirar sua liberdade.

A inclusão da ludicidade nos planejamentos escolares e nas atividades realizadas nas aulas proporciona a propagação de uma educação flexível voltada para a qualidade e a significação de todo o processo educativo, direcionando aspectos e características que serão fundamentais para o aprendizado do educando e sua inserção no meio social. Essa inclusão leva a flexibilização das atividades realizadas ao longo de toda a prática docente, otimizando a eficácia e significação da aprendizagem.

O ato de brincar promove ao ambiente escolar uma harmonia entre o fazer pedagógico e a aprendizagem infantil, pois organiza o processo de ensino e aprendizagem em uma rotina mais prazerosa, proveitosa e significante para a criança.

A seriedade da brincadeira deve ser reconhecida, debatida e trazida à tona pela importância, aqui sucintamente descrita, do ato de brincar. Os próprios Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de iniciativa do Ministério da Educação brasileira apontam a necessidade de se utilizar os jogos e brincadeiras nas escolas.

É importante ressaltar que este artigo sugere que o educador pratique atividades lúdicas nas aulas, não como simples brincadeiras, mas como uma possibilidade de promoção do ensino aprendizagem, também como uma atividade de divertimento, sem relação obrigatória com a aprendizagem significativa para o aluno. Se o professor der ênfase ao lúdico em sala de aula o processo da aprendizagem torna-se mais envolvente, e é isso que as crianças esperam da escola, um espaço onde elas possam extravasar suas emoções, suas curiosidades, suas alegrias, suas paixões.

## REFERÊNCIAS


ABRAMOWICZ, A.; WAJSKOP, G. **Educação Infantil:** creches: atividades para crianças de 0 a 6 anos. 2.ed. São Paulo: Moderna, 1995.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica – Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11ª edição, São Paulo, Edições Loyola, 2003.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais. Campinas: Papirus, 2005.

BARBOSA, M. C. S. **Projetos Pedagógicos na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.

_____. LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei no 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**: Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, Lei 8.242, 12 de outubro de 1991. 3. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações. (Série fontes de referência. Legislação; n.36). 2001.92p.

_____. **Referencial curricular nacional para a educação infantil /** Ministério da Educação e do Desporto, Secretária da Educação Fundamental. Brasília: MEC/ SEF, v.3, i.L,1998.

BOMTEMPO, E. A brincadeira de faz-de-conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (orgs). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação** – São Paulo. Cortez, 5° ed., 2001, p. 57-70.

BUENO, S. **Dicionário Escolar da Língua Portuguesa**. SP. Didática Paulista, 1999.

DIAS, M. M. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para educação pré-escolar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (orgs). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação** – São Paulo. Cortez, 5° ed., 2001, p. 45-56.

FRIEDMANN, A. **O direito de brincar**: a brinquedoteca. 4. Ed. São Paulo, Scritta, Abrinq, 1992.

_____. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

GOMES, C. L. (org.). **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação**. Infantil. In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação – São Paulo. Cortez, 5° ed., 2001, p. 12-40.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. Edição, Campinas, São Paulo- SP, Editora Papirus, 1997.

MOYLES, J. R. Só Brincar? **O papel do Brincar na Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

OLIVEIRA, M. K. **Vygotsky: Aprendizado e Desenvolvimento**: um processo sócio histórico. São Paulo, Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Vera B. **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro. Bertrand Brasil, 1998.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para a educação infantil**. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem, desenvolvimento e linguagem**. 2. Ed. São Paulo: Ícone, 1998.

VYGOTSKY, **A Formação Social da Mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores, São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WAJSKOP, G. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.


# A inclusão de alunos surdos nas escolas oficiais de são paulo


Vânia Bicudo Bueno


## RESUMO


O objetivo desta pesquisa é elucidar o sentido da inclusão, como inovação, tornando-o compreensível, aos que se interessam pela educação como um direito de todos, que precisa ser respeitado. Pretendemos também demonstrar a viabilidade da inclusão pela transformação geral das escolas, visando a atender aos princípios deste novo paradigma educacional.

Será apresentada a necessidade da utilização da Língua de Sinais na Rede Regular de Ensino e das dificuldades encontradas na inclusão do aluno Surdo nesta mesma rede, tal como, a falta de preparação dos educadores e a falta de conscientização da sociedade num todo. Foi utilizada pesquisa bibliográfica além de discussões recentes que tratam do assunto, pois o aspecto principal

da pesquisa refere-se á forma de comunicação utilizada pelos alunos surdos, sendo que a comunicação adequada é da Língua de Sinais.

**PALAVRAS-CHAVE:** Inclusão. Inovação. Formação.

## INTRODUÇÃO

Neste trabalho será abordado o termo inclusão, que tem sido, em muitos casos, depreendido de forma errônea, apenas como inserção com outros e ponto final. A inclusão é antes de tudo um procedimento de autoanálise, de vasculhar no outro o que ele tem a nos oferecer, a forma como vê a vida, as coisas e as pessoas. Em uma atmosfera inclusiva, todos os atores sociais são diferentes em busca de objetivos comuns, somos destinados ao mesmo insucesso, mas também possuímos a dimensão de realizações em grupo se todos se unirem por um lugar comum a todos.

Quando o assunto é inclusão, não podemos esquecer as possibilidades de desenvolvimento dos indivíduos e de sua participação, como cidadãos. Temos a necessidade de levar em conta os distintos modos de vida, que perpassam desde as condições materiais até as formas de sistematização presentes em cada grupo.

No decorrer desta pesquisa será tratada a função da escola, da família e dos professores em relação ao surdo de maneira real e concreta. Assim, falar sobre um surdo abstrato, como se essa palavra pudesse dizer tudo desse ser humano, remete a uma caracterização clínica, orgânica. Os surdos são pessoas que possuem diferentes formas de vida material e representam diferentes papéis sociais. Não se pode negar que, sem um aspecto imprescindível ao ser humano – a linguagem torna-se difícil abordar aspectos gerais e particulares das relações humanas.

A pesquisa perscrutará sobre a inserção do surdo na sociedade e o processo de construção social a qual este será sujeitado, a ênfase na importância da formação docente para uma verdadeira inclusão social das pessoas surdas, com o objetivo de participação social efetiva, as escolas precisam organizar-se, considerando três critérios: a interação através da língua de sinais, a valorização de conteúdos escolares e a relação conteúdo cultura surda e o sucesso do surdo a sociedade quando tem seus direitos respeitados.

## 1. CONCEITUANDO A INCLUSÃO

Frente às mudanças evolutivas da sociedade, nasce uma nova dinâmica, a da inclusão, resultado de uma visão social, de um mundo que zela pela democracia, no qual há necessidade de respeitar direitos e deveres. A limitação da pessoa não faz seus direitos diminuírem: são cidadãos e integrantes da sociedade como qualquer outro. É o momento da preparação da sociedade para lidar com a diversidade humana.

A sociedade inclusiva é aquela que se abre a todos, que estimula a participação de cada um e aprecia as diferentes experiências humanas, e reconhece o potencial de todo cidadão, por isto o respeito ao próximo não importando o sexo, a idade, as origens étnicas, a opção sexual ou as deficiências é primordial.

O principal objetivo desta sociedade é oportunizar igualdade para que cada ser seja autônomo e autodeterminada. Destarte, a sociedade inclusiva é democrática, legitima todos os seres humanos como livres e iguais e com direito a exercer sua cidadania. Ela é, portanto, fraterna: busca todas as camadas sociais, atinge todas as pessoas, sem exceção, respeitando-as em sua dignidade. Mas, para que uma sociedade se torne inclusiva, é preciso cooperar no esforço coletivo de sujeitos que dialogam em busca do respeito, da liberdade e da igualdade.

Segundo o Parecer n. º 17/2001 do Conselho Nacional de Educação (BRASIL, 2001), instituiu as Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica, pode-se considerar como alunos com necessidades educativas especiais aqueles que:

> apresentam, durante o processo ensino-aprendizagem: dificuldades acentuadas de aprendizagem ou limitações no processo de desenvolvimento que dificultem o acompanhamento das atividades curriculares, compreendidas em dois grupos: aquelas não vinculadas a uma causa orgânica específica; aquelas relacionadas a condições, disfunções, limitações ou deficiências; dificuldades de comunicação e sinalização diferenciadas dos alunos, demandando a utilização de linguagens e códigos aplicáveis; altas habilidades/ superdotação, grande facilidade de aprendizagem dominando rapidamente conceitos, procedimentos e atitudes. (CNE/CEB/MEC, Resolução n. º 2/2001, art. 5.º).

## 2. O PAPEL DA ESCOLA NA PERSPECTIVA DA INCLUSÃO

A principal meta da inclusão é tornar o indivíduo dotado de competências e autonomia, mas o revés disto é proporcionar um modelo assistencial e dependente. Infelizmente as perspectivas tradicionais na educação de pessoas com necessidades educativas específicas, ainda se orientam por conseguir alcançar comportamentos sociais controlados, quando deveriam ter como objetivo que essas pessoas adquirissem cultura suficiente para que pudessem conduzir sua própria vida.

A concepção pedagógica dos profissionais, é que as crianças com necessidades educativas particulares são os únicos responsáveis por seus problemas de aprendizagem, mas dificilmente são questionados o sistema escolar e a sociedade. Considerando o fracasso na aprendizagem às

próprias crianças com deficiência e não ao sistema, pensa-se que são eles e não a escola quem tem que mudar.

É um paradigma baseado na insuficiência, que condiciona o destaque no que a criança não sabe fazer do que aquilo que ela pode realmente executar. Assim, esse modelo torna-se central na necessidade do especialista, e se busca um modo terapêutico de intervir, como se a resolução dos problemas da diversidade estivesse sujeita à formação de especialistas que se fazem profissionais da deficiência.

A escola inclusiva é aquela onde o padrão educativo substitui essa lógica e proporciona, em primeiro lugar, o estabelecimento de ligações cognitivas entre os alunos e o currículo, para que obtenham e desenvolvam estratégias que lhes permitam resolução de problemas da vida cotidiana e preparação para aproveitamento das oportunidades que a vida lhes forneça. Às vezes, essas oportunidades lhes serão dadas, mas, na maioria das vezes, terão que ser construídas e, nessa construção, as pessoas com deficiência têm que participar ativamente. Urge a necessidade da criação de uma cultura particular de incluir com eficiência, uma vez que cada escola se programa de uma forma.

Segundo Rosa, a escola inclusiva tem sua própria cultura e valores:

> A escola tem se mostrado uma instituição social ímpar no projeto de modernidade. Embora não sendo única, ela tem ocupado posição central na sociedade, assumindo uma centralidade que a tem levado, não ao exercício de funções subordinadas em relação a outras instituições, mas ao exercício de manter relações de reciprocidade com as outras instituições sociais, participando da formação dos novos valores da sociedade. A partir de uma cultura que é muito própria de cada unidade escolar, a escola tem sido responsável por contribuir para a criação de outro tipo de homem. Um homem novo para uma sociedade moderna. Uma sociedade em que a passagem pela escola torna-se uma das marcas de todo e qualquer indivíduo, acabando por tornar-se parte constituinte de sua identidade. (2003, página 34)

A cultura da diversidade é um processo de aprendizagem permanente, onde todos devem aprender a compartilhar novas concepções e novos comportamentos de relações interpessoais. A cultura da diversidade é uma nova maneira de educar que parte do respeito à diversidade como valor.

## 3. POTENCIALIZANDO O CURRÍCULO PARA UMA INCLUSÃO EFICIENTE

Potencializar a inclusão do aluno com necessidades especiais no ensino regular acredita-se que só terá os efeitos desejados se, essa inclusão tiver como ilação a integração, e se for consentida por toda a comunidade escolar. Sabe-se que os propósitos da inclusão do aluno com necessidades educativas especiais na escola, requer que se trabalhe todo o contexto onde o processo deve ocorrer.

As teorias pós-críticas da educação têm a visão de várias contribuições nesse sentido. Silva (1999) ao comparar as conexões entre currículo e multiculturalismo, explicita o sentido da diferença e identidade, os vínculos entre conhecimento, identidade e poder, permitindo que se aprofunde na questão da desconstrução das narrativas e das identidades nacionais. A atitude racista, e porque não dizer também, a atitude discriminatória ante alunos com necessidades educativas especiais, pode ser vista através das teorias críticas da educação como o resultado de uma complexa dinâmica da subjetividade, que inclui contradições, medos, ansiedades, resistências e cisões.

As teorias são abrangentes quando se trata desse trabalho, desde que a inclusão desse aluno no ensino regular é concebida pela perspectiva da integração e a análise do conceito de diferença, classificação, enquadramento, identidade e poder, proporcionado por essas teorias. O currículo pode ser concebido de outra forma.

## 4. ESCLARECENDO A DEFICIÊNCIA AUDITIVA

A deficiência auditiva, conhecida como surdez, é fundamentada na perda parcial ou total da capacidade de ouvir, isto é, um indivíduo que manifeste um problema auditivo. É a ausência parcial ou total da audição, ocasionada por motivos genéticos, lesão na orelha ou nas estruturas que compõem o aparelho auditivo.

Quando a incapacidade de audição atinge menos que 50 decibéis e pode ser sanada com aparelhos e acompanhamento terapêutico ela é considerada deficiência auditiva moderada. Em graus mais avançados, como na perda auditiva severa, a pessoa não consegue ouvir sons abaixo dos 80 decibéis, e existe a profunda, não escutar sons emitidos com intensidade menor que 91 decibéis, aparelhos e próteses ajudam parcialmente, mas o aprendizado de Libras e da leitura orofacial, sempre que possível, é recomendado.

As perdas auditivas acima desses níveis são consideradas casos de surdez total. Quanto mais grave for o grau de deficiência auditiva, o indivíduo encontra muita dificuldade de se apropriar da linguagem oral. É importante lembrar que a perda da audição só pode ser diagnosticada por um médico especialista ou por um fonoaudiólogo.

É considerado surdo todo o indivíduo cuja audição não é funcional no dia a dia, e considerado parcialmente surdo todo aquele cuja capacidade de ouvir, ainda que deficiente, é funcional com ou sem prótese auditiva.

É necessário frisar a diferença entre surdez e deficiência auditiva. A primeira é congênita, o indivíduo nasce assim,

por problemas genéticos, a segunda é adquirida por lesões ou doenças no decorrer da vida. Tendo a oportunidade de utilizar aparelhos auditivos ou a intervenções cirúrgicas, dependendo do grau da deficiência auditiva, a fim de minimizar ou corrigir o problema.

## 5. A IMPORTÂNCIA DA LÍNGUA DE SINAIS

A Lei n. 10.436, de 24 de abril de 2002 regulamenta a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) abrindo novos caminhos para a comunicação com pessoas que possuem deficiência auditiva. Como qualquer outra língua, a Libras possui suas normas, padrões e regras próprias.

Segundo Brito (1995), a estrutura da Libras é constituída de parâmetros primários e secundários: configuração da mão, ponto de articulação, movimento e disposição das mãos, orientação da palma das mãos, região de contato e expressões faciais.

As características que trazem a definição dos ajustes das mãos com os elementos do corpo, remetem à Libras uma organização dos movimentos gestuais e das expressões por ela divulgada.

A Libras precisa ser respeitada como língua, pois se apropria do mesmo papel da linguagem oral: a comunicação. De acordo com Quadros (1997), elas têm os mesmos ideais e necessidades naturais e específicas dos seres humanos de utilizarem um sistema linguístico para exprimirem convicções, sentimentos e ações. Dessa forma, a língua de sinais teve sua gênese da necessidade dos surdos se comunicarem e participarem como parte integrante do seu meio, uma vez que apresentam dificuldades na aquisição da língua oral.

