



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL DO SEMIÁRIDO  
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO DO CAMPO  
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO  
CONTEXTUALIZADA PARA A CONVIVÊNCIA COM O SEMIÁRIDO**

**CRISTINA DE SOUSA BATISTA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO  
CONTEXTUALIZADA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**SUMÉ – PB  
2021**

**CRISTINA DE SOUSA BATISTA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO  
CONTEXTUALIZADA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**Monografia apresentada ao curso de  
Especialização em Educação  
Contextualizada para Convivência com o  
Semiárido brasileiro, da Universidade  
Federal de Campina Grande, como  
requisito parcial para a obtenção do título  
de especialista em Educação  
Contextualizada.**

**Orientadora: Professora Dra. Carolina Silva de Medeiros.**

**SUMÉ – PB**

**2021**



B333i Batista, Cristina de Sousa.

A importância do lúdico na educação contextualizada nos anos iniciais do ensino fundamental. / Cristina de Sousa Batista. - 2021.

41 f.

Orientadora: Professora Dra. Carolina Silva de Medeiros.

Trabalho de Conclusão de Curso (Monografia) - Universidade Federal de Campina Grande; Centro de Desenvolvimento Sustentável do Semiárido; Curso de Especialização em Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido.

1. Lúdico na educação. 2. Educação contextualizada. 3. Educação lúdica. 4. Cultura lúdica. 5. Brinquedo e Educação. I. Título. II. Medeiros, Carolina Silva de.

CDU: 37(043.1)

**Elaboração da Ficha Catalográfica:**

Johnny Rodrigues Barbosa  
Bibliotecário-Documentalista  
CRB-15/626

**CRISTINA DE SOUSA BATISTA**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO  
CONTEXTUALIZADA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**Monografia apresentada ao curso de  
Especialização em Educação  
Contextualizada para Convivência com o  
Semiárido brasileiro, da Universidade  
Federal de Campina Grande, como  
requisito parcial para a obtenção do título  
de especialista em Educação  
Contextualizada.**

**BANCA EXAMINADORA:**

---

**Professora Dra. Carolina Silva de Medeiros.  
Orientadora - UFCG**

---

**Professora Dra. Denise Xavier Torres.  
Examinador I - UAEDUC/CDSA/UFCG**

---

**Professor Dr. Fabiano Custódio de Oliveira.  
Examinador II - UAEDUC/CDSA/UFCG**

**Trabalho aprovado em: 05 de agosto de 2021.**

**SUMÉ - PB**

## **DEDICATÓRIA**

Dedico essa monografia à minha família pelo apoio e incentivo durante essa jornada acadêmica. Mãe, pai, filha, irmãos e esposo, o cuidado e dedicação foi que deram, em alguns momentos, a esperança para seguir. A todos aqueles que de alguma forma estiveram e está próximo de mim, fazendo esta vida valer cada vez mais apena.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço aos docentes da UFCG pelo incentivo e contribuição para a realização deste trabalho. Agradeço a minha professora orientadora Dra. Carolina Medeiros e os membros da banca por terem aceitado participar desse processo de formação humana e profissional.

*“Ensinar exige consciência do inacabado”*

*Paulo Freire*

## RESUMO

O trabalho tem como objetivo geral discutir algumas funções sobre o lúdico na educação contextualizada o processo de ensino e a partir das contribuições teóricas propostas por Vygotsky (1987,2007), Fonseca (2008), Kishimoto (1993), dentre outros autores. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica vale-se de artigos e livros que tratam da temática em questão. Utilizou-se, portanto, como método uma leitura exploratória e, por como seguinte, de uma leitura seletiva do material bibliográficos da temática abordada. Tomamos, como objetivos específicos a serem almejados: a) expor a produção teórica sobre o lúdico e sobre o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes b) apresentarem um levantamento histórico sobre o lúdico na brincar e o seu processo evolutivo econômico, social e cultural; c) discutir sob uma ótica didática o brincar com o proposta lúdica pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. A problematização do trabalho é a seguinte: Quais seriam as funções da atividade lúdica na construção de uma educação contextualizada para as escolas da região do Semiárido das series iniciais? Como hipótese para esse questionamento, consideramos, que todo processo educativo é um processo metodológico adotado, ou seja, por meio do qual o docente adota uma metodologia para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é preciso ter clareza de que o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens.

**Palavras-chaves:** lúdico; ensino-aprendizagem; educação contextualizada.

## RESUMEN

El trabajo tiene como objetivo general discutir algunas funciones sobre o lúdico en al educación contextualizada o proceso de enseñanza e a partir das contribuciones teóricas propuestas por Vygotsky (1987,2007), Fonseca (2008), Kishimoto (1993), dentre outros autores. Trata-se de una pesquisa bibliográfica vale-se de artigos e livros que tratam da temática en cuestión. Utilizou-se, portanto, como método una lectura exploratória e, por como seguinte, de una lectura selectiva do material bibliográficos da temática abordada. Tomamos, com los objetivos específicos a serem almeados: a) expoer la producción teórica sobre el lúdico e sobre o proceso de enseñanza y aprendizagem dos estudantes b) apresentaren un levantamento histórico sobre o lúdico na brincar e o seu processo evolutivo econômico, social e cultural; c) discutir sob uma ótica didática o brincar com o proposta lúdica pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. A problematização do trabalho é a seguinte: Cuales seriam as funciones da actividades lúdica na construção de uma educação contextualizada para as escuelas da região do Semiárido das series iniciais? Como hipótese para esse questionamento, consideramos, que todo processo educativo es un proceso metodológico adotado, ou seja, por meio do cuál o docente adota una metodología para desenrolo o proceso de ensino-aprendizagem. No entanto, é preciso ter clareza de que el juego pode possibilitar o encontro de aprendizagens.

**Palabras-chaves:** lúdico; enseñanza-aprendizaje; educación contextualizada.

## SUMÁRIO

|          |  |           |
|----------|--|-----------|
| <b>1</b> | <b>INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>09</b> |
| <b>2</b> | <b>A CULTURA LÚDICA NO UNIVERSO INFANTIL.....</b>                                    | <b>13</b> |
| 2.1      | O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DA CRIANÇA:<br>PROCESSO DE APRENDIZAGEM..... | 13        |
| 2.2      | ABORDAGEM HISTÓRICO-CULTURAL: O ATO DE BRINCAR.....                                  | 18        |
| <b>3</b> | <b>O HISTÓRICO DO BRINQUEDO.....</b>   | <b>21</b> |
| 3.1      | A ORIGEM DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS DURANTE A TRAJETÓRIA<br>NA HISTÓRIA.....       | 21        |
| 3.2      | AS CANTIGAS DE RODA E SUAS CARACTERÍSTICAS.....                                      | 23        |
| <b>4</b> | <b>LÚDICO NA EDUCAÇÃO CONTEXTUALIZADA.....</b>                                       | <b>33</b> |
| 4.1      | REFLETINDO SOBRE O PAPEL DO LÚDICO: A LDB.....                                       | 33        |
| 4.2      | O LÚDICO NA EDUCAÇÃO CONTEXTUALIZADA NO SEMIÁRIDO.....                               | 34        |
| 4.3      | PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS NO SEMIÁRIDO.....                                    | 35        |
| <b>5</b> | <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>   | <b>38</b> |
|          | <b>REFERÊNCIAS.....</b>  | <b>40</b> |

## 1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa visa de bater o uso lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental como mecanismo para o desenvolvimento de ensino-aprendizagem para crianças. As atividades lúdicas proporcionam maior desempenho cognitivo, por estímulo da criatividade e auxílio das habilidades físicas e mentais. Essas atividades lúdicas promovem a interação social dos sujeitos envolvidos. Com esse intuito foram utilizadas contribuições teóricas de Vygotsky (1987,2007), Fonseca (2008), Kishimoto (1993), dentre outros autores.

O motivo para escolha dessa temática está relacionado com a minha experiência escolar no uso de atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, considerando que a educadora em questão possui experiência profissional nesse contexto e, por seguinte, notou como o docente pode instigar os alunos no que diz respeito ao processo de ensino aprendizagem através de atividades lúdicas e cantigas/brincadeiras de roda para como ferramenta no processo de ensino aprendizagem, durante o qual podemos perceber a participação dos estudantes foi satisfatória.