## 6. A INCLUSÃO DE ALUNOS SURDOS NAS ESCOLAS OFICIAIS DE SÃO PAULO

A atual proposta da Educação ainda não contempla garantia e condições satisfatórias para ser considerada efetivamente "inclusiva". Para que aconteça a educação inclusiva é necessário que haja educadores capacitados, escola adaptada às necessidades desta criança com deficiência, que necessita de atendimento especializado, como a Secretaria de Educação Especial (2004, p. 07) explicita:

> [...] a escola, o espaço no qual se deve favorecer a todos os cidadãos, o acesso ao conhecimento e o desenvolvimento de competências, ou seja, a possibilidade de apreensão do conhecimento historicamente produzido pela humanidade e de sua utilização no exercício efetivo da cidadania. É no dia-a-dia escolar que crianças e jovens, enquanto atores sociais, têm acesso aos diferentes conteúdos curriculares, os quais devem ser organizados de forma a efetivar a aprendizagem. Para que este objetivo seja alcançado, a escola precisa ser organizada de forma a garantir que cada ação pedagógica resulte em uma contribuição para o processo de aprendizagem de cada aluno.

Dessa forma, Mittler (2003) reflete, "[...] a crianças são consideradas especiais apenas porque o sistema educacional até então não foi capaz de responder às suas necessidades". É essencial que a instituição educacional mantenha atenção aos interesses, características, dificuldades e resistências apresentadas pelos alunos no dia-a-dia e ao longo do processo de aprendizagem. Assim, o ambiente escolar precisa propiciar um espaço aberto, acolhedor, preparado e disposto a atender às peculiaridades de cada um.

Mazzotta (1998) ressalta a importância de não segregar os portadores de deficiência em:

> Construir uma educação que abranja todos os segmentos da população e cada um dos cidadãos implica uma ação baseada no princípio da não segregação, ou, em outras palavras, da inclusão de todos, quaisquer que sejam suas limitações e possibilidades individuais e sociais. Todavia, para a conquista da educação escolar que não exclua qualquer educando, particularmente os portadores de deficiência, é preciso que se entenda que a inclusão e a integração não se concretizam pela simples extinção ou retirada de serviços ou auxílios especiais de educação. Para alguns alunos tais recursos continuam a ser requeridos no próprio processo de inclusão e integração, enquanto para outros eles se tornam dispensáveis. O ponto fundamental é a compreensão de que o sentido de integração pressupõe a ampliação da participação nas situações comuns para indivíduos e grupos que se encontram segregados. Portanto, é para alunos que estão em serviços de educação especial ou outras situações segregadas que prioritariamente se justifica a busca da integração. Para os demais portadores de deficiência, deve-se pleitear a educação escolar baseada no princípio da não segregação ou da inclusão.

Os alunos surdos carecem de metodologia, recursos didáticos e equipamentos especiais para corrigir e desenvolver a fala e a linguagem, para que, assim, a inclusão tenha caráter integral, resultando desde a estimulação essencial até os graus superiores de ensino, integrando a educação especial ao sistema educacional hodierno que é o meio de formar cidadãos conscientes e participativos.

A integração educativa deve proceder da possibilidade que a sociedade proporciona a cada indivíduo, de assegurar iguais direitos, mesmo com possibilidades diferentes, baseadas em uma escola para todos, com total igualdade; ou seja, para que a emancipação do indivíduo seja alcançada é necessário que ocorra a autonomia do educando.

Para que as escolas possam favorecer a inclusão dos surdos há necessidade de se adequar e de nova metodologia no âmbito educacional visando a possibilidade de distintas maneiras de relacionamento, entre alunos surdos e os demais membros da escola, incluindo todos que fazem parte desse convívio diário.

Para que se efetive uma inclusão satisfatória, é necessário modificar as políticas de educação e, também, as abordagens utilizadas em sala de aula; ou seja, o método didático-pedagógico, escolhidas pelas escolas, tendo em vista que será, a partir desses métodos, que os surdos e os ouvintes poderão dividir e trocar experiências. Será a partir dessa mudança que a escola passa a ser efetivamente inclusiva e possibilita a troca e o convívio entre os alunos, independentemente de o mesmo ter ou não algum tipo de deficiência, como faz referência a Secretaria de Educação Especial, (2004, p.09):

> [...] a construção de uma escola inclusiva implica em transformações no contexto educacional: transformações de ideias, de atitudes, e da prática das relações sociais, tanto no âmbito político, no administrativo, como no didático-pedagógico.

## 7. O PAPEL DA FAMÍLIA EM PROL DE UMA INCLUSÃO EFICIENTE

Reis (1997) comprovou em seus estudos que os pais temem quando pensam nos obstáculos que os filhos surdos passarão para se comunicar efetivamente com outras pessoas, consequência do direcionamento oral, clínico e educacional inserido na vida da criança surda.

É imprescindível que os pais recebam orientações adequadas referentes à importância das LIBRAS para o desenvolvimento da criança, sobre as possibilidades que essa língua oferece para a criança se comunicar de maneira clara, contar-lhes sobre suas brincadeiras, aprender seus ensinamentos e adquirir conhecimento, com certeza evitariam transtornos e prejuízos, e principalmente os problemas emocionais a que estes são submetidos.

Aceitar a surdez e a LIBRAS é um passo muito importante tanto para criança quanto a família para que se efetive a modalidade comunicativa. Este passo deve ser dado o mais rápido possível, acarretando assim condições de novas aquisições, impulsionando seu desenvolvimento linguístico.

Dessa forma, a família exerce papel determinante para estabelecer a Língua de Sinais, como língua funcional no discurso da criança surda nos primeiros anos de vida. Quando a criança é isenta deste acompanhamento familiar, apresentará, muitas vezes, resultados insatisfatórios quanto ao desenvolvimento de linguagem e comunicação, o que irá prejudicá-la emocionalmente. A família é o alicerce para a criança e quando esta base não está firme advirão consequências para o desenvolvimento, gerando comportamentos agressivos e frustrações.

Kyle (1999) considera a língua de sinais algo natural para o surdo, pois é assimilada de forma rápida e espontânea, por isso a criança surda precisa ter acesso à língua de sinais o mais cedo possível, antes mesmo do seu ingresso na escola. Daí a necessidade de a criança surda, filha de pais ouvintes, bem como de sua família ter contato com adultos surdos, usuários de língua de sinais.

O bilinguismo estabelece o acesso da linguagem oral e aos conhecimentos sistematizados, dando prioridade a educação construída a partir de uma primeira língua, a de sinais, e consequentemente ocorrer à aquisição da segunda língua, o português oral e/ou escrito. Fazendo-se integrar na comunidade surda. O trabalho bilíngue educacional respeita as particularidades da criança surda, estabelecendo suas capacidades como meio para essa criança realizar seu aprendizado.

A Educação Bilíngue para os Surdos investiga a validação da surdez sem pretender transformações culturais e de identificação do sujeito surdo. Segundo essa proposta, o indivíduo ao adquirir uma língua natural é capaz de se desenvolver plenamente, vivenciando, aprendendo e se comunicando, além de se identificar com sua cultura.

Assim sendo, o paradigma bilíngue linguístico e cultural luta para que seja assegurado ao sujeito surdo o direito de aprender a LIBRAS e que está o ampare, não só no alcance da segunda língua majoritária, mas que assinta sua real integração na sociedade, pois ao adquirir uma língua estruturada o surdo pode criar concepções e oportunidades, participando ativamente do convívio em seu meio. Dentro dessa proposta, Lacerda & Mantelatto (2000) afirmam que o bilinguismo visa à exposição da criança surda à língua de sinais o mais precocemente possível, pois esta aquisição propiciará ao surdo um desenvolvimento rico e pleno de linguagem e, consequentemente, um desenvolvimento integral.

O maior benefício do bilinguismo para o surdo é a apropriação de utilizar simultaneamente os mecanismos das duas línguas adquiridas, mas é importante assimilar o que Góes (1999) previne, quando se refere à limitação da surdez para o aprendizado da língua oral. Conseguinte desse fato pode aparecer dificuldades quanto ao seu uso, o que, porém, não impedi a aquisição em alto nível da modalidade escrita. Mas para que o indivíduo surdo seja consentido como bilíngue é preciso que ocorra primeiro a aceitação da LIBRAS pela sociedade, na qual esta não é tida como língua, e sim como "gestos" e "mímicas", desconhecendo-se sua composição linguística, bem como seus constituintes fonológicos, morfológicos e sintáticos.

A linguagem, segundo Reis (1997), será produzida nas interações estabelecidas pela criança, pois a aquisição do sistema linguístico surge da reorganização de seus processos mentais. A autora também afirma que a linguagem apresenta grande importância na formação da consciência, promovendo a ampliação da percepção de mundo, assegurando o processo de abstração e generalização, sendo, então, o elo de transmissão de informação e cultura entre a criança e o mundo.

Quando a pessoa surda só convive com a comunidade ouvinte, e se isenta de contato com outros surdos, sua surdez tende a ser ofuscada e depreciada. O estigma de deficiente intensifica-se a cada dificuldade que essa pessoa irá encontrar para se igualar com o ouvinte. É importante que o surdo se mantenha integrado em sua comunidade, se relacione com seus pares, sem se isolar da comunidade majoritária. O objetivo dessa interação é a constituição da identidade surda, de se aceitar como uma pessoa normal, com potencialidades e limitações, apenas surda.

## CONSIDERAÇÕES GERAIS

A inclusão que vem acontecendo atualmente, não passa de uma integração unilateral, onde a escola não muda para receber o surdo. O bilinguismo acredita numa proposta bilateral. Onde o surdo se transforma para entrar na escola e a instituição também para recebê-lo. Já foi comprovado pela neurolinguística que a LIBRAS auxilia na aprendizagem oral. Por isso o bilinguismo defende a participação ativa de surdos adultos na educação da criança surda. Por que se não tiver professor surdo, não tem modelo bilíngue.

Integrar é bem diferente de incluir, e inclusão de surdos só pode existir quando, o surdo participa, quando ele expressa ideias, sentimentos, quando ele pode ser quem ele realmente é. Nesse sentido, conforme a língua de sinais não demonstra impedimentos em seu processo de aprendizagem deveria ser a prioridade apara os surdos e a língua portuguesa, pelas especificidades apresentadas em seu processo de aprendizagem, sua segunda língua. A interação precoce com adultos surdos, usuários da língua de sinais, favorecerá o processo de identificação linguístico-cultural e a formação da identidade de crianças surdas.

Atualmente, no Brasil, existe uma variedade imensa de classes consideradas especiais, salas de recursos; ou seja, espaço educacional para surdos dentro de escolas regulares, assegurando-lhes seu direito de escolaridade. Pode-se verificar, claramente, a necessidade e a eficiência dessas salas de recursos, tendo como princípio a qualidade do atendimento dado nestes espaços de educação, possibilitando que o educando surdo consiga demonstrar suas potencialidades, em conformidade com espaço a ele dado.

Para finalizar esta pesquisa que propiciou conhecer como incide, efetivamente, a educação dos surdos e como ocorre, de fato, a inclusão destes nas escolas, em seus três âmbitos, é importante salientar que existem escolas inclusivas, nas quais os surdos estão inseridos; mas, há, também, escolas que se reconhecem como tal, mas que não propiciam condições inclusivas para esses alunos, necessitando se adequar para que, dessa forma, possibilite, de fato, um ensino de qualidade aos surdos, assim como aos demais alunos com algum tipo de deficiência, para que estes tenham de fato possibilidade de demonstrar suas potencialidades de desenvolvimento como todos os alunos.

## REFERÊNCIAS


BRASIL. Lei n.9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**.

BRASIL. Lei n.10.436, de 24 de abril de 2002. **Dispõe sobre a Língua Brasileira de Sinais-LIBRAS e das outras providencias**.

BRASIL. Parecer CNE/ CEB/MEC, Resolução n.º 2/2001. **Dispõe sobre as diretrizes nacionais para educação especial na educação básica**.

FERREIRA BRITO, L. **Por uma Gramática de Línguas de Sinais**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1995.

FONSECA, Ricardo Tadeu Marques da. **O trabalho protegido do portador de deficiência (histórico)**. Advocacia pública e sociedade. São Paulo, v.1, n.1, Max Limonad, 1997. Publicação Oficial do Instituto Brasileiro de Advocacia Pública, p.135-139.

GOMES, Romeu. **A análise de dados em pesquisa qualitativa**. In: MINAYO, Maria. Cecília de S. (Org.) Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

LACERDA, C.B.F.; MANTELATTO, S.A.C. **As diferentes concepções de linguagem na prática fonoaudiológica junto a sujeitos surdos**. In: LACERDA, C.B.F.; NAKAMURA, H.; LIMA, M.C. (Org.). **Fonoaudiologia: surdez e abordagem bilíngue**. São Paulo: Plexus, 2000. p. 21-41.

MAZZOTA, Marcos J. S. **Educação especial no Brasil**. 3ª edição, Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

REIS, V.P.F. **A linguagem e seus efeitos no desenvolvimento cognitivo e emocional da criança surda**. Espaço Informativo Técnico Científico do INES, Rio de Janeiro, v. 6, p. 23-38, 1997.

Rosa, Suely Pereira da Silva. **/Educação inclusiva**. X. ed — Curitiba: IESDE Brasil.A. 2003.

Silva, A.B.P. (2000). **O aluno surdo na escola regular: imagem e ação do professor**. Dissertação de Mestrado, Faculdade Educação da Unicamp, Campinas, S.P.2000.

_____ **Bilinguismo e surdez: para além de uma visão linguística e metodológica**. In:SKLIAR, Carlos (Org.). Atualidade da educação bilíngue para surdos. Porto Alegre: Mediação, 1999

STAINBACK, Susan & STAINBACK, Willian. **Inclusão: um guia para educadores**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

# Lúdico – Processo de compreensão e a construção da aprendizagem na educação infantil

Rosana da Silva Augusto

## RESUMO

O artigo elaborado como tema "Lúdico: processo de compreensão e a construção da aprendizagem na Educação Infantil" tem como proposito investigar qual a importância do processo lúdico por meio dos brinquedos, jogos e brincadeiras na Educação Infantil e fazer uma correlação com pesquisas mediante informações e dados importantes que potencializam e auxiliam o desenvolvimento e aprendizagem na infância da criança com a observação de possibilidades que o processo lúdico promove como construção do pensamento em seus diferentes aspectos cognitivo, físico, psicológico, motor e social. Como recurso para esta pesquisa, foram feitos analise de bibliografias e documentais por meio de autores e documentos que tenham uma forte relação com o contexto lúdico na infância.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Educação Infantil. Desenvolvimento. Aprendizagem. Brincadeiras.

## INTRODUÇÃO

Por meio de pesquisas bibliográficas e documentais, o termo "lúdico" é apresentado em diversos documentos como meio de aprendizagem e conhecimento para o universo da criança. Mas como a criança consegue esse desenvolvimento por meio de um processo lúdico, se os jogos, brinquedos e brincadeiras são momentos de prazer e de passatempo para a criança? Como ver este processo como uma maneira de ampliar o conhecimento da criança com objetivo de desenvolver a sua autonomia e a sua identidade?

Os brinquedos, os jogos e as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento infantil onde a criança pode transformar e apresentar novos significados para o seu pleno conhecimento. É por meio de experiências lúdicas que a criança consegue desenvolver as suas capacidades, entre elas, a socialização, criatividade, memorização e amadurecimento para construir a sua própria identidade e a sua autonomia se tornando um indivíduo com características próprias, pois o lúdico é um processo onde a criança brinca e o brincar é um ato natural e espontâneo do ser humano.

Por decorrência do processo lúdico, a criança na Educação Infantil, desperta o gosto pela aprendizagem, incentiva o processo de compreensão, motiva a criança na aquisição de novos conhecimentos e proporciona uma aprendizagem pautada na ética, empatia, solidariedade, valores, pois o indivíduo se constitui com as relações estabelecidas com o meio e os outros indivíduos. Daí defender-se o trabalho lúdico na educação Básica, uma vez que, tal trabalho traz em seu bojo, tais possibilidades.

Através dos jogos e brincadeiras o sujeito constrói conhecimentos e ao mesmo tempo se constrói. Nesta análise a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada. O "brincar" possui significado histórico, é algo cultural. A infância é a idade das brincadeiras. Conhecer a criança em seu contexto cultural implica observá-la em seu dia a dia, por meio dos brinquedos, dos jogos e das brincadeiras, os quais possibilitam o aprendizado e a expansão da criatividade, fortalecendo a sociabilidade e estimulando a autonomia e liberdade de expressão.