Além disso, trabalho busca apresentar quais foram os meios utilizados pelo docente durante as aulas no ensino para o uso das atividades lúdicas como um instrumento de ensino e aprendizagem proporciona docente-pesquisador um olhar científico da verdadeira realidade escolar, pode-se assim, compreender que a cantigas de roda é uma ferramenta que promove a integração entre a teoria e a prática no trabalho docente.

De modo notável, alguns jogos oferecem às crianças oportunidade de entretenimento associada à aprendizagem de dado assunto e a serviço de múltiplos propósitos, inclusive o educativo. A partir da observação gerada pela distinção da intencionalidade, do ambiente, momento e ação lúdica, poderem os assinalar estágios (fase/idade) e nomenclatura utilizado sem decorrência do ato ludicista; alguns textos, como Vygotsky (1987,2007), Fonseca (2008) e Kishimoto (1993), salientam especificações e particularidades entre as expressões jogo, brinquedo e brincadeira, de todo modo, pode-se firmar que o jogo e o brinquedo são agentes de destaque no processo de aprendizagem, pois proporcionam a interação ideal entre professor e aluno.

No âmbito familiar, para Fonseca (2008), tal qual em instituições dedicadas ao ensino e educação, percebe-se crescentemente a importância da aplicabilidade de atividades lúdicas destinadas ao desenvolvimento humano; importante destacar que um assunto tão habitual do universo infantil, tem ganhado relevância também no âmbito adulto quando se põe em pauta, ademais dos aspectos sociais, emocionais e cognitivos, a manutenção da saúde e bem-estar

físico e mental.

No entanto, esta relevante prática, por muito, cedeu seu espaço no universo adulto por variados fatores, poderia servir de exemplo, a necessária adaptação ao mundo urbanizado e industrial, onde tempo é dinheiro, e/ou ainda, a manutenção financeira da família por meio de longas jornadas de trabalho e posterior ao cansaço, ou quem sabe, a mera preocupação pela distração excessiva e suas supostas consequências.

As presenças das atividades lúdicas, representadas pelos jogos e brincadeiras são constantes no mundo infantil de todas as culturas, sendo referência primordial para as discussões sobre a infância e o seu desenvolvimento. Esse desenvolvimento é referenciado a um processo construtivo de aprendizagem, expressado as duas fontes do conhecimento: uma endógena, que é interior a uma pessoa, grupo ou sistema; e outra exógena, que se produz no exterior.

Atualmente, há necessidade de conscientização da retomada das atividades lúdicas, por parte do universo adulto; tanto para manutenção da interação junto às crianças, quanto ao desenvolvimento sadio enquanto criança. Assim sendo, as atividades lúdicas como jogos, brincadeiras e cantigas dentre outras atividades como instrumento para o ensino e aprendizagem da criança.

Toma-se, portanto, como objetivo geral: Discutir funções da atividade lúdica na construção de uma educação contextualizada para as escolas da região do Semiárido nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Tomamos, como objetivos específicos a serem almejados: a) expor a produção teórica sobre o lúdico e sobre o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes b) apresentar um levantamento histórico sobre o lúdico na brincar e o seu processo evolutivo econômico, social e cultural; c) discutir sob uma ótica didática o brincar com o proposta lúdica pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem.

A problematização do trabalho é a seguinte: Quais seriam as funções da atividade lúdica na construção de uma educação contextualizada para as escolas da região do Semiárido nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Como hipótese para esse questionamento, consideramos, que todo processo educativo é um processo metodológico adotado, ou seja, por meio do qual o docente adota uma metodologia para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem. No entanto, é preciso ter clareza de que o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens.

Assim sendo, a presente pesquisa bibliográfica vale-se de artigos e livros que tratam

da temática em questão. Por se tratar de uma pesquisa bibliográfica sobrestá temática, utilizou-se como método uma leitura exploratória e, por como seguinte, de uma leitura seletiva do material bibliográficos da temática abordada.

Para Demo (2001), a pesquisa bibliográfica “abrange toda bibliografia já torna da pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico” (DEMO, 2001, p.78).

Segundo Marconi e Lakatos (2003), uma pesquisa bibliográfica se inicia com a escolha e com a delimitação de um tema específico para o trabalho acadêmico. Posteriormente inicia-se um fichamento do material utilizado “tendo em mãos o livro ou periódico, seria o levantamento (...). O último passo teria em vista a verificação da bibliografia ao final do livro ou do artigo, se houver constituída, em geral, pela indexação de artigos de livros, teses, folhetos” (MARCONI E LAKATOS, 2003, p.34).

O percurso metodológico adotado para este trabalho foi o seguinte: No primeiro capítulo, abordamos o conceito do lúdico como estímulo indispensável no processo de desenvolvimento e aprendizagem, segundo os autores estudados. Assim sendo, buscamos demonstrar como esses autores visam abordar o as contribuições desse dispositivo na contribuição do desenvolvimento integral da criança. O ambiente se torna atrativo e convidativo, facilitando a participação do educando na progressão de novos conhecimentos e habilidades.

No segundo capítulo, abordamos o histórico sobre o brinqueado como meio de entretenimento, que visa desde o aspecto de interação à socialização; no âmbito educacional, pedagógico, motor e etc., que está obrigatoriamente vinculado a uma especificação e classificação etária. Quanto à linhagem pedagógica, essa em si, merece posteriormente ser retomada; tamanha sua importância ao desenvolvimento deste estudo. Assim como, também abordamos as cantigas de roda foram introduzidas no Brasil pelos portugueses, sendo as difundidas como uma atividade típica de meninas portuguesas e colônias que brincavam em torno de suas casas.

Por fim, no terceiro capítulo, destacamos como seriam as atividades lúdicas a serem utilizadas nas series iniciais do Ensino Fundamental que possuem uma premissa de instigar o aprender mais sobre o próprio corpo, e assim possibilitar também, o cuidar melhor de si e do outro. Identificar por meio dos movimentos as habilidades e competências motoras, enxergando e interiorizando elementos diversificados de linguagens ao alcance da criança.

É visto que muitos estudiosos da infância, Vygotsky (1987,2007) e Fonseca (2008), diferencia me destaca na literatura a importância do brincar para o desenvolvimento e

socialização da criança. Tais estudos contribuíram para suscitar a importância do ato de brincar passasse a ser relacionado à educação e atividades lúdicas, o fenômeno do brincar constitui-se expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam são, acomodam-se, apoderam-se e podem interferir na realidade.

Diante deste contexto, é notória a importância dos jogos e das brincadeiras do brinquedo e das histórias isto como uma necessidade emergencial em vista, a construção de consciências, com olhos na qualidade de vida deste contexto infantil haja vista que a cultura de massa capitalista está substituindo sem retirar a cultura popular enterrado à força do imaginário que resulta dos jogos das brincadeiras e brinquedos.

Neste âmbito, devemos considerar que as atividades lúdicas devem atender as exigências relacionadas às práticas pedagógicas, pois são através das práticas lúdicas como jogos, cantigas de roda e brincadeiras que o docente pode estimular para o estudante um espaço e meios para o aprendizado que através da música, para que a mesma experimente e desenvolva suas atividades.

## 2 A CULTURA LÚDICA NO UNIVERSO INFANTIL

Neste capítulo, discutiremos como o lúdico é estímulo no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Assim sendo, procuraremos demonstrar com a contribuição teórica sobre seu papel no desenvolvimento integral da criança.

### 2.1 O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO EDUCACIONAL DA CRIANÇA: PROCESSO DE APRENDIZAGEM

O lúdico-estímulo é indispensável no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Além disso, também serve para contribuir no desenvolvimento integral da criança. O ambiente se torna atrativo e convidativo, facilitando a participação do educando na progressão de novos conhecimentos e habilidades. Sendo assim, o lúdico exerce uma poderosa influência sobre o comportamento da criança. Conforme Kischimoto (1993, p.110), nos diz que:

Brincando [...] as crianças aprendem [...] a cooperar com os companheiros [...], a obedecer às regras do jogo [...], a respeitar os direitos dos outros [...], a acatar a autoridade [...], a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas [...], a dar oportunidades aos demais [...], enfim, a viver em sociedade.