O brincar faz parte da vida do ser humano, em especial da vida da criança, e apesar dessa atividade ter sido vista como algo sem importância, hoje, é um assunto que tem conquistado espaço nas mais diversas áreas de conhecimento. É preciso refletir sobre a necessidade de se inserir uma metodologia ativa baseada em brinquedos e brincadeiras, considerando-se a idade da criança e o processo de construção do conhecimento, respeitando-se assim sua predisposição natural e o seu prazer e escolhas.

Com a consciência de que as brincadeiras possibilitam a criança a conquista de uma aprendizagem efetiva, a ludicidade vem ganhando destaque na Educação Infantil oferecendo-lhes meios para que se desenvolva, adquira conhecimentos importantes e necessários para sua vida futura, por meio de contato com suas habilidades e dificuldades, despertando sua imaginação e a criatividade.

Acredita-se que o trabalho lúdico possa exercitar capacidades e habilidades das crianças de maneira que aprendizagem possa ser um caminho suave e prazeroso a todos, desde que de forma lúdica.

Pretende-se demonstrar como o trabalho lúdico na Educação Básica, pode interferir de forma positiva no processo de aprendizagem de qualidade, sempre de forma contextualizada e significativa para a criança.

Nesta perspectiva, este artigo foi elaborado por meio de pesquisas bibliográficas, registros constitucionais e documentos teóricos fundamentados em autores com uma linha de pensamento sobre o processo lúdico, entre eles citados no corpo desta matéria a autora Vania Dhome (2003); Kishimoto (2008); Vigotsky (1998) entre outros e documentos teóricos e constitucionais como o RCNEI - Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil (1998) e a LDB

– Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.

## DESENVOLVIMENTO

## EXPERIÊNCIAS LÚDICAS NO CONTEXTO INFANTIL E EDUCACIONAL

No processo de desenvolvimento deste artigo, a palavra "lúdico" tem uma grande relevância, e de acordo com pesquisas realizadas por meio de documentos bibliográficos o conceito desta expressão tem a sua origem do termo "ludus" que significa "jogo", visto que esta expressão tem evoluído quando relacionadas ao comportamento da criança através do seu movimento e da sua interação social.

A professora especialista Anne Almeida (2009), em seu artigo, tem a definição do termo "lúdico" como um ato de jogar e brincar espontaneamente, veja a referência abaixo:

> O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer jogo. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. (ALMEIDA, 2009, p.1)

A ludicidade, mais precisamente caracterizada como experiências apreciada e desenvolvida no universo da criança de forma livre e contemplada de forma prazerosa, é um tema que tem alcançado o seu espaço na perspectiva do conhecimento e desenvolvimento, aqui destacado no princípio da Educação Infantil, mas estendido até a Educação Básica, onde o brinquedo e a brincadeira é a base da infância e a sua aplicação tem um destaque na metodologia pedagógica.

Conforme a autora Santos (2002), a ludicidade é uma necessidade do ser humano, veja a citação abaixo:

> (...) uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 2002, p.12).

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, faz parte da infância de uma criança, pois permite que ela viva em um mundo imaginário e fantasioso, de desejos e curiosidades associando ao mesmo tempo o seu mundo real, pois a sociedade contemporânea demanda diversas habilidades e aprendizagens com inovação e a criança, em sua infância, é essencial para tal aperfeiçoamento. O lúdico neste sentido, é fundamental e se faz necessário na metodologia pedagógica com o objetivo de estimular o prazer e conduzir a criança no enfrentamento de desafios existente em sua pratica cotidiana e no decorrer de sua vida futura.

Experiências lúdicas são instrumentos imprescindíveis na aquisição do conhecimento e no aperfeiçoamento de uma criança, essas experiências também contribuem de modo efetivo para o desenvolvimento social, pessoal e cultural como facilitadores no processo da interação, da comunicação, da expressão e da construção de pensamento tornando a criança como um indivíduo com identidade própria e autonomia.

O RCNEI - Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, no seu contexto documental, contempla o brincar na educação infantil de acordo com a citação abaixo:

> Considerando-se as especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas das crianças de zero a seis anos, a qualidade das experiências oferecidas que podem contribuir para o exercício da cidadania devem estar embasadas nos seguintes princípios: o respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, 32 étnicas, religiosas etc.; o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil; o acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética; a socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma; o atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade (BRASIL, 1998, p.13)

Conforme a LDB – Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996 em seu artigo 29º inseriu a educação Infantil como a pri-

meira etapa básica da Educação e tem como o objetivo o desenvolvimento integral da criança.

> Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Redação dada pela Lei nº 12.796, de 2013)

O lúdico ocorre por meio do brinquedo, brincadeiras e jogos onde a criança tem o seu momento de imaginação e faz de conta onde o brinquedo é um instrumento estrutural para brincadeira por ser um objeto real e a brincadeira e os jogos retratam o comportamento constituído por regras sejam elas em evidencia ou subentendida.

Quando mencionado o lúdico na Educação Infantil, o seu maior objetivo está em causar prazer e divertimento em paralelo de modo que no momento em que a criança desempenha essas atividades, há uma compreensão observada de brincadeiras para o enriquecimento do conhecimento e aprendizagem atribuída de forma prazerosa e diversas competências. E nesta fase da infância, o lúdico oportuniza as crianças uma formação positiva.

O lúdico é trabalhado no contexto educacional a muitos anos atrás. De acordo com o passar das épocas, o assunto sobre o processo lúdico tem uma composição histórica vivenciada pelos povos de acordo com as perspectivas determinadas para esse fim e usado como instrumento com características educativas para a evolução do ser humano.

De acordo com o autor Airton Negrine (2000) "a capacidade lúdica está diretamente relacionada a sua pré-história de vida. Acredita ser, antes de mais nada, um estado de espirito e um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do ser devido ao seu modo de vida". Diante disso, a ludicidade traz para a criança a socialização e a autonomia com o meio ao qual está inserido no âmbito da interação com o outro, com o espaço, consigo mesma, com professores e familiares.

Como descrito acima, o momento lúdico oferece a integração de um para com outro nas realizações de experiências por meio do brinquedo, brincadeira e jogos permitindo a criança a liberdade e a vontade para se sentir livre com atitudes espontâneas no manuseio de instrumentos que são ofertada a elas em um ambiente organizado e livre de regras e formalidades, onde possam circular de acordo com a sua vontade e desejo para brincar.

De acordo com Vigotsky (1998), o brincar é o princípio do desenvolvimento e da aprendizagem, é uma pratica constituída pela criança por meio de sua interação com o outro, veja o trecho que ele descreve em sua obra:

> O brincar é fonte de desenvolvimento e de aprendizagem, constituindo uma atividade que impulsiona o desenvolvimento, pois a criança se comporta de forma mais avançada do que na vida cotidiana, exercendo papéis e desenvolvendo ações que mobilizam novos conhecimentos, habilidades e processos de desenvolvimento e de aprendizagem (VIGOTSKY, 1998, p. 81).

A criança em desenvolvimento necessita de circunstâncias para que a aprendizagem e seu progresso se sobressaia, portanto a brincadeira é uma aprendizagem social quando há a participação de um adulto mediador que permita a ela tomar decisões, ter seus próprios pensamentos, construir e desenvolver novas experiências e respeitar o limite do ouro e o seu próprio limite.

O professor, em frente a essas experiências, tem o papel de observador e mediador porque cada criança tem o seu próprio tempo e desenvolvimento nos seus jogos e suas brincadeiras.

Na Educação Infantil, o lúdico proporciona a criança um desempenho sucessivo em suas competências, tem sua contribuição para suas práticas quando retratam ações sociais em suas interpretações diárias no processo da sua imaginação, capacidade argumentativa e criatividade. O universo da ludicidade tem um seguimento temático para a evolução educacional infantil quando relacionado a formação da criança, esses temas são eixos que estimulam o mundo imaginário para o mundo real dela, assim, o brinquedo, a brincadeira e os jogos auxiliam o seu aprendizado cotidianamente e define o seu significado na aquisição do conhecimento.

Como citado no corpo deste artigo, o brinquedo nas experiências lúdicas é um suporte para que a brincadeira possa ser desenvolvida, o brinquedo é um instrumento concreto que chega integralizado no domínio da criança.

Conforme a citação de Vigotsky (1998), o brinquedo faz referências por meio das brincadeiras,

> (...) ao discutir o papel do brinquedo, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento. (VIGOTSKY, 1998, p. 139).

O autor citado acima Vigotsky (1998) ainda declara que o brinquedo é a origem do desenvolvimento, "No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento, sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento" (1998, p. 139).

A brincadeira define o momento em que o professor, no papel de mediador e observador, ou o adulto conduz a criança por meio de uma organização definida por regras ou sem regras, mas com características evidentes. Por sua vez, os jogos são práticas de brincadeiras divertidas comtemplado por algumas regras com a composição de dinâmicas onde se amplia a coordenação motora, o raciocínio e o respeito.

A atividade lúdica tem a sua importância, ela possibilita o desenvolvimento de diversas questões no aperfeiçoamento da personalidade da criança no modo físico, afetivo, social, cognitivo e criativo. A ludicidade se forma em um agrupamento de atividades contempladas por meio do sentido, da escrita, das histórias e dramatizações, das musicalidades e danças com o objetivo do enriquecimento ao conhecimento cultural e a sua ampliação.

O brincar é uma prática fundamental para o desenvolvimento da autonomia e identidade da criança, visto que essa pratica permite que ela seja capaz de expressar os seus sentimentos, desejos e curiosidades. Ao se inteirar por meio de jogos e brincadeiras, a criança é estimulada a desenvolver a sua coordenação, concentração, representação e o respeito. A configuração representada no jeito de brincar da criança deixa transparecer a sua forma de intencionar de sentir.

Ao ser apresentada as experiências lúdicas para uma criança como uma metodologia de desenvolvimento das inteligências múltiplas e dos saberes na concepção do conhecimento dentro de um ambiente acadêmico, essas experiências são diagnosticas como caminhos para proporcionar um ambiente prazeroso, motivador, intencionado e enriquecido com inúmeras possibilidades a aprendizagem as várias habilidades e auxilio no desenvolvimento da criatividade e das múltiplas inteligências. Quando trabalhado o lúdico com as crianças, dentro do ambiente escolar, há uma efetiva participação e um apoio ao desenvolvimento cognitivo.

A família, no contexto lúdico, tem um papel fundamental e precisam ser parceiros para que ocorra uma compreensão de que experiências lúdicas na infância é muito relevante para o seu desenvolvimento. As referências que são oportunizadas para a criança e sua infância oferece diversos aportes para a sua convivência pessoal transparecendo as suas expressivas emoções de modo a interagir com seus companheiros, com o seu comportamento físico-motor assim como sua formação evolutiva, linguística e moral.

Para a autora, Vania Dhome (2003), o desenvolvimento pessoal da criança é um procedimento em que ela, por si só, se descobre onde é mais habilidosa e realiza suas práticas com satisfação sem apresentar obstáculos. Observe a sua citação:

> O desenvolvimento pessoal funda-se em um processo de autodescoberta, onde cada qual tende a tomar consciência do que sabe fazer e do que tem dificuldade, como pode potencializar aquilo que faz bem e conviver, ou diminuir, com afeitos daquilo que tem menos habilidades. O processo de comparação pode ser doloroso, porém é eficaz e, às vezes, inevitável. Porém, atividade lúdica pode compor este processo de comparação de forma agradável, divertida e em um clima de camaradagem. Quando a criança joga, ela percebe suas possibilidades e a dos companheiros. (DHOME, 2003, p.124-125).

Ainda de acordo com a autora, este processo de se descobrir por meio de atividades lúdicas é contemplado em todas as etapas da vida, mas para a criança que ainda não consegue dispor deste entendimento de mundo enfrenta muitos obstáculos e seu meio. Portanto o lúdico te um papel é fundamental para que as ações sejam realizadas de modo prazeroso para o desenvolvimento de habilidades e dificuldade da criança e sua individualidade.

Dhome (2003) ainda cita que a criança atravessa por um sistema de autoconhecimento e gradativamente vai se descobrindo e se desenvolvendo por meio de suas características pessoais. Quando compreendida por seu meio nos jogos e brincadeiras, a criança consegue ter a percepção dos seus contratempos e de suas competências e se sente motivada e capacitada e faz questão de que suas conquistas sejam contempladas por todos que a rodeiam. Este processo é muito rico e fundamental para a aprendizagem e conhecimento da criança para assim desenvolver a sua autonomia.

Quando o educador traz para a sua pratica o processo lúdico, ele consegue observar o educando de acordo com suas habilidades e dificuldades e torna este momento agradável e com troca de experiências. O lúdico permite que o processo pedagógico seja aperfeiçoado de inúmeras maneiras para que todos possam ser participantes ativos na interação com igualdade respeitando suas habilidades e seus limites assim como as de seus colegas.

Para a criança vivenciar praticas com competências no ato de criar é necessário recursos e diversidades em metodologias que lhe são ofertadas nas brincadeiras e nos jogos como uma linguagem infantil que assegura uma conexão essencial na infância. Para se apropriar dos jogos e brincadeiras se faz necessário que a criança se aproprie de fundamentos concretos que faz parte do seu cotidiano.

A especificidade do ato de brincar decorre por intermédio do vínculo concreto, visto que a brincadeira por ser uma representação remodelada, traçado por ideias e emoções, de uma realidade previamente conhecida. No ato do brincar, a criança tem consciência do que está representando seja por meio de um objeto, por meio de uma situação ou acontecimento, e ao mesmo tempo é

insensato de suas representações a área de seu conhecimento. Quando a criança faz parte da brincadeira e do jogo, ela se envolve e transporta para as ações os seus sentimentos e as suas emoções. Ao brincar e jogar, a criança se estrutura com o mundo que a cerca e passar a assimilar suas experiências e suas informações inserindo seu desempenho e valores.

Por meio da brincadeira, se possibilita a harmonia afetiva da criança afim de contribuir para o processo de adequação aos signos sociais, se estabelece condições para uma transição do entendimento significativo infantil, há uma exigência em relação a criança de difícil compreensão na relação com o mundo. Isso ocorre por meio dos atributos que a brincadeira oferece entre elas a comunicação com outro onde consegue combinar suas regras e consegue modificar os papeis de suas ações, que até determinado momento é repetitivo.

O processo de aprendizagem, por meio da ludicidade, na Educação Infantil é favorável as crianças onde se permite desenvolver diversas capacidades entre elas a concentração, representação, a narração e a imaginação. Por meio do lúdico, ocorre também o amadurecimento da capacidade da socialização, descobertas de regras e de papeis sociais que vão ser instrumentos importantíssimos para o seu conhecimento e desenvolvimento.

De acordo com a autora Vania Dhome (2003), as práticas lúdicas, por meio de suas próprias características, possibilitam a relação com diversas competências. O processo lúdico, para criança, possibilita inúmeras explorações para o seu conhecimento de acordo com os seus interesses e prazer no que está a realizar, visto que elas encontram prazer de maneiras diferenciadas: na representação de uma música, na dança por meio da expressão corporal, na habilidade de dramatizar ou até mesmo criar uma história.

Quando se faz referência ao conceito do lúdico, há uma dinâmica intrínseca, imprescindível a infância de toda criança. O conceito lúdico, na pratica das brincadeiras não está relacionado somente ao ato de apenas brincar por brincar ou como apenas um passatempo e divertimento, mas ela está por desenvolver a sua fase de criatividade e faz de conta relacionado aos acontecimentos e aos fatores do seu cotidiano e do seu universo infantil, desenvolve também ao seu raciocínio logico. Conforme Vania Dhome (2003) relata, o conhecimento lúdico está insociável do ponto de vista de apenas um momento de passatempo, uma brincadeira corriqueira e em uma diversão insignificante.