O brincar está presente desde antiguidade, brincando a criança exercita sua imaginação, este ato vai além do mero entretenimento ou passa tempo. Por meio do brincar, a criança amplia seu campo de aprendizagem experimentando novas situações e fazendo novas descobertas.

Conforme Kishimoto (1994), o brinquedo é um "objeto suporte da brincadeira", os brinquedos podem ser de duas categorias: estruturados, e não estruturados. Os brinquedos considerados estruturados são boneca, bola, carro, entre outros, são advindos da indústria, já os considerados não estruturados são objetos simples presente do cotidiano da criança como caixa, mangueira, galho, pedra, areia entre outros. Com isso esses objetos se constituem em instrumento rico para a aprendizagem.

O jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados. (ANTUNES 1998, p.40).

É justamente na educação infantil que a criança tem o primeiro contato com o ambiente escolar, o conhecimento adquirido nesta modalidade lhe servirá de base para o prosseguimento do ensino. Sendo assim, o professor é peça fundamental nesse processo, pois é ele quem cria espaço e vivencia o jogo da melhor forma, estimulando desde cedo o interesse da criança, sendo um facilitador de aprendizagem, para isso, deve antes observar, e escolher o jogo adequado. O lúdico se utilizado de forma correta pode contribuir para o aprendizado eficaz.

Com base primordial no entretenimento, a atividade lúdica tem seu aspecto de interação à socialização; no âmbito educacional, pedagógico, motor e etc., estão obrigatoriamente vinculados a uma especificação e classificação etária. Quanto à linhagem pedagógica, essa em si, merece posteriormente ser retomada; tamanha sua importância ao desenvolvimento deste estudo.

Ao que tange à abordagem de caráter sócio histórica, muitos são os estudos em observância ao papel que ocupa o jogo no desenvolvimento infantil e sua representatividade diante de um determinado cenário social. De acordo com Lucci (2006), a teoria histórico-cultural ou sociocultural do psiquismo humano de Vygotsky, “também conhecida como abordagem sociointeracionista, toma como ponto de partida as funções psicológicas dos indivíduos, as quais classificaram de elementares e superiores” (LUCCI, 2006, p. 09). Sobre isso, o autor ainda que:

A teoria do desenvolvimento vygotskyana parte da concepção de que todo organismo é ativo e estabelece contínua interação entre as condições sociais, que são mutáveis, e a base biológica do comportamento humano. Ele observou que o ponto de partida são as estruturas orgânicas elementares, determinadas pela maturação. A partir delas formam-se novas e cada vez mais complexas funções mentais, dependendo da natureza das experiências sociais da criança (LUCCI, 2006, p. 09).

Ainda de acordo com Lucci (2006), nesta perspectiva, o processo de desenvolvimento segue duas linhas diferentes em sua origem: um processo elementar, de base biológica, é um processo superior de origem sociocultural.

Nesse sentido, é lícito dizer que as funções psicológicas elementares são de origem biológica; estão presentes nas crianças e nos animais; caracterizam-se pelas ações involuntárias (ou reflexas); pelas reações imediatas (ou automáticas) e sofrem controle do ambiente externo (LUCCI, 2006, p. 09).

Lucci (2006), ainda afirma que, as funções psicológicas superiores são de origem social; estão presentes somente no homem; caracterizam-se pela intencionalidade das ações, que são mediadas. Diante disso, deve-se ressaltar a interação entre os fatores biológicos (funções psicológicas elementares) e os culturais, que evoluíram no decorrer da história humana. “Dessa forma, Vygotsky considera que as funções psíquicas são de origem sociocultural, pois resultaram da interação do indivíduo com seu contexto cultural e social” (LUCCI, 2006, p. 11).

As funções psicológicas superiores, apesar de terem sua origem na vida sociocultural do homem, só são possíveis porque existem atividades cerebrais. Ou seja, essas funções não têm sua origem no cérebro, mas não existem sem ele, pois se utilizam das funções elementares que, em última instância, estão ligadas aos processos cerebrais (LUCCI, 2006, p. 12).

Lucci (2006), também afirma que Vygotsky, aponta os reflexos do dualismo é a diversidade de objetos de estudo eleitos pelas abordagens em psicologia, sendo que “o inconsciente (psicanálise); o comportamento (behaviorismo) e o psiquismo e suas propriedades (gestalt), e a incapacidade delas em darem as respostas para os fenômenos psicológicos, por trabalharem com fatos diferentes” (LUCCI, 2006, p. 14). Para Vygotsky (1997):

O estado de desenvolvimento mental de uma criança só pode ser determinado se forem revelados os seus dois níveis: o nível de desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento proximal. Discutirei um estudo de crianças em idade pré-escolar para demonstrar que aquilo que é a zona de desenvolvimento proximal hoje, será o nível de desenvolvimento real amanhã - ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã (VYGOTSKY, 1997, p. 62).

Devido a isso, o processo criativo que envolve o domínio da natureza, o emprego de ferramentas e instrumentos, o homem pode ter uma ação indireta, planejada tendo ou não deficiência. Pessoas com deficiência auditiva, visual, e outras podem ter um alto nível de desenvolvimento, a escola deve permitir que dominassem depois superem seus saberes do cotidiano.

Além disso, Vygotsky (1996) também elaborou uma psicologia que investigasse os fenômenos psicológicos tipicamente humanos, ou seja, as funções mentais superiores (atenção voluntária, memória intencional, planejamento, pensamento lógico, resolução de problemas, aprendizagem, e avaliação desses processos).

Em outras palavras, o homem se desenvolve em interação com outros homens por meio da linguagem, instrumentos mediadores e em situação de trabalho. A função mental superior advém da interação social, da cultura, da história. A cognição, dessa forma, não advém de um funcionamento biológico somente, mas sim da integração deste com as práticas sociais.

Pela mediação, material (de um instrumento qualquer) e, principalmente, pela linguagem, o homem adquire essas funções mentais superiores e um comportamento mais controlado, regulado (Vygotsky, 1996). Em suma, interação e mediação em situações de atividade, isto é, em situações do agir humano, fazem com que o ser humano desenvolva uma cognição superior ao dos animais antropóides, que podem ser explicadas suficientemente pela fisiologia.

Como a teoria sócio-histórico-cultural constitui-se numa teoria psicológica do desenvolvimento humano, deve-se ter em mente que os conceitos de interação e mediação são discutidos em função desse desenvolvimento. Vygotsky (1996), provavelmente pela pressão do tempo restrito que possuía, restringiu-se a investigar interações entre adultos e crianças. Entretanto, isso não quer dizer que a interação para ele se limitasse a esse padrão e que esses indivíduos estivessem desprovidos de história e fora de um contexto maior.

Para Kshimoto (2003), o homem se desenvolve também através da mediação; o comportamento mediado constitui-se numa forma mais desenvolvida do que o direto (por exemplo, os reflexos). A mediação pode ocorrer por instrumentos materiais, como um computador utilizado para se escrever ou para estudar, ou pela linguagem, como falado acima. Essa mediação é dada pelo grupo social que possui suas práticas culturais e ao qual o indivíduo pertence.

Nessa perspectiva sócio-histórico-cultural, a palavra desenvolvimento pode aparecer

com várias nuances. Basicamente ela significa mudança, transformação. Em Vygotsky (1996), podem-se verificar exemplos de estudos do desenvolvimento humano em relação à aquisição das funções mentais superiores e o papel da mediação semiótica nesse processo. Em Vygotsky (1987), dentre vários temas, destaco o desenvolvimento da fala interna a partir da fala social, passando pela forma intermediária, ou fala egocêntrica.

Com base no mencionado, ressaltamos que a princípio que ao longo da vida de um indivíduo, este, sofre permanentemente a ação de fatores externos, sejam eles de natureza física ou social. Esses referidos fatores agem sobre o organismo de modo a estimular as capacidades e aptidões do indivíduo na promoção de seu aperfeiçoamento, tanto no aspecto físico, quanto mental, de modo que seu desenvolvimento estará apoiado ademais de suas características genéticas, nas habilidades adquiridas ao longo das fases de sua vida por meio das experiências vivenciadas.