A sociedade, ao ver o emprego da ludicidade no contexto da criança, tem uma opinião equivocada porque não tem um olhar educacional, no ato de educar, mas como uma mera distração ou até mesmo uma falta de planejamento, tem um olhar de apenas uma recreação. Dhome (2003) tem um olhar diferente, ela declara que o processo do brincar é uma construção de caráter próprio, um autoconhecimento, evolução, convivência e ampliação de sua cultura.

## O CONCEITO RELACIONADO AOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO LUDICO

Por meio de documentações bibliográficas e documentais, alguns dos autores que tem sua linha de pesquisa no processo lúdico da criança, destacam a pratica de jogos e de brincadeiras como recursos didáticos facilitadores para o desenvolvimento integral da criança. Entre eles pode se destacar a autora Friedmann (1996) no destaque de sua obra: “Brincar: Crescer e aprender” e Santos (2000) na autoria de sua obra: “Brinquedoteca” quando definem que o “O jogo é, pois, um “quebra-cabeça” [...] mas uma atividade real para aquele que brinca”. (FRIEDMANN, 1996, p. 20) e “[...] o jogo com a brincadeira representam recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e soco emocional da criança.” (SANTOS, 2000, p. 161). Ao descrever sobre os jogos e brincadeiras, elas se ajustam ao conceito por meio da justificativa do desenvolvimento da criança envolvendo todos os seus aspectos sejam eles motores, cognitivos, afetivo e social na metodologia pedagógica.

Para Adriana Friedmann (1996), o jogo não se define apenas como uma simples brincadeira, mas sim, uma pratica fundamentada, consequentemente a brincadeira através de um jogo é uma forma de desenvolvimento e socialização na infância da criança visto que ela não compreende ou tem a percepção de seu conceito concreto. Na interpretação dos jogos com as brincadeiras, Santos (2000) observa que a criança, quando emprega fisicamente e se auxilia desses recursos, compreende o ato de correr, pular, saltar, conviver, direcionar os seus pensamentos e opiniões no seu convívio social.

Em concordância com o RCNEI - Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, a brincadeira “[...] é uma imitação, transformada no plano das emoções e das ideias de uma realidade anteriormente vivenciada.” (1998, p.27), a criança quando está praticando a brincadeira, ela consegue delinear os acontecimentos vivenciados no contexto diário em que está incluído. Ela se alegra, amplia a aquisição de novas competências, por intermédio dos jogos e brincadeiras, a criança se relaciona com o mundo concreto ao qual está inserida, ela consegue, por meio do brincar, transparecer a sua manifestação cultural.

Por meio dos estudos aqui relacionados, alguns jogos e brincadeiras estão presentes no processo educacional da criança atualmente, alguns deles preservados em sua pratica e outros modificados de acordo com o objetivo a ser contemplado no processo de desenvolvimento da criança, seja físico, mental e como pratica de um divertimento, pois

na prática de brincar e jogar há um objetivo para o aprendizado relacionado a socialização das crianças com seu meio.

As trocas afetivas de uma criança para com a outra tem um importante fundamento para o seu crescimento como indivíduo. Conforme Kishimoto (2008, p.26) "O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si só a cultura lúdica. Esta se origina das interações sociais (...)" os métodos de comunicação e expressão ocorre por meio das trocas de relação assim como a representação no convívio delas, na expressão de seus desejos no gesto de participação e de percepção em relação ao outro na constituição de sua própria identidade. Quando referenciado pelo autor, as trocas de relação assim como a representação no convívio, é nítido a sua importância para o desenvolvimento da criança na sua autonomia, identidade e um ser cidadão participativo e conhecedor de seus direitos e deveres na sociedade.

Conforme o autor Celso Antunes, de acordo com a perspectiva educacional, "a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, com o sentido de gracejo ou mais especificamente divertimento, brincadeira, passatempo." (2007, p.9)

Celso Antunes (2007), faz uma alusão sobre o jogo aplicados com o ato de competir com uma visão de estimulador no processo de desenvolvimento e aprendizagem para representar a relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos por meio de determinadas regras. "Esse conceito já deixa perceber a diferença entre usar um objeto como brinquedo ou como jogo.". (2007, p.9).

Ainda, de acordo com o autor, é relevante analisar e associar a ideia de que o jogo é um momento de passatempo e também um momento destinado a aprendizagem, ao mesmo tempo em que o jogo condiciona o equilíbrio da criança ele também tem a função de estimulo a si própria.

Os jogos, quando bem estruturado pelo professor/educador, auxiliam as crianças na ampliação de seus conhecimentos na pratica lúdica. Segundo menciona Kishimoto (2008, p. 95), "o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral".

Por intermédio do jogo, essa criança tem a capacidade de desvincular e direcionar suas ações e transformar a sua pratica no qual apresenta complexidade a favor da sua imaginação e faz de conta em ações prazerosas. Na pratica o jogo tem a função de integrar, o que faz com que a criança seja estimulada, conforme ela brinca, ela tem um melhor conhecimento e consegue constituir o seu mundo interior. Portanto, esta experiência para o universo lúdico, é propicio para a construção do conhecimento na Educação Infantil.

## AS EXPERIÊNCIAS LUDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com documentações teóricas toda criança, em pleno desenvolvimento e como um ser integral, tem o direito a uma educação com qualidade e ações para o seu cuidado e educação. Essas ações, o professor tem a responsabilidade de desenvolve-las juntas, mas jamais deve excluir as experiências lúdicas com práticas de jogos e brincadeiras favorecendo o desenvolvimento e conhecimento da criança e da sua infância.

As instituições voltadas a Educação Infantil demanda uma pratica de envolver a ludicidade no cotidiano infantil que seja direcionado ao desenvolvimento e ao conhecimento da criança com métodos prazerosos para que ela se sinta confortável com o que realiza e acima de tudo, que adquira a autonomia para uma ação independente.

A criança, quando na primeira etapa da Educação Infantil, quer ser compreendida por todos que estão envolvidas com ela e demonstra uma ampla satisfação em suas realizações. Tem um sentimento de muito orgulho em mostrar suas experiências e ser retribuída por meio da atenção e do reconhecimento.

Quando se enfatiza o brincar por meio de jogos, a criança não tem um olhar como competidor, neste momento ela tem uma atuação espontânea importando a ela o prazer de brincar e ter autonomia em suas próprias escolhas.

Para que o processo de amplo conhecimento, identidade e autonomia se desenvolva, por meio de experiências lúdicas, é necessário o papel do professor para configurar a organização do tempo, espaço, ambiente e recursos com a intenção de privilegiar as crianças momentos interativos. Conforme o RCNEI - Referencial Curricular Nacional para Educação (1998), citado abaixo:

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar […] e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, p. 29)

O professor necessita de um olhar reflexivo e investigativo para que corresponda com a necessidade de cada criança. Cabe a ele estimular e elaborar novas oportunidade para a evolução da criança no seu processo individual subsequente ao grupo que faz parte.

E necessário explorar todas as regras, espaços e condições lúdicas para a evolução de aprendizagens por meio de ações e conceitos, instrumentos e a sua finalidade.

A autora Kishimoto (2008) declara em sua bibliografia, "Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.", que a utilização de jogos na Educação Infantil representa a transferência para o campo do ensino aprendizagem, circunstancias para potencializar a constituição do conhecimento, aprofundando as características lúdicas do prazer e da capacidade de aprendizagem e atuação eficaz e motivadora. (KISHIMOTO, 2008, p. 37).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O lúdico, como uma metodologia pedagógica, tem o papel de conhecimento e a descoberta do mundo pela criança, por criar um ambiente e experiências com prazer e liberdade proporcionando aprendizagens e estímulos.

Como ponto de partida qualquer aprendizagem ocorre por meio de práticas lúdicas e assim, alcança uma educação de qualidade e significativa para as crianças na Educação Infantil.

É fundamental reconhecer o brinquedo, o jogo e a brincadeira como elementos culturais que melhor representam a particularidade da infância para o desenvolvimento da criança. Ao brincar, ela se apropria de várias competências, as experiências lúdicas são ferramentas, que quando utilizadas, possibilita ao que a criança a sua evolução e aprendizagem de forma prática.

Nos momentos dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se agregam. O brinquedo oportuniza o desenvolvimento, quando a criança brinca, ela experimenta, descobre, inventa, aprende e confere inúmeras habilidades. O processo lúdico, além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam também o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

A brincadeira, por si só, é uma pratica natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade, mas envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer, ao brincar, ela se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com o meio inserido e com seu universo. A ludicidade deve ser um elemento constante na rotina da Educação Infantil, para que ocorra o seu processo físico, motor, emocional, social e cognitivo.

## LUDIC – COMPREHENSION PROCESS AND THE CONSTRUCTION OF LEARNING IN CHILD EDUCATION

## ABSTRACT

The article elaborated as a theme "Play: understanding process and the construction of learning in Child Education" aims to investigate the importance of the play process through toys, games and games in Early Childhood Education and to correlate with research through information and important data that potentiate and aid the child's development and learning with the observation of possibilities that the lúdico process promotes as construction of the thought in its different cognitive, physical, psychological, motor and social aspects. As a resource for this research, bibliographies and documentaries were analyzed through authors and documents that have a strong relationship with the playful context in childhood.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Belo Horizonte: Cooperativa do Fitness, p. 1, jan. 2009. Disponível em: <https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 12 fev. de 2019.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: Falar e dizer. Olhar e ver. Escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2007. 86 p.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil /** Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. 101 p.

_____. **Presidência da República**. Lei Federal nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996.

DHOME, Vânia. **Atividade lúdica na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003. 182 p.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender – o resgate do Jogo Infantil**. São Paulo: Moderna, 1996. 128 p.

NEGRINE, A. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In: Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 2000. 182 p.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: A criança o Adulto e o Lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000. 182 p.

_____, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Petrópolis: Vozes, 2002. 75 p.

KISHIMOTO, Tisuko M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 11ª ed. São Paulo: Cortez, 2008. 183 p.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998. 191 p.

# O uso de tecnologias da informação e comunicação

Isabel Cristina Martinez Daniel

## RESUMO

É importante que o educador tenha consciência dos recursos a serem utilizados e saiba manipulá-los, além de engajá-los com intuito de proporcionar aulas que tragam de fato o conhecimento aos alunos, não esquecendo nunca da realidade acadêmica, identificando suas características, facilidades e fragilidades. Este estudo tem como objetivo apontar as dificuldades encontradas por professores com relação ao uso das TIC's como recurso didático pedagógico em sala de aula do Ensino Superior, bem como mostrar a importância de trabalhar de uma forma diferenciada, inserindo as tecnologias ao ambiente educacional, no propósito de melhorar a qualidade do ensino/aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVES**: Trabalho docente. Tecnologias de Informação e Comunicação.

## INTRODUÇÃO

Por meio desta pesquisa, pretende-se mostrar a importância de trabalhar de uma forma diferenciada, inserindo as tecnologias no ambiente acadêmico, mostrando que utilizar estas ferramentas, não é apenas diversificar a aula e sim, é necessário que outros métodos e recursos sejam utilizados no intuito de melhorar a qualidade do ensino dentro da sala de aula na graduação.

Quando se fala em inovar as práticas em sala de aula, porém acredita-se que diferenciar proporciona novos desafios aos alunos, sendo fundamental aguçar a curiosidade no sentido de estimulá-los a pesquisar os mais diversos recursos para obter a qualidade do ensino formando alunos mais preparados e qualificados ao mercado de trabalho.

O intuito deste artigo é explicitar a importância do uso das TICs no processo ensino/ aprendizado no Ensino Superior brasileiro.

As TICs constituem de mecanismos tecnológicos que proporcionam praticidade no alcance e transmissão da informação e comunicação, abrangem recursos de computação, televisão, telefones móveis e a Internet, se fazem cada vez mais necessários no cotidiano das pessoas, proporcionando rapidez e ampliando conhecimentos. O advento da tecnologia ao longo da história vem proporcionando avanços significativos nessa área das TICs.

Em um ambiente de aprendizagem, utilizar as TIC, proporciona uma aula mais interativa e ajuda a dissipar a mensagem de forma eficaz, rápida e menos formal.

A competitividade e a obtenção de lucros são os pontos primordiais que impulsionam o mercado industrial e comércio a atualizarem a cada ano os recursos de informação e tecnologia, sendo assim, as redes educacionais são estimuladas a atualizar seus recursos disponíveis, para se adequar ao mercado capitalista, e se dispor de um ensino diferenciado e de qualidade, o grande desafio das instituições de ensino é associar teoria e prática em um único método de ensino. Com a introdução das tecnologias de informação e comunicação nos ambientes de ensino, surgem os desafios como espaço físico, tempo disponível para a sua utilização, as TIC propriamente ditas e o conhecimento dos professores com relação a estes mecanismos.

O educador envolvido nessa prática deve estar preparado para inserir durante suas aulas estes novos recursos. Apesar da evolução tecnológica cada vez mais presente em sala de aula, ainda se encontra educadores, desatualizados e indiferentes a estas tão importantes ferramentas, muitos por acomodação outros por falta de habilidade e manejo com os dispositivos.

## A INTEGRAÇÃO AO ENSINO E APRENDIZAGEM

Atualmente a discussão sobre os prol e contras da utilização de novos recursos em sala de aula vem sendo mais frequentes, logo, relaciona-se o professor ao método que utilizará para adequar-se, é importante ressaltar que a tecnologia computadorizada é um aliado, uma estratégia pedagógica utilizada para auxiliar o educador em sala de aula, promovendo maior interação, dinamismo, e um método diversificado para os alunos, é um aliado para trazer ao aluno uma aula diferenciada, além de que:

> As tecnologias se apresentam como ferramentas que permitem registrar, editar, combinar, manipular toda e qualquer informação, por qualquer meio, em qualquer lugar, a qualquer tempo. O seu uso nas práticas pedagógicas pode proporcionar a multiplicação de possibilidades de escolha, de interação. (ROSA, 2013).

No entanto utilizar os recursos tecnológicos deve-se previamente ter organização e planejamento das aulas, para tanto um planejamento educacional se faz tão importante durante o ano letivo.

O planejamento educacional[1] deve também ser um aliado do professor enquanto gerenciador do saber, durante o ano letivo o educador deve preparar-se para sair da rotina (classe, lousa, apostilas) é importante proporcionar ao aluno uma diferenciação nas aulas, atendo-os para um conteúdo adequado, ou seja, é importante que os alunos tenham

contato com mecanismos de aprendizagem diferentes, uma leitura através de sites de buscas educacionais, um documentário em slides, vídeos e filmes educativos que possam expandir os horizontes e abrir a mente para no sentido de se fazer associar os conhecimentos dentro e fora da sala de aula. Assim como nos salienta Lobo e Maia, 2015:

> Entende-se que as competências que os alunos devem alcançar na sua aprendizagem podem ser melhoradas ou facilitadas por meio de métodos pedagógicos que utilizam novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). No entanto, quando se pretende utilizar qualquer tecnologia no processo ensino-aprendizagem, o professor deve ter em conta a sua integração em uma perspectiva pedagógica para que esse uso seja o mais adequado possível.

Mostrando assim que é necessária uma integração professor/aluno, principalmente na modalidade ensino superior, que visa ser o foco dessa pesquisa, quando se trata de inserir melhorias no ensino e aprendizado, afinal o educando é uma razão importante para o processo já que de acordo com Lobo e Maia (2015): "(...) a organização das informações buscadas pelos alunos, onde o professor precisa criar formas de questionamentos para estimular o raciocínio lógico dos alunos e dessa forma, provocar um melhor nível de compreensão da tarefa exigida".

Segundo Piaget, 1986 com a teoria do construtivismo que aponta para a construção do conhecimento através do resultado de ações e interações do ser humano com o ambiente em que vive, ou seja, a aprendizagem é construída desde a infância por meio da interação e transmissão de informações diversas na qual o indivíduo procura se relacionar e conhecer. O fator de equilibrarão das ações é um importante processo para o desenvolvimento, que ocorre em razão de atividades múltiplas, experiências de ação, entre outros. E em razão do processo de desequilíbrios e equilibrações superiores que, no entender de Piaget, ocorrem na construção e progressão do conhecimento.