Por sua vez, esses jogos esportivos ou atividades lúdicas, podem ser somente os esportes atléticos, mas também outros jogos que podem ser ganhos ou perdidos, com muita frequência, acompanhados de desprazer, quando o resultado é desfavorável para a criança. Vygotsky (1997), ainda reforça que o prazer não pode ser visto como uma característica definidora do brinquedo, pois o brinquedo preenche necessidades da criança, nada mais são do que uma intelectualização pedante da atividade de brincar.

Vygotsky (1997), ainda afirma que se referindo ao desenvolvimento da criança em termos mais gerais, muitos teóricos ignoram, erroneamente, as necessidades das crianças - entendidas em seu sentido mais amplo, que inclui tudo aquilo que é motivo para a ação. Frequentemente, descrevemos o desenvolvimento da criança como o de suas funções intelectuais; toda criança se apresenta para nós como um teórico, caracterizado pelo nível de desenvolvimento intelectual superior ou inferior, que se desloca de um estágio a outro.

Mediante a conclusão de experiências realizadas por Vygotsky (2007), em observação ao papel da fala da criança, destaquemos que sua importância é tamanha, tanto quanto, a utilização das mãos e da visão nas ações que a mesma desempenha para obtenção de seus objetivos; segundo ele, a associação entre ação e fala, representam uma só função psicológica (complexa), direcionada à resolução de um determinado problema. Por tal confluência se dá o que Vygotsky considera, o maior momento no transcorrer do desenvolvimento intelectual, caracterizada pela origem das formas puramente humanas de inteligência prática e abstrata.

[...] o papel da linguagem a estruturação do pensamento, ela permanece como fator de extrema importância enquanto via de acesso à reflexão infantil. É por meio da linguagem que a criança justifica suas ações, afirmações e negações; e, ainda, é por meio dela que se podem verificar a existência ou não de reciprocidade entre ação e pensamento e, conseqüentemente, o estágio do desenvolvimento cognitivo da criança (PELANGANA, 2015, p. 45).

O fato é que a investigação em tal processo, embasado no afastamento de ambos os elementos, comprometeria o esclarecimento do significado das relações intrínsecas existentes entre pensamento e linguagem, em vista da formação do pensamento verbal.

Caracterizando primeiramente a manifestação destas funções no nível social através da criação e uso de estímulos artificiais, posteriormente prolongando-se ao nível interno da criança; sendo que, dada transição é atribuída às mudanças nas leis que governam as atividades e operações internas mais complexas, incorporando um novo sistema de leis próprias ao indivíduo, que lhe propiciarão o domínio de seu comportamento.

No entanto, caracteriza-se de imensurável importância o aprofundamento de tais questões, respaldadas no conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal tendo em foco a observância da individualidade às análises de cunho psicológico e educacional. Nesse ínterim, a teoria de Vygotsky pode auxiliar para a compreensão do processo de ensino aprendizagem da criança por meio da justificação do lúdico como mecanismo em situações educacionais poderá proporcionar um meio real de aprendizagem. Pode-se dizer que a atividade lúdica é um facilitador e estimulador contribuindo no desenvolvimento da criança.

## 2.2 ABORDAGEM HISTÓRICO-CULTURAL: O ATO DE BRINCAR

A atividade lúdica, seja uma brincadeira ou cantiga de roda, está inserida no universo da criança timidamente com uma leveza a despertar as capacidades próprias diante dos impulsos, afetividade e incentivos sociais.

Para Alves, (2010), as atividades lúdicas ou brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram difundidas na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Implica dizer que as brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo de uma nação.

Na obra *A Formação Social da Mente* (1997), de Vygotsky, o autor expõe que o brincar, como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões: “primeiro, muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brincar, como por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, (...) jogos que dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante” (VYGOTSKY, 1997).