A linha construtivista remete a trabalhar em cima do potencial do aluno, trabalhando estruturas da lógica, do julgamento entre certo e errado, argumentações e transmissões de ideias, portanto ao seguir a teoria construtivista no ambiente informatizado é necessário disponibilizar ao aluno interatividade, recursos que permitam criações virtuais, de maneira que os alunos possam ser o desenvolvedor dessa prática, podendo vivenciar e participar de todo processo de elaboração e aprendizagem. Pode-se perceber na literatura, muito antes dos recursos computacionais serem aplicados à educação, a tecnologia já estava sendo utilizada para auxílio nos processos de ensino e aprendizagem, isso com base em princípios pedagógicos e tecnologias de cada época.

O uso das tecnologias na prática educacional provoca uma série de mudanças, tanto quanto a organização e planejamento da rotina acadêmica quanto no modo como o aluno vivencia esta diferente prática de aprendizagem. É importante que o educador tenha consciência dos recursos a serem utilizados que saiba manipula-los, que saiba engaja-los de maneira a proporcionar aulas que tragam de fato o conhecimento aos alunos, não esquecendo nunca da realidade no ensino superior, identificando, suas características, facilidades e fragilidades.

O processo de inserção das TIC no ambiente acadêmico ensina a lidar com as diversidades de método de ensino e aprendizagem, com a abrangência e a rapidez de acesso às informações, bem como com novas possibilidades de comunicação e interação, o que propicia novas formas de aprender, ensinar e produzir conhecimento.

## O PREPARO DOS DOCENTES DO ENSINO SUPERIOR PARA O USO DAS TICS

As TICs são transformações que interferem diretamente no trabalho docente, até por ela fazer parte da vida do discente fora da graduação e é papel do professor inserir o aluno na construção do conhecimento e para isso é necessário conhecer o ambiente na qual seus alunos estão inserido, sendo fundamental para que o processo de aprendizado seja de farto efetivo. Nas práticas de ensino é preciso muito mais que saber "ligar, desligar", ou digitar textos em um computador, por exemplo, é necessário ter o domínio da máquina, de seus demais recursos e possibilidades, é importante também que o espaço de ensino possua de fato os meios para que a introdução desses recursos seja possível.

De acordo com Oliveira e Silva, 2015:

> Pensar a docência requer reflexões profundas uma vez que é um processo complexo que supõe uma compreensão da realidade, da sociedade, da educação, da universidade, da escola, do aluno, do ensino, da aprendizagem, do saber, remetendo assim, um repensar e recriar do fazer educação, frente às suas múltiplas relações no conjunto organizacional na compreensão dialógica do fazer docente (PIAGET, 1998 apud OLIVEIRA; SILVA, 2015).

Isso nos remete que o docente enquanto autor de sua prática busca ajustar-se neste paralelo, tentando modificar seus métodos de ensino, a fim de proporcionar ao educando uma aula mais didática, porém não é uma realidade absoluta, muitos docentes não possuem habilidade no manuseio das tecnologias informativas, seja por falta de prática ou por falta de interesse em propor uma nova maneira para aplicar e transmitir seu conhecimento, porém percebe-se assim que:

> (...) a necessidade de construir caminhos para que os professores se apropriem das novas tecnologias

> de forma criativa e crítica e entendam que qualquer mudança dependerá em grande parte da sua capacidade de analisar e adotar princípios, estratégias e técnicas mais adequadas às condições da realidade educacional numa sociedade cada vez mais informatizada. (DALBOSCO, 2006).

Com isso notamos que a utilização das TICs é essencial para o trabalho docente e igualmente importante é a conscientização do professor quanto ao uso desse recurso para o desenvolvimento de seu discente.

Diversos autores abordam que o professor precisa ser ativo durante todo o processo, como por exemplo, participar da construção e da execução dos projetos pedagógicos, levar em consideração na hora do planejamento à realidade de seus discentes e do local que trabalha. O docente deve também cuidar de sua formação e ser comprometido com o processo de aprendizagem, ser crítico com suas ações, por fim não ficar preso às formas conservadoras de em sino. (LOBO; MAIA, 2015).

Segundo Lobo e Maia (2015): "O docente deve ter em mente que as TIC não objetivam eliminar o uso de técnicas convencionais de ensino. Elas devem ser incorporadas ao processo educacional já existente". Por isso é importante que o professor tome consciência disso e vá de encontro com as transformações sociais a fim de se tornar: "(...) o criador de ambientes de aprendizagem e facilitador do processo pelo qual o aluno adquire conhecimento" (VALENTE, 1993apud LOBO; MAIA, 2015).

Torna-se evidente que o professor é parte fundamental desse processo e cabe a ele a busca de melhorias em sua formação para compreender que as TICs podem e devem ser utilizadas como recursos de aprendizado no ensino superior, além de as instituições contribuíram com a valorização desse profissional o incentivando e ofertando meios adequados e até os próprios recursos em si.

## CONCLUSÃO

As formas de utilização das TIC como recurso educativo na Formação Profissional a fim de contribuir para a reflexão sobre o seu uso na modalidade do ensino superior, com a intenção de ampliar o envolvimento e o interesse dos alunos pelo aprendizado, além de oferecer uma educação diferenciada em atenção às necessidades sociais.

Devido ao avanço nas áreas em Telecomunicações e Informática, foram desenvolvidas várias Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), que podem contribuir para a ampliação do potencial humano na realização de atividades diversas. Estão cada vez mais presentes no nosso dia a dia, e permanecer sem nenhum meio de informação e ou tecnologia atual, torna-se inimaginável. Porém ocorre que não é simplesmente colocar o recurso em sala de aula e aplicar conteúdo, é importante que educador tenha uma preparação, que obtenha domínio do recurso a ser utilizado, que o espaço tenha condições favoráveis para que seja de fato utilizado meios diferenciados em sala de aula, outro ponto é saber o momento apropriado a utilizar tais ferramentas, planejar antecipadamente, espaço e anexos para o funcionamento completo destes materiais, possuir domínio e controle do que se usa é de fundamental importância para que a aula corra de maneira satisfatória. Buscar através da integração com os alunos sanar as dúvidas para assim despertar mais interesse e motivação, como também fomentar que ele busque

respostas para contribuir como desenvolvimento de sua autonomia vendo que são alunos do ensino superior.

Disponibilizar estratégias para o ensino em sala de aula é importante, porém mais importante ainda e obter profissionais motivados, devidamente qualificados para o manuseio destes recursos, neste âmbito, abrangemos nossa visão quanto à necessidade de políticas que valorizem estes profissionais como um ser intelectual, capaz de desenvolver seus próprios métodos de ensino com a junção de componentes informatizados que de fato sejam utilizados com toda tecnologia que oferece, sem interrupções, sem faltas e sem falhas é o que faz do processo de ensino e aprendizagem eficaz. A prática docente, o desenvolvimento e aperfeiçoamento tecnológico informatizado do profissional educador deve ser também o objetivo de propostas educacionais nas instituições de ensino.

Portanto, deve-se investir em uma formação mais adequada ao professor do ensino superior enfatizando a importância da sua prática pedagógica, para obter melhorias além de ofertar aos nossos alunos a possibilidade de ter acesso as TICs ainda com mais avanços e recursos que facilitem sua vida de modo que absorvam toda a informação e riqueza de detalhes que tais tecnologias podem proporcionar.

## REFERÊNCIAS


FRANCISCO, Cláudia Cristina Batistela. **Formação docente: o uso de conteúdos midiáticos e das tic no processo de ensino e de aprendizagem no ensino superior**. Maringá, v. 33, n. 1, p. 49-55, 2011. Disponível em <http://ojs.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/viewFile/11307/7424>. Acesso em: Mar. de 2018.

LOBO, Alex Sander Miranda; MAIA, Luiz Cláudio Gomes. **O uso das TICs como ferramenta de ensino-aprendizagem no Ensino Superior**. Caderno de Geografia, v. 25, n. 44, 2015. Disponível em: <http://www.luizmaia.com.br/docs/cad_geografia_tecnologia_ensino.pdf>. Acesso em Fev. de 2018.

OLIVEIRA, Nayron Carlos de; SILVA, Adriana Lopes

Barbosa. **Docência no Ensino Superior: O Uso de Novas Tecnologias na Construção da Autonomia do Discente**. Rev. Saberes, Rolim de Moura, vol. 3, n. 2, jul./dez., p. 03-13, 2015. Disponível em: <http://facsaopaulo.edu.br/media/files/35/35_1401.pdf> Acesso em Mar. de 2018.

ROSA, Rosemar. **Trabalho docente: dificuldades apontadas pelos professores no uso das tecnologias**. Revista Encontro de Pesquisa em Educação Uberaba, v. 1, n.1, p. 214-227, 2013. Disponível em: <http://revistas.uniube.br/index.php/anais/article/view/710/1007>. Acesso em Fev. de 2018.

DALBOSCO, Jaqson. **Ambientes informatizados de ensino: questões em aberto**. Universidade de Passo Fundo – UPF. Passo Fundo, 2006. Disponível em: <http://livros01.livrosgratis.com.br/cp138875.pdf>. Acesso em: fev. de 2018.

# Jogos virtuais no ensino a serviço – Da compreensão do comportamento humano

Felipe Yuri da Silva

"Não eduques as crianças nas várias disciplinas recorrendo à força, mas como se fosse um jogo, para que também possas observar melhor qual a disposição natural de cada um." (Platão)

## RESUMO

A presente pesquisa tende a refletir como os jogos eletrônicos comerciais podem ser úteis como uma poderosa ferramenta em sala de aula, para desenvolver as inteligências interpessoal e a intrapessoal, a partir de vivências cotidianas e identificar a relevância dessas inteligências para o estabelecimento de relações interpessoais mais adequadas. Por ser um tema pouco abordado em pesquisas no meio acadêmico, optamos por uma pesquisa do tipo exploratória, para facilitar o entendimento do tema e agregar mais informações no meio acadêmico, para isso usamos a metodologia qualitativa com estudo bibliográfico, onde retiramos pesquisas para apoiar a tese e para auxiliar no resultado do problema. Para isso, observaremos como foi o surgimento do videogame e como ele evoluiu, também veremos as diferentes inteligências múltiplas, focando nas inteligências interpessoal e intrapessoal e a importância deles dentro do meio escolar, analisaremos como essas inteligências podem ser potencializadas através dos jogos eletrônicos.

**PALAVRAS-CHAVES**: Educação. Games. Gamificação. Inteligência múltiplas. Intrapessoal e interpessoal.

## ABSTRACT

The present research tends to reflect how commercial electronic games can be useful as a powerful tool in the classroom to develop interpersonal and intrapersonal intelligences from everyday experiences and to identify the relevance of interpersonal and intrapersonal intelligences to the establishment interpersonal relationships. However it is a topic that has not been approached in research in the academic world, so we have chosen an exploratory research, to facilitate the understanding of the subject and to add more information in the academic environment, for that we will use the qualitative methodology with bibliographic study, where I will withdraw research to support this thesis and to assist us in the outcome of my problem. Therefore we will observe how the videogame emerged and how it devolved, we will also see differents multiple intelligences, focusing on the interpersonal and intrapersonal intelligences and how important they are in schools, to analyze how these intelligences can be enhanced through electronic games.

**KEYWORDS**: Education. Games. Gamification. Multiple intelligence. Intrapersonal and interpersonal.

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos estão cada vez mais enraizados na cultura da sociedade. Como meio de entretenimento está cada vez mais popular e com uma parcela maior no tempo das pessoas, com seu público alvos mais amplo, onde antes era brincadeira de criança, hoje um público mais diversificado e com todos os tipos de idade, desfrutam de vídeo games.

A partir disso veio o nosso interesse pelo tema, com uma variedade de jogos, com diversas narrativas e estilos diferentes, cada um com um proposito (seja ele divertir o jogador por alguns minutos ou mostrar a importância da amizade em uma grande jornada), podemos utilizar alguns desses jogos para desenvolver a compreensão do comportamento humano.

O problema gerador da pesquisa se realizar refere-se a como podemos utilizar jogos virtuais para ensinar os alunos a compreenderem diferentes comportamentos humanos e com eles saberem lidar melhor a partir do desenvolvimento de suas inteligências interpessoal e intrapessoal. O foco do nosso interesse é compreender como jogos virtuais já comercializados podem ser utilizados como recursos que cumpram a função acima descrita.

Partimos da hipótese de que há jogos eletrônicos que podem ser usados como um modo de aprendizagem que contribui para que os estudantes tenham mais e melhores elementos para compreender seu potencial referente às

inteligências mencionadas tanto de si mesmos quanto de seus colegas, podendo estabelecer relações interpessoais mais adequadas, bem como lidar com suas próprias capacidades de maneira mais acertada.

Para justificar a relevância e a pertinência da pesquisa proposta, apresentaremos fundamentos teóricos sobre essa temática.

Para Zanolla (2010), o vídeo game tem um importante papel na sociedade, e poderia contribuir muito mais para a educação, infelizmente, como mídia de entretenimento, sofre com o mercado capitalista, que cada vez mais vai buscar entregar jogos se um comprometimento do conteúdo. Portanto os jogos eletrônicos acabam sendo vistos como causadores de comportamento violento, dependência e muitas vezes até doenças psicológicas.

Já McGonigal (2012) idealiza que os jogos podem tornar o mundo melhor, usando a mesma positividade de quando se está em um jogo para resolver problemas cotidianos e com isso nos tornar pessoas melhores.

Dessa forma, a importância dessa pesquisa, mostrar que uma poderosa ferramenta está sendo desperdiçada, e que a possibilidade de usar jogos eletrônicos para a educação é possível.

## 2. UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE OS VIDEOGAMES

Em 1958 Willian Higinbotham criou uma atração para chamar atenção das pessoas a exposição permanente do *Brookhaven National Laboratory* (Columbia, Estados Unidos,1958), o que ele não sabia e que essa atração seria o primeiro jogo eletrônico que o mundo teria. Ele pegou um computado (na época era analógico, os computadores usavam circuitos baseados em reles e tubos, diferente dos circuitos eletrônicos de hoje), juntou com um monitor de osciloscópio e com isso montou o jogo *Tennis Programming*, um jogo que simulava UMA partida de tênis entre dois jogadores. Embora Higinbotham tenha tido sucesso em seu projeto e tenha permanecido por anos na exposição, Willian não imaginou em comercializar, nem se quer chegou a patentear sua invenção. "[...] Higinbotham não chegou a imaginar qualquer uso comercial de seu invento, tampouco vislumbrou aplicações mais complexas ou mesmo a patente de sua criação." (LUZ, 2010, p. 21). Por essa questão de não se patenteado, muito não consideram Higinbotham o pai do vídeo game.

Foi entre 1960 e 1962, no Instituto de Tecnologia de Massachustts (MIT), que o Steve Russel, membro do clube de entusiastas em eletrônica e modismo, junto com seus amigos, tiveram acesso ao novo computador PDT-I, um computador totalmente revolucionário para a época. Com seis meses de trabalho, Russel que era um grande apreciador de ficção cientifica, crio o jogo *Spacewar*! que tratava de uma batalha espacial, onde cada um dos jogadores controlavam uma nave que atirava torpedos, como usavam os switches do computador para controlar as naves, viram a necessidade de um apetrecho com mais conforto na hora do jogo, com isso ele criaram um joystick.

> "Apesar da controvérsia de Spacewar! ser ou não o primeiro vídeo game, ele de fato é o primeiro jogo de computador, o primeiro software de entretenimento. Mesmo com o sucesso de seu jogo no campus do MIT, Rusell e seus amigos nunca pensaram em fazer dinheiro com ele, deixando a fita de papel perfurado em que o programa estava, ao lado do equipamento, permitindo a qualquer um que o copiasse ou o alterasse, no mais autêntico espírito open-source." (LUZ, 2010, p 23).

Infelizmente, Russel também não enxergou isso como uma possibilidade de negócio, o que mais uma vez, não fez questão de patentear. Tanto Rusell como Higinbotham, tinham grande potencial para começar a indústria dos jogos e desenvolver um objeto de entretenimento deslumbrante, porém mesmo vendo que as pessoas gostavam desses jogos e que atraia muito a atenção, eles não se atentaram para a capacidade que isso poderia ter nas pessoas, contudo, eles foram de grande importância para a história dos jogos virtuais.

### 2.1. O COMEÇO DE UMA NOVA INDÚSTRIA

Ralph Baer, em 1951, trabalhava em uma fábrica de televisores, nesse período Baer teve uma ideia de usar a televisão como jogo, de modo que o consumidor poderia interagir com a televisão, infelizmente o chefe de Baer não achou que isso poderia chamar a atenção das pessoas e arquivou a ideia de Baer. O que não fez Baer esquecer totalmente da sua ideia, e no ano de 1966, como engenheiro chefe de uma fábrica de equipamentos militares, Baer colocou sua ideia em prática, e em pouco tempo ele e um funcionário desenvolveram um protótipo. Esse aparelho tinha um jogo de perseguição, onde um ponto corria atrás do outro.

Dois anos depois, com uma equipe já formada os primeiros jogos foram aparecendo e até mesmo a *Light Gun* (uma pistola ótica), que na época era um conceito inovador, dessa forma sua invenção foi patenteada pela Magnavox em 1971, com o nome de Odyssey. E finalmente temos o primeiro vídeo game, e o início de um novo mercado na área de entretenimento, sendo então Baer reconhecido como o pai do vídeo game.

Mesmo assim, o Odyssey não foi um sucesso, e o público não deu muita atenção para o produto, mesmo que a

Magnavox tenha investido em demonstrações, não atendeu as expectativas de venda.

> "Cabe aqui um pequeno parêntese, visto que o Odyssey, que foi o primeiro console de vídeo game a ser comercializado, ficou no mercado entre 1971 e 1973, tendo sido tirado das prateleiras em virtude do pouco interesse do público. O consumidor ficaria sem console para jogar em casa por um bom tempo." (LUZ, 2010, p 25).

Nolan Bushnell, um estudante de engenharia elétrica no ano de 1970, teve contato com o *SpaceWar*! no laboratório da sua faculdade, o que fez ele se apaixonar por games e começar a estudar programação, como era fascinado pelo *SpaceWar*! e tinha influência dos *pin-balls*, acabou criando em uma parceria com a companhia *Nutting*, o jogo Computer Space, mesmo tendo testado e as pesquisas mostrando que o jogo tinha potencial de mercado, o jogo foi um fracasso de vendas, com isso a parceria de Bushnell e a *Nutting* foi desfeita.

Não satisfeito, Bushnell resolveu criar sua própria empresa, em 1972, que foi batizada de Atari, com apenas três funcionários, e no começo eles só faziam maquinas de *pin-balls*, mas Bushnell não tinha desistido dos jogos eletrônicos, e criou *Pong*, onde fizeram teste em um bar. "[...] Pong foi um sucesso total, formava-se fila de pessoas na porta do bar pela manhã esperando-o abrir para jogar Pong, algo que nunca tinha acontecido antes" (LUZ, 2010, p 27). Isso ajudou ao desenvolvimento do vídeo game, pois, a partir daqui a Atari teve que aumentar as instalações e o mundo todo começou a consumir vídeo game.

É importante comentar que atualmente entramos na 9º geração de vídeo games, com a comercialização Nintendo Switch, e cada vez mais os jogos estão com gráficos mais realista e com histórias mais elaboradas e graças ao avanço da tecnologia, o vídeo game se transformou em uma central multimídia, onde o consumidor pode não apenas jogar, como também assistir filmes e series, se comunicar com seus amigos, navegar na internet e escutar música, isso faz com que o vídeo game fique mais popular na cultura, não só de crianças e adolescentes, com também de adultos.

"[...] as dimensões culturais de um jogo fazem parte do jogo em si, refletindo valores e ideologias dos contextos em volta." (SALEN e ZIMMERMAN, 2012, p. 24).

## 3. INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS

Antigamente um dos métodos mais fáceis de provar a inteligência de uma pessoa era coloca-la a prova, com testes orais ou escritos. Em 1900, Alfred Binet inventou um método para medir a inteligência de uma pessoa, o teste de inteligência, muito famoso como QI, com o tempo foram modificando e melhorando o teste, com base nele foi desenvolvido também teste de aptidão escolar. Hoje em dia esses métodos de testes estão sendo questionados se são realmente efetivos no que se propões a fazer.

Vendo isso, Howard Gardner, se perguntava o que é uma inteligência? Junto com um grupo de pesquisa, começaram a analisar perfis cognitivos muito irregulares.

> "[...] Nós examinamos a cognição em diversas espécies animais e em culturas dramaticamente diferentes. Finalmente, nós consideramos dois tipos de evidencias psicológicas: as correlações entre testes psicológicos do tipo produzido por uma cuidadosa análise estatística de uma bateria de testes e os resultados das tentativas de treinamento de capacidades. Quando você treina uma pessoa na habilidade A, por exemplo, esse treinamento se transfere para a habilidade B? Nesse caso, por exemplo, o treinamento em matemática aumenta as capacidades musicais de alguém, ou vice-versa?". (GARDNER, 1995, p 14).

Gardner conseguiu resultados com enorme quantidade de informação, e nisso ele montou a teoria das inteligências múltiplas, sendo elas sete inteligências, que são:

- A inteligência linguística
- A inteligência logica-matemática
- A inteligência espacial
- A inteligência musical
- A inteligência corporal-cinestésica
- A inteligência interpessoal
- A inteligência intrapessoal

É importante destacar que nem uma dessas inteligências tem mais importância ou maior valor que outra, todas têm total direito de prioridade, sendo assim, uma pessoa com dificuldade para logica-matemática e com facilidade para corporal-cinestésica, não é menos inteligente do que uma com facilidade para logica-matemática e linguística.

Todas essas inteligências formam o ser humano, e no ponto de vista de Gardner (1995), é como uma capacidade geral, muitos podem ter todas as inteligências em diferentes níveis, ou não ter algumas, ter algumas muito mais desenvolvidas.

O vídeo game tem a capacidade de desenvolver todas as inteligências, mas essa pesquisa vai focar em duas, a interpessoal e a intrapessoal, pois são as duas menos abordadas em pesquisas relacionadas a vídeo game, por isso a necessidade de ênfase nelas.

## 3.1 INTELIGÊNCIA INTRAPESSOAL, CONHECE-TE A TI MESMO.

Conhece-te a ti mesmo é uma frase muito famosa, encontrada na entrada de um templo construído para o deus Apolo, mesmo até hoje não tendo total certeza do seu autor, ela revela que há muito tempo atrás o autoconhecimento já era importante para a reflexão do conhecimento.

Gardner identificou isso como umas das inteligências, a inteligências intrapessoal, "[...] a inteligência intrapessoal envolve a capacidade de a pessoa se conhecer, de ter um modelo individual de trabalho eficiente" (GARDNER, 2001, p.58). Ou seja, a inteligência intrapessoal é a pessoas ter a noção de como seu interior funciona, um autoconhecimento, sabendo todas sua capacidade de limitações.

> "A inteligência intrapessoal consiste no autoconhecimento e a capacidade de agir adoptivamente com base neste conhecimento. Sendo assim, ela pressupõe possuir uma imagem precisa de si mesmo (das próprias forças e limitações); consciência dos estados de humor, intenções, motivações, temperamento e desejos; e a capacidade de autodisciplina, auto entendimento e autoestima" (ARMSTRONG, 2001, p.14-15).

Como na citação de Armstrong explica, uma pessoa que possua a inteligência intrapessoal, pode se autodisciplinar, se avaliar, e ter uma boa autoestima, pode se adaptar a novas situações pois tem controle de suas habilidade e limitações, uma inteligência fundamental para empresas hoje, onde procuram profissionais com mais autonomia no trabalho.

## 3.2 INTELIGÊNCIA INTERPESSOAL

A inteligências interpessoal, é a forma como nos relacionamos com as outras pessoas, como agimos e reagimos aos nossos próximos, como Gardner explica:

"A inteligência interpessoal está baseada numa capacidade nuclear de perceber distinções entre os outros; em especial, contrastes em seus estados de ânimo, temperamento, motivações e intenções." (GARDNER, 1995, p. 27). Essa capacidade de entender o próximo é fundamental para qualquer ser humano, pois vivemos em sociedade, é essa inteligência começa a ser desenvolvida na base familiar "A criança, quando nasce, já é parte de um grupo social, pois, suas necessidades básicas estão inevitavelmente ligadas às outras pessoas e estão programadas para serem satisfeitas em sociedade."(BORSA, 2007, p.2) e reforçada na escola; onde o convívio com outras crianças monstra como é viver em sociedade, trabalhar em equipe e experiencias para seu desenvolvimento. "A escola será determinante para o desenvolvimento cognitivo e social infantil e, portanto, para o curso posterior de sua vida. É na escola que se constrói parte da identidade se ser e pertencer ao mundo" (BORSA, 2007, p.1). Tendo isso em mente, agora sabemos a importância da inteligência interpessoal, e como é importante ser bem desenvolvida na escola.

## 4. VIDEOGAME NO APRENDIZADO

O jogo é uma forma muito forte, "O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupões sempre a sociedade humana" (HUIZINGA, 2012, p. 3) onde antigamente já era usada para diversão e entretenimento.

No jogo encontra-se alguns elementos importante, onde atraem a atenção do ser humano. Luz (2018) descreve esses elementos em cinco grandes motivos do atrativo dos jogos. Primeiro o aprendizado, todos os jogos têm regras e mecânicas, para poder participar de qualquer jogo temos que aprender as regras e mecânicas; em segundo o desafio, onde tentamos nos superar sempre; em terceiro temos o feedback: de acordo com Luz (2018), os jogos nos dão uma resposta muito mais rápida do que na vida real, isso ajuda a melhorar seu resultado mais rápido. Em quarto o significado épico: é um termo usado pela Jane McGonigal (2010), onde conseguimos fazer um grande feito, e isso traz uma sensação de importância e grandiosidade. E por último, mas não menos importante o prazer autotélico: jogamos pelo prazer e divertimento. Esses elementos nos mostram o motivo que faz uma pessoa jogar e gastar tempo em um jogo, isso serve também para os jogos eletrônicos.

McGonigal (2012) também acredita em uma estrutura de quatro pilares, onde algumas são parecidas com do autor Luz (2018). Para McGonigal existe a meta, a regra, o sistema de feedback e participação voluntária. A meta é o resultado que o jogador busca nos jogos, as regras são as limitações que ele vai encontrar para alcanças a meta, o sistema de feedback é o mesmo descrito por Luz (2018). E por fim a participação voluntária é a aceitação consciente e voluntariamente das outras características, isso cria uma base comum dentro do jogo para todos os jogadores. Onde você pode entrar e sair do jogo por vontade própria.

Tanto Luz (2018) como McGonigal (2012) estão certos, esses elementos são encontrados nos games eletrônicos. Possuem um poder muito maior, pois a imersão em jogos eletrônicos é mais profunda, e cada um desses elementos transmite lições que muitas vezes passa despercebido até mesmo por quem joga, e essas lições podem ser usadas nas escolas para aumentar a atenção e facilitar o processo de aprendizagem.

"No mundo dos videogames, alguns jogos impõem a seus jogadores a necessidade de buscar pelo conhecimento para que possam vencer os desafios que lhes são

apresentados. Desta forma, eles acabam desenvolvendo habilidades cognitivas." (KASHIWAURA, 2008. p. 19).

Hoje em dia temos games de todos os estilos e perfis, várias categorias e nichos de diferentes mercados.

> "A sociedade acordou para a importância do videogame, não só pelo viés industrial, mas também como fenômeno cultural. Mais que simplesmente uma outra forma de entretenimento, os jogos eletrônicos passaram a propiciar novas formas de interação e comunicação entre indivíduos, não só porque há videogames que podem ser jogados simultaneamente em rede mundial, mas porque juntos deles começa a surgir uma rede de serviços, nova experiencia social." (GILISI, 2009, p. 223).

E alguns podem ajudar alunos a desenvolverem melhor suas habilidades interpessoais e intrapessoais.

## 4.1 VIDEOGAME NA EDUCAÇÃO DA INTELIGÊNCIA INTERPESSOAL

Com a vinda dos videogames mais moderno, a possibilidade de se conectar com amigos e jogar online é muito mais convidativa. Isso ajuda a aumentar a inteligência interpessoal. Pois de acordo com Zanolla:

"Desde a era clássica romana, o jogo é registrado como uma extensão da forma como os homens estabelecem laços sociais e organizam suas atividades" (ZANOLLA, 2010, p. 18).

Se antigamente o jogo já aproximava as pessoas, hoje em dia sua potência de desenvolver a habilidade interpessoal é infinitamente maior, "Nos jogos atuais de computadores e vídeo game, há, cada vez mais, o trabalho em equipe, que enfatiza a colaboração, a cooperação e as contribuições para um grupo maior" (McGONIGAL, 2012 p. 39). Todos os dias jovem usam essas habilidades para vences desafios ou equipes inimigas, montando estratégias e discutindo qual é a melhor jogada para vencer.

O que não percebemos é que enquanto essas partidas acontecem a inteligência interpessoal é muito usada, em uma partida de jogos de equipe contra equipe como *Overwatch*, *Call of Duty* ou *Battlefield*, os jogadores então sempre se comunicando e trabalhando em equipa para ter um melhor resultado, se prestar atenção em algum jogo desses, sempre vai ter um jogador representando o líder, auxiliando os outro no jogo, vendo a capacidade e o papel que cada pessoa tem mais facilidade, e diferente de um chefe, ele estão trabalhando junto dos outros para alcançar seu objetivo. Enquanto isso os outros jogadores fazem seus papeis na partida, dando o melhor de si. "[...] ficamos bastante satisfeitos em saber que temos um papel único e importante a desempenhar em um esforço muito maior. " (McGONIGAL, 2012 p. 39). A importância de estar em uma comunidade ou sociedade e fazer algum que relevante é um dos desejos do ser humano, McGonigal (2012) defende que a realidade muitas vezes falha em não mostrar essa importância, como os jogos eletrônicos fazem, por isso muitas pessoas preferem o mundo virtual do que o real.

E mesmo que o resultado da equipe seja a derrota, a equipe vai tentar novamente, agora tentando melhor nos erros. Pois um jogador não busca apenas a vitória, ele busca o limite de sua capacidade.

> "Em outras palavras, em um bom jogo de computador ou videogame, você sempre está no limite de seu nível de habilidade, sempre à beira do fracasso. Quando efetivamente perde, você sente a urgente necessidade de voltar ao jogo. Isso porque não há nada mais virtualmente do que esse estado de trabalho no exato limite da habilidade" (McGONIGAL, 2012 p. 34)

Na educação os jogos poderiam ser utilizados para aproximar as pessoas, ajudando a desenvolver as habilidades de liderança, de comunicação, da importância do trabalho em equipa e de como a derrota faz parte do crescimento. Esses valores são requisitados no mercado de trabalho, e poderiam ser desenvolvidos desde na escola desde o ensino básico, como também na faculdade.

## 4.2 VIDEOGAME NA EDUCAÇÃO DA INTELIGÊNCIA INTRAPESSOAL

O vídeo game pode não só auxiliar na inteligência interpessoal como também para a inteligência intrapessoal.

"Quanto mais os personagens pediam histórias e conteúdos diversificados, maior a possibilidade de identificação com a realidade e, consequentemente, isso facilitava o desenvolvimento de sentidos ideológicos. " (ZANOLLA, 2010, p.51), Zanolla (2010) mostra que a variedade de jogos hoje é tão grande, que facilmente podemos se identificar com personagens e contextos que acontecem nos jogos, e podemos utilizar essas experiências em nossa realidade.

Como o jogo *Hellblade Senua's Sacrifice*; onde você joga com Senua, uma guerreira celta que sofre de psicose grave e que possui alguns traumas. A Ninja Theory, estúdio que criou o jogo, fez um estudo de psicose com especialista e com relatos de pessoas com psicose, para que os jogadores realmente imergissem no contexto de uma pessoa com psicose, no final do jogo entre tantas coisas que acontece, uma das lições que o jogo passa é que Senua aceita seu estado e supera seus traumas, e mesmo com a psicose, ela pode continuar a viver, " [...] estes jogos permitem o exercício, a vivência de situações que não podem ser vividas momentaneamente, mas que poderão ser exigidas no futuro." (LYNN, 2008, p. 232).

Existem vários jogos além de *Hellblade* que inspiram as pessoas a serem melhores e viverem felizes. "[...] E quero que famílias, escolas, empresas, industrias, cidades, países e o mundo inteiro se unam para jogá-los, porque, finalmente, estamos criando jogos para lidar com dilemas reais e melhorar vidas reais." (McGONIGAL, 2012 p. 23). Mc Gonigal (2012) defende os jogos como um meio de transformar os jogadores em pessoas melhores. Zanolla (2010) acredita que o jogo pode ser um recurso de compreensão, pois o jogo ensina valores importantes para viver em sociedade e também consigo mesmo.

Quando jogamos com o intuito de completar uma missão, ganhar uma luta, chegar em primeiro lugar em uma corrida ou em outras muitas coisas que se pode fazer nos jogos eletrônicos, você está buscando o retorno de toda a energia gasta nos jogos, e como o sistema de feedback dos jogos são instantâneos, o prazer e satisfação de estar realizando aquelas tarefas, nos fazem felizes. "[...] O trabalho de descoberta ajuda a nos sentimos confiantes, poderosos e motivados. " (McGONIGAL, 2012 p. 39). Isso nos ajuda na autoestima. "[...] Quando conseguimos apreciar o que conquistamos, construímos um sentido de autoestima." (McGONIGAL, 2012 p. 66). Pessoas com baixa estimas e depressão em estágios leves, tende a se sentir ser motivação e com sentimento de que tudo que ela faz vai dar errados, e cada vez mais a baixa estima e depressão estão aumentando.

> "Os jogos nos deixam felizes porque são um trabalho árduo que escolhemos para nós mesmo, e, no fim das contas, quase nada nos dá mais felicidade do que o bom e velho trabalho árduo.
>
> Normalmente, não pensamos em jogos como trabalho árdou. Afinal, nós jogamos, e fomos ensinados a pensar em videogames como algo oposto ao trabalho. No entanto, nada pode estar mais distante da realidade. Na verdade, como certa vez Brian Sutton-Smith, psicólogo especialista em jogos, disse: "O oposto de um jogo não é o trabalho. É a depressão.
>
> Quando estamos deprimidos, de acordo com a definição clínica, sofremos de duas coisas: uma sensação pessimista de inadequação e uma desanimadora falta de atividade. Se revertêssemos essas duas características, teríamos algo como: Uma sensação otimista de nossa própria potencialidade e uma descarga revigorante de atividade. [...] Um jogo é a oportunidade de focar nossas energias, com otimismo incansável, em algo no qual somos bons (ou no qual tornamos melhores) e apreciamos. Em outras palavras, o jogo é o oposto emocional direto da depressão." (MCGONIGAL, 2012, p 37).

Se o prazer que o jogo traz pode prevenir a baixo estima e a depressão, escolas e faculdades poderiam usam como uma ferramenta de prevenção, sabemos que isso não vai acabar com esses dois problemas, mas temos uma poderosa arma que poderia ser usada para auxiliar pessoas com esses problemas

## 5. CONCLUSÕES FINAIS

Hoje em dia não é mais tão estranho usar jogos nas aulas, a gamificação acabou se estabelecendo como uma ferramenta útil e eficaz na educação, principalmente para ensinar logica e matemática. Infelizmente, são usados jogos exclusivos para educação, onde as vezes o padrão de qualidade não é alto ou o jogo é pouco interessante para os jogadores. Poderíamos usar jogos comercializados na qual os jogadores já tenham um apreço, mas esses jogos passam por um preconceito que ainda existe, de jogos serem violentos e viciantes.

E realmente temos que nos preocupar com a violência dos jogos, não pelo fato de que os jogos podem transformar pessoas boas em pessoas agressivas e violentas, na verdade qualquer mídia de entretenimento pode despertar um comportamento violento e agressivo desde que a pessoas já tenha uma pré-disposição a isso "[...] Contudo, ressaltamos que outras mídias, a exemplo do cinema, televisão e o livro, têm um histórico de contar narrativas envolvendo a violência e, ao longo da história, tem obtido grande audiência. [...] o que pode ser considerado um fator relevante no crescimento, maturação e estruturação da personalidade dos usuários. " (LEMOS; GOUVEIA; ALVES, 2014, p.8). Mas a preocupação maior, é do nível de violência estar dentro da faixa etária certa para que possa se refletir pelo jogador. Pois de acordo com a Zanolla (2010), a violência dos games pode ser usada para criticar e ENTENDER a violência na vida real, assim podemos fazer uma autorreflexão e distinções sobre o que é certo e errado. Isso pode ajudar de forma que a pessoa tenha um pensamento crítico, onde vai ser útil na sua vida adulta, mas para isso temos que perceber que até mesmo jogos eletrônicos tem classificação de idade, assim como filmes, jogos tem que ser utilizados para seu público certo.

Além da violência temos outro incomodo quando falamos de videogame, o vício, muitas pessoas também falam que vídeo game vicia, e por isso poderia ser grave usar ele em aulas. Realmente temos que nos preocupar com isso, não que vídeo game cause o vício, "[...] O vicio pelo videogame poderia ser qualquer outro tipo de vicio quando as condições a *priori* são dadas. A semente da dependência brota onde a ausência de afeto, de autoridade e educação é solo fértil." (Zanolla, 2010, p.13), mas toda atividade propensa a dar prazer ou um estado de relaxamento podem causar vicio, se a pessoa estiver necessitando de algo que lhe faz falta, como Zanolla (2010) esclarece, qualquer coisa pode ser usada para suprir a falta de coisas essenciais para o ser humano. Infelizmen-

te esses discursões a respeito de vicio e violência, acaba afetando o uso de jogos eletrônicos no ensino.

> "Enquanto nos ocupamos com esses julgamentos de valor, organizando debates morais sobre as características viciantes desses jogos e, ao mesmo tempo, correndo para alcançar a expansão industrial completa, um ponto crucial está sendo ignorado: o fato de que tantas pessoas, de diferentes idades e nacionalidades, estarem escolhendo passar uma quantidade enorme de tempo nos mundos virtuais é um indicio de algo importante, uma verdade que precisamos reconhecer um quanto antes.
>
> E a verdade é esta: na sociedade atual, os jogos de computadores e videogames estão satisfazendo as genuínas necessidades humanas que o mundo real tem falhando em entender. Eles oferecem recompensas que a realidade não consegui dar. Eles nos ensinam, nos inspiram e nos envolvem de uma maneira pela qual a sociedade não consegue fazer. Eles estão nos unindo de uma maneira pela qual a sociedade não está. " (MCGONIGAL, 2012, p.14).

Quando lemos esse trecho da McGonigal (2012), vemos o potencial que os jogos eletrônicos podem ter, de ensinar, de unir e de nos tornamos pessoas melhores. Mesmo assim podemos refletir sobre como as empresas de jogos sabem que as pessoas buscam refúgios do mundo real para o mundo virtual, por isso temos que cobram jogos com conteúdo mais motivadores.

Com isso, poderíamos usar jogos eletrônicos como uma forma de ampliar as inteligências múltiplas nas escolas, especialmente as de interpessoal e intrapessoal, que muitas vezes é negligenciada tanto no lar, como no ambiente educacional.

> Assim, podemos afirmar que o contato com os games possibilita aos jovens habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham "vivos" na vida e no mundo do trabalho.
>
> O Raciocínio lógico, a criatividade, a atenção, a capacidade de solucionar problemas, a visão estratégica e, principalmente, o desejo de vencer são elementos que podem ser desenvolvidos na interação com os games. A possibilidade de vivenciar situações de conflito que exigem tomada de decisões se constitui em uma estratégia metodológica que pode contribuir para a formação profissional dos estudantes dos diferentes níveis de ensino. (LYNN, 2008, p. 230)

Lynn (2008) afirma que os jogos podem ensinar; De acordo com suas palavras:

> "Assim, podemos afirmar que o contato com os games possibilita aos jovens habilidades fundamentais para o sucesso do processo de ensino e aprendizagem na medida em que proporcionam habilidades e competências para que se mantenham "vivos" na vida e no mundo do trabalho."

Isso vem de encontro com o que McGonigal (2012) fala, que as pessoas jogam para se manterem vivas. E se temos uma ferramenta de aprendizagem como os jogos, onde poderíamos ensinar como regras são importantes, como se pode trabalhar em equipe, como desenvolver habilidades de liderança, como desenvolver com todo o esforço e ainda estamos felizes e sentirmos prazer em realizar tudo isso, deveríamos estar usando mais os jogos.

> "E, sim, vejo um futuro no qual os jogos continuarão a satisfazer nossa fome de desafios e recompensas, de criatividade e sucesso, de socialização, e de sermos parte de algo maior do que nós mesmo. Mas também vejo um futuro no qual os jogos estimulem nosso apetite pelo envolvimento, nos motivando e nos capacitando a estabelecer conexões mais fortes – e fazendo contribuições maiores – com o mundo à nossa volta. " (MCGONIGAL, 2012, p.20).

Eles podem não acabar com os problemas que a educação vem sofrendo, mais poderia ser usado como uma metodologia diferente, para ajudar no processo de aprendizagem, em manter o foco no que está sendo estudado e tornar pessoas melhores e mais capacitadas para o mercado de trabalho e para uma vida em sociedade.

## REFERÊNCIAS


ALVES. Lynn. **Game e educação - A construção de novos significados. Revista Portuguesa de Pedagogia**, [S.l.], p. 225-236, jul. 2008. ISSN 1647-8614. Disponível em: <http://impactum-journals.uc.pt/rppedagogia/article/view/1245>. Acesso em: 02/01/2019.

ARMSTRONG, T. **Inteligências Múltiplas na sala de aula**. 2ª ed., Trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995. p. 06-34.

BORSA, J. C. **O papel da escola no processo de socialização infantil**. p. 5, 2007. 5 f. Pesquisa (Mestranda em Psicologia Clínica) – PUCRS, Rio Grande do Sul, Brasil, 2007. Acesso em 07/12/2018.

GALISI, Delmar. **Videogames**: ensino superior de jogos no Brasil. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo**: a diversidade cultural dos games. São Paulo: Cengage Learning, 2009. Cap.5, p. 221-251.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas**: A teoria na pratica. Porto Alegre: Artes Medicas, 1995. p. 11-137.

GARDNER, Howard. **Inteligência**: um conceito reformulado. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001. p. 39-60.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2012. p. 3-31.

KASHIWAKURA, Eduardo Yukio. **Jogando e aprendendo**: um paralelo entre videogames e habilidades cognitivas. 2008. p. 103, 103 f. Dissertação (Mestrado em Mídias Digitais) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008. Acesso em: 15/08/2018.

LEMOS, Igor Lins; GOUVEIA, Raimundo Cândido de; ALVES, Lynn Rosalina Gama. **As representações sociais de violência dos usuários de jogos eletrônicos**. Gerais, Rev. Interinst. Psicol., Juiz de fora, v. 7, n. 2, p. 199-207, dez. 2014 . Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-82202014000200008&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 07 jan. 2019.

LUZ, Alan Richard da. **Gamificação, motivação e a essência do jogo**. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, S.; FAVA, F (org.). **Gamificação em debate**. São Paulo: Blucher, 2018. Cap. 3, p.39-50.

LUZ, Alan Richard da. **Vídeo Game**: história, linguagem e expressão gráfica. São Paulo: Blucher, 2010. p. 139.

McGONIGAL, Jane: **Gaming can make a better world**. 2010. Disponível em: https://www.ted.com/talks/jane_mcgonigal_gaming_can_make_a_better_world/up-next?language=pt-br Acesso em: 30/10/2018.

McGONIGAL, Jane: **A Realidade em jogo**: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo. Rio de Janeiro, BestSeller, 2012. p.377

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regra do jogo**: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: Volume 3. São Paulo: Blucher, 2012. p. 181-187.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Regra do jogo**: fundamentos do design de jogos: interação lúdica: Volume 4. São Paulo: Blucher, 2012. p. 24-27.

ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura**: pesquisa e análise crítica. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010. p. 1-100

# O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Gisele Rosa de Miranda

## RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem tornando-o significativo e qualitativo, para isso são necessárias estratégias no trabalho pedagógico, podemos então considerar como agentes de construção e facilitadores importantes neste processo os jogos e brincadeiras, também devemos acrescentar os professores que são responsáveis pela a mediação. Assim, essa pesquisa contempla a importância do debate entre aprendizagem e o lúdico, pois se faz necessário repensar e superar os métodos tradicionais de ensino que ainda hoje estão presentes em sala de aula. Por isso, o estudo de métodos e teorias é essencial, para que o processo seja realmente significativo e qualitativo e os educandos superem as dificuldades.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem. Significativo. Mediador.

## 1. INTRODUÇÃO

É de conhecimento geral o quanto o lúdico se faz importante no processo de aprendizagem, porém ainda hoje podemos encontrar nas salas de aulas métodos tradicionais de ensino, que dificultam e impedem que métodos mais eficazes se façam presentes. É por este motivo que a Escola já não pode ser apenas um instrumento de alfabetização, pois a aprendizagem é um processo de assimilação de determinados conhecimentos e modos de ação física e mental, organizados e orientados no processo ensino aprendizagem. Para superar os métodos tradicionais os Parâmetros Curriculares Nacionais apontam para um novo profissional no qual:

> a formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente. (Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa. p.66).

Demo (2006) destaca que para garantir um ensino de qualidade, precisam-se formar professores com muito preparo conceitual e técnico. É fundamental apostar no professor, pois se quisermos melhorar a aprendizagem dos alunos, há que se promover a aprendizagem do professor.

Por isso é necessário que os profissionais da educação saibam que tem um papel importante de mediador e são peças fundamentais no processo ensino aprendizagem. Além disso, se faz necessário que entendam como aprendizagem e suas dificuldades estão interligadas, buscando ampliar seus conhecimentos tendo como base a utilização do lúdico para superar as dificuldades de aprendizagem e tornar o processo de assimilação de conhecimento significativo e qualitativo.

Nesse sentido, o objetivo principal deste artigo é associar a prática com teorias já conhecidas no âmbito escolar e também discutir as possibilidades para possíveis intervenções. O propósito deste artigo não está em fornecer uma fórmula, mas sim contribuir como base ou ponto de partida para possíveis discussões nas escolas, no aprofundamento desse tema.

## 2. APRENDIZAGEM: CONCEITO E CARACTERÍSTICAS.

Segundo o dicionário Michaelis a palavra aprendizagem é derivada do substantivo aprendiz, termo que caracteriza aquele que aprende ou dá os primeiros passos em uma atividade, arte ou ofício. Assim, a aprendizagem pode ser definida como o ato de aprender ou adquirir conhecimento através da experiência ou de um método de ensino e se caracteriza por uma transformação progressiva das capacidades, e para que ocorra a aprendizagem, é necessário que o praticante esteja confiante e motivado, pois assim existe a possibilidade de evolução.

De acordo com Rodrigues (1976, p.174):

> a aprendizagem escolar depende, basicamente, dos motivos intrínsecos: uma criança aprende melhor e mais depressa quando se sente querida, está segura de si e é tratada como um ser singular (...). Se a tarefa escolar atender aos seus impulsos para a exploração e a descoberta, se o tédio e a monotonia forem banidos da escola, se o professor, além de falar, souber ouvir e se propiciar experiências diversas, a aprendizagem infantil será melhor, mais rápida e mais persistente. Os motivos da criança para aprender são os mesmos motivos que ela tem para viver. Eles não se dissociam de suas características físicas, motoras, afetivas e psicológicas do desenvolvimento.

Podemos entender que a aprendizagem é um processo interno, que só é observável por meio dos comportamentos que se manifestam, além disso, envolve diversos aspectos como emocionais físicos e psicológicos, ocorrendo ao longo de toda vida.

Fonseca (2008) destaca que a aprendizagem é uma mudança que ocorre de forma permanente no comportamento humano e é geralmente provocada pela vivência, e tem como finalidade adquirir algum tipo de habilidade ou competência.

Segundo Campos (1987, p.32) existem seis características básicas da aprendizagem:

1. Processo dinâmico: nesse processo a aprendizagem só se faz através da atividade do aprendiz, envolvendo a participação total e global do indivíduo. Ou seja, na escola, o aluno aprende pela participação em atividades, tais como leitura de textos, ouvindo as explicações do professor, pesquisando e interagindo. Assim, a aprendizagem escolar depende não só do conteúdo dos livros, nem só do que o professor ensina, mas muito mais da reação dos alunos.

2. Processo contínuo: a aprendizagem está sempre presente, desde o início da vida. Por exemplo, ao sugar o seio materno, a criança enfrenta o primeiro problema de aprendizagem: terá que coordenar movimentos de sucção, deglutição e respiração. É um processo de aprendizagem desde a idade escolar, na adolescência, na idade adulta e até em idade mais avançada, na terceira idade.

3. Processo global ou compósito: o comportamento humano é considerado como global ou compósito, pois inclui sempre aspectos motores, emocionais e ideativos ou mentais. Portanto, a aprendizagem, envolvendo uma mudança de comportamento, terá que exigir a participação total e global do indivíduo, para que todos os aspectos constitutivos de sua personalidade entrem em atividade no ato de aprender, a fim de que seja restabelecido o equilíbrio vital, rompido pelo aparecimento de uma situação problemática.

4. Processo pessoal: a aprendizagem é considerada intransferível de um indivíduo para outro: ninguém pode aprender por outrem. Portanto, a maneira de aprender e o próprio ritmo da aprendizagem variam de indivíduo para indivíduo, face ao caráter pessoal da aprendizagem.

5. Processo gradativo: cada aprendizagem se realiza através de operações crescentemente complexas, ou seja, em cada nova situação, envolve maior número de elementos. Então, cada nova aprendizagem acresce novos elementos à experiência anterior.

6. Processo cumulativo: ao analisar o ato de aprender, verifica-se que, além da maturação, a aprendizagem resulta de atividade anterior, ou seja, da experiência individual, onde ninguém aprende senão

por si e em si mesmo, pelo auto modificação.

Ou seja, a aprendizagem envolve o uso e o desenvolvimento de todas as capacidades e potencialidades, tanto físicas como mentais e afetivas. Isto significa que a aprendizagem não pode ser considerada somente um processo de memorização, nem que emprega apenas os conjuntos das funções mentais ou unicamente os elementos físicos e emocionais, pois todos esses aspectos são necessários.

Podemos concluir que a aprendizagem é um processo contínuo, no qual o ser humano desde a vida uterina começa a aprender e permanece durante toda vida, pois o caminho para atingir o crescimento, a maturidade e o desenvolvimento como pessoas, num mundo organizado do conhecimento, é a aprendizagem.

## 2.1 O PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Por muito tempo acreditava-se que o professor era o detentor do conhecimento, e era de sua responsabilidade transmitir os conteúdos aos alunos que eram considerados uma folha em branco, Segundo Gadotti (1999, p.2), "o educador não deve colocar-se na posição de detentor do saber, deve antes, colocar-se na posição de quem não sabe tudo, reconhecendo que mesmo um analfabeto é portador do conhecimento mais importante: o da vida".

De acordo com Freire (1996, p.21), "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção". O professor hoje em dia percebe que sua tarefa é orientar o aluno em seu aprendizado, propiciando meios para a construção e o sucesso da sua aprendizagem. Minicucci (1968, p. 34), "acredita que o professor é elemento chave no bom sucesso de uma escola, no rendimento escolar, e no aproveitamento dos alunos".

> Freire (2001, p. 78) argumenta que o professor não pode negar que o papel fundamental que desempenha é o de "contribuir positivamente para que o educando vá sendo o artífice de sua formação com a ajuda necessária do educador".

Segundo Libâneo (1994, pg.88):

> O trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, pelo processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo.

Para os autores uma das ferramentas mais importantes da educação, é o educador que consegue perceber o seu papel de intermediador, e que propicia aos educandos condições verdadeiras de participação no âmbito escolar. A interação professor - alunos, onde supõe-se que o primeiro ajuda inicialmente os segundos na tarefa de aprender, porque essa ajuda logo lhes possibilitará pensar com autonomia. Assim, o educador exerce considerável função nesse processo, pois é quem vai direcioná-lo, sendo mediador e propondo atividades que estimulem o aluno em sala de aula.

Também podemos citar a importância da relação entre professor-aluno essa pode definir o percurso de todo um aprendizado o que consequentemente pode ter resultado positivo e/ou negativo na trajetória deste educando.

Freire (1996; p. 29) destaca que o professor não pode se:

> Colocar na posição do ser superior que ensina um grupo de ignorantes, mas sim na posição humilde daquele que comunica um saber relativo a outros que possuem outro saber relativo. É preciso saber reconhecer quando os educandos sabem mais e fazer com que eles também saibam com humildade.

Perrenoud (2000) considera que o professor deve estar além de uma orientação ideológica, para tornar os seus alunos aptos a reconhecerem não somente o que ele faz, mas sim reconhecem o melhor que ele pode fazer.

Portanto a relação entre professor-aluno depende basicamente das possibilidades estabelecidas pelo professor, como empatia, capacidade de ouvir, refletir e discutir o nível de compreensão dos alunos, possibilitando a criação de pontes entre o seu conhecimento e o deles.

Guedes (2000, p. 183) destaca:

> A aprendizagem é processo e, portanto, necessita de uma relação especial para que aconteça. Na relação professor/aluno a consolidação é consumação desse processo é o que mais se deseja.

Na mesma linha de pensamento, enfatizando a importância da relação entre professor – aluno, podemos citar o pensamento de Masetto (1996), o sucesso (ou não) da aprendizagem está fundamentada essencialmente na forte relação afetiva existente entre alunos e professores, partindo deste princípio, para a valorização de sua aprendizagem. Dessa forma o professor é essencial, porém não o único nesse processo, assim deve lembrar-se que a aprendizagem é uma via de mão dupla, em que ambos envolvidos exercem papéis importantes.

## 2.2 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Para Almeida (1981) toda escola em qualquer nível deveria envolver o lúdico, pois crianças que estão inseridas nesses ambientes de ludicidades ficam mais en-

tusiasmadas apresentando uma melhor aprendizagem e desenvolvimento.

De acordo com Almeida (1981, p. 31):

> A ludicidade será o método do futuro, pois é o único capaz de proporcionar a continuação da vida do educando de uma forma alegre, atraente e engajada, atinge integralmente os objetivos vinculados aos níveis de conhecimento.

Ou seja, o lúdico é importante e se faz necessário em um ambiente escolar, lugar no qual o aluno recebe fundamentos básicos de conhecimento, acarretando em diversos benefícios ao aprendiz, utilizar a linguagem lúdica torna o ensino mais significativo e prazeroso para a criança, durante a ludicidade, a criança aprende se desenvolve e interioriza o mundo ao seu entorno.

Segundo Vygotsky (1994, p. 81):

> De uma forma geral o lúdico vem a influenciar no desenvolvimento da criança, é através do jogo que a criança aprende a agir, há um estímulo da curiosidade, a criança adquire iniciativa e demonstra autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Na mesma linha de pensamento podemos citar Maluf (2003, p. 9):

> O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Carvalho (1992, p. 28) destaca:

> O ensino absorvido de maneira lúdica passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformado em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

Nesse sentido o lúdico auxilia no processo aprendizagem, e cria infinitas possibilidades, Almeida (1981) aborda que a dinâmica lúdica oferece oportunidade insuperável para o fortalecimento das relações humanas e enriquece a formação de personalidade.

Marinho (2007, p 83), destaca o lúdico tem grande valor educativo e pode ser utilizado na escola como um dos recursos didáticos no processo ensino- aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento das atividades.

Na dimensão lúdica podemos destacar os jogos e brincadeiras, como principais ações pedagógicas intencionais, mas não podemos nos esquecer de que a espontaneidade é um fator primordial e saudável, na qual o individuo amplia a sua capacidade criadora.

De acordo com Maluf (2003, p. 19):

> Brincadeira é tão importante quanto o ato de estudar, ajuda a esquecer de momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos sem muito esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes. Brincar, além de desenvolver os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa a criança feliz.

Schmidt (1964) descreve o ser que brinca e joga é também o que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve, ou seja, as situações em que jogos e brincadeiras estão envolvidos proporcionam aos aprendizes uma situação completa de aprendizagem, além de preparar para a vida comum e para as relações sociais. Por isso, o lúdico deve ser utilizado no ambiente escolar, por este proporciona o desenvolvimento integral da criança.

Segundo Maluf (2003, p. 9):

> O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Porém para que a aprendizagem ocorra, é necessário segundo Piaget (apud Almeida, 1981), que os jogos não sejam apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas que contribuam para o desenvolvimento intelectual.

Kishimoto (2002, p. 95) destaca: o jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral.

Para Piaget (apud Almeida 1981, p.21):

> É pelo fato de jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar o jogo a iniciativa da leitura ou da ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes.

Por isso, segundo Kishimoto (2003) o jogo ou a brincadeira deve ser acompanhado de uma ação pedagógica intencional, refletindo na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças.

Assim, os jogos ou brincadeiras são procedimentos didáticos importantes e devem ser utilizados mais que um

passatempo, pois é um meio indispensável para promover a aprendizagem.

## 3. CONCLUSÃO

O presente artigo aponta alguns pressupostos teóricos sobre como o lúdico ocupa um lugar de destaque no processo ensino aprendizagem, ou seja, o ato de brincar e jogar são de extrema importância no cotidiano da sala de aula. Ao brincar a criança vive momentos de alegria, felicidade, magia e fantasia, exercitando seu potencial criativo, agilidade, integrados como parte do desenvolvimento de diversas áreas do conhecimento.

Logo, os conteúdos que hoje estão na escola como obrigatórios e a preocupação de como desenvolvê-los encontram no jogo e na brincadeira um contexto rico e seguro para a construção dos conhecimentos necessários.

Deste modo, o professor que promove experiências lúdicas a seus alunos cria oportunidades para descobrirem e construírem seus conhecimentos e habilidades, assim, a brincadeira e o jogo precisam ocupar um lugar privilegiado, sendo organizados em função das necessidades das crianças.

Por isso, o professor não deve preocupar-se somente com o conhecimento através da absorção de informações, mas também pelo processo de construção. Assim, o papel do professor consiste em agir com intermediário entre os conteúdos da aprendizagem e a atividade construtiva para assimilação.

Portanto, sabemos que a presença do lúdico em sala de aula coloca a criança a frente de novos desafios, e com isso ela adquire conhecimento, mas é preciso ser planejado, cabe ao professor contribuir para que o processo ensino aprendizagem seja realmente significativo.

## REFERÊNCIAS


ABREU, M.C. e MASETTO, M.T. **O professor universitário em sala de aula: práticas e princípios teóricos**. São Paulo: MG Associados, 1996.

CAMPOS, Dinah M. de Souza. **Psicologia da aprendizagem. Petrópolis:** Vozes, 1987.

CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca. Vol. 1 e 2.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

DEMO, Pedro. **Aposta no Professor. Porto Alegre: Mediação,** 2006.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GADOTTI, M. **Convite à leitura de Paulo Freire.** São Paulo: Scipione, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida**. Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** São Paulo: Cortez, 1994.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado.** Petrópolis. Vozes, 2003.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** Curitiba: Ibpex, 2007.

MINICUCCI, Agostinho. **Relações Humanas na escola. 2ed.** São Paulo: Melhoramentos, 1968.

PERRENOUD, Philipe. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

RODRIGUES, Marlene. **Psicologia educacional: uma crônica do desenvolvimento humano.** São Paulo: Mc Graw-Hill do Brasil, 1976.

SCHIMIDT, Maria Junqueira. **Educar pela recreação.** Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1964.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1994.

ITEQ

520
741

# O ITEQ

## Faz 4 anos e o presente é seu

Matricule-se na
**2ª LICENCIATURA** e ganhe

**ATÉ 80% NA PÓS-GRADUAÇÃO**

com Extensões Universitárias
+ uma publicação de artigo em nossa revista

## ÁREA DA SEGURANÇA

**Consulte o regulamento em nossos meios de comunicação**



Central de Atendimento: (11) 2074-5110
Whatsapp: (11) 97355-2554
**grupoiteq.com.br**

# NORMAS PARA PUBLICAÇÃO

## Normas para publicação de trabalhos

A comissão Editorial da Revista ITEQ Educacional Projetos e Projeções torna público aos interessados que receberá textos de entrevistas, traduções de documentos e textos clássicos, artigos, resenhas e relatórios de campo, de caráter inédito, cujas matérias tratem das teorias, objetos e metodologias das Ciências Humanas e Sociais Aplicadas, resultantes ou não de pesquisas empíricas. Os referidos textos deverão conter as seguintes cláusulas:

1. Resumo em Língua Portuguesa, contendo 100 palavras, referências do autor (instituição, cargo, titulação e endereço eletrônico);

2. Resumo em inglês ou espanhol;

3. Palavras-chaves: até cinco;

4. Redação em língua portuguesa, digitação em folha formato A4, Word for Windows, fonte Time New Roman, tamanho 12, espaço 1,5, margens esquerda e superior com 3 cm, direita e inferior com 2cm;

5. As entrevistas deverão ter, no máximo 04 (quatro) laudas; as traduções de documentos e textos clássicos e os artigos científicos, de 08 (oito) a 16 (dezesseis) laudas, as resenhas até 03 (três) laudas, e os relatórios de trabalho de campo até 15 (quinze) laudas, incluindo-se nessas delimitações as tabelas, quadros, gráficos, figuras, fotografias e referências bibliográficas que fizerem parte dos textos.

6. Apresentar notas de rodapé (se necessário) numeradas em algarismos arábicos;

7. As citações e referências bibliográficas devem obedecer ao padrão estabelecido pela Associação Brasileira de Normas técnicas (a mais atualizada), para referenciamento de livros, revistas, suportes eletrônicos e outros multimeios, disponíveis no site **www.abnt.org.br**

8. Os textos encaminhados à comissão Editorial do ITEQ Educacional Projetos e Projeções, serão apreciados por três membros desta comissão, que poderão aceitá-los integralmente, propor reajuste ou recusá-los, com base em critérios técnicos como: coerências textuais, encadeamento lógico, normas da ABNT vigentes, problemática enunciada e desenvolvida, introdução, referencial teórico, considerações finais e referência bibliográficas;

9. Os textos que não observarem os padrões aqui estabelecidos não serão publicados;

10. Os autores que tiverem trabalhos publicados receberão o Termo de Aceite com as orientações necessárias para cadastro dos mesmos, não sendo pagos direitos autorais.

11. O conteúdo dos textos deve passar por criteriosa revisão textual, que é de responsabilidade de seus autores;

12. Os casos omissos serão discutidos e deliberados pela Comissão Editorial;

13. Informações sobre o periódico podem ser solicitadas aos editores, no Centro de Projetos e de Atividades Pedagógicas do Grupo ITEQ **fone: 2074-5110**.Os trabalhos deverão ser enviados somente por e-mail para: **projetoseprojecoes@grupoiteq.com.br**

14. **OBS: Enviar os Artigos e os Textos, Entrevistas e demais trabalhos acadêmicos de acordo com as normas da ABNT para que sejam aceitos integralmente**.

**COMISSÃO EDITORIAL**

ITEQ

520
741

# O ITEQ

## Faz 4 anos e o presente é seu



**PÓS-GRADUAÇÃO SEMIPRESENCIAL**
com descontos de

**ATÉ 50%**

+ uma publicação de artigo em nossa revista

**Consulte o regulamento em nossos meios de comunicação**

Central de Atendimento: (11) 2074-5110
Whatsapp: (11) 97355-2554
**grupoiteq.com.br**