Para Vygotsky (2007), na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brincar seria algo que não corresponde à realidade, ou seja, um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. Diante desta teoria, é visto quando as crianças mais novas brincam utilizam muito a situação imaginária, o imaginário relacionada à força, enquanto as regras são vistas de forma mais ocultas, mas não deixam de existir.

O lúdico, para Almeida (2005), passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. Atividade lúdica é indicada como uma atividade arquetipo a brincadeira (modelo ideal, inteligível, do qual se copiou toda a coisa sensível). As crianças inventam suas próprias brincadeiras, sendo de competição, jogos corporais, gestos espontâneos e ações que levam a imaginar e combinar os gestos ao faz de conta (SOUZA, 2005).

Na maioria das vezes as relações que as crianças aprendem, imbuídas de valores e crenças, possuem características do meio nos quais geram mudanças comportamentais. Tal experiência em se relacionar com o outro, influencia ativamente a vida de uma criança. Diante deste fato, quando há essa interação a criança deixa de ser receptiva e torna-se ativa, explorando o ambiente, construindo estruturas mentais, com mais autonomia e sendo totalmente capaz de conquistar seu espaço e superar desafios construindo habilidades cognitivas significativas.

É enfatizado na teoria de Vygotsky (2006), aprendizagem e desenvolvimento não são sinônimos. O autor fundamenta, a aprendizagem de uma criança e seu desenvolvimento estão ligados entre si desde os seus primeiros anos de vida, a aprendizagem deve ser coerente com o desenvolvimento da criança, a capacidade de aprender está relacionada com a zona de desenvolvimento em que a criança se encontra.

Em consonância a este ser a aprendizagem estimula processos internos de desenvolvimento, criando zonas de desenvolvimento proximal. “[...] a aprendizagem não é, em si mesma, desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança conduz ao desenvolvimento mental [...]” (VYGOTSKY, 2006, p.115).

Para tanto, a Zona de Desenvolvimento proximal é um conceito importante da teoria de Vygotsky (2007), pois consiste em dois níveis de desenvolvimento: o primeiro, o real, representando o que a criança já consegue realizar sozinha, e segundo, o potencial, que significa aquelas atividades que a criança tem capacidade de realizar, mas ainda não o faz. A Zona de Desenvolvimento Proximal, ou ZDP, se encontra entre esses dois níveis de desenvolvimento, ela representa o que a criança consegue realizar, mas contando com a ajuda de um mediador. O que está na ZDP hoje, amanhã pode ser desenvolvimento real. Ou seja, é essencial para o aprendizado criar a zona de desenvolvimento proximal.

O brincar entendido como uma ação importante para o desenvolvimento da criança e Vygotsky (2007) confirma essa afirmação. O autor coloca que o brincar é uma atividade que estimula a aprendizagem, pois cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança:

[...] A criança, o brinquedo sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que ela é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSYI, 2007, p.134).

De acordo com Vygotsky (2007), nossa relação com o mundo é mediada. No contexto e realidade das escolas de educação infantil essa questão deve ser bem observada e enxergada em sua profundidade ao pensar na qualidade das brincadeiras a serem vividas naquele ambiente. Deve-se ser considerado e percebido que tudo ao redor da criança é capaz de estimular e enriquecer as brincadeiras, ou o oposto o contrário.

Assim sendo, a mediação no contexto e realidade da escola enfatiza as mediações cotidianas rotineiras pela intencionalidade da ação. A docente a todo o momento em seu fazer pedagógico se preocupa com a aprendizagem das crianças. Não pode de outra forma no brincar e outras mediações devem ocorrer intencionalmente, pensadas, estudadas e planejadas pelo docente para que a duração o tempo de brincadeiras dentro da escola seja usufruído de forma eficiente, sendo aproveitado prazerosamente ao máximo pelas crianças.

### 3 O HISTÓRICO DO BRINQUEDO

Neste capítulo, abordaremos como histórico sobre o brinquedo como meio de entretenimento, que visa desde o aspecto de interação à socialização; no âmbito educacional, pedagógico, motor e sua importância no contexto educacional.

#### 3.1 A ORIGEM DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS DURANTE A TRAJETÓRIA NA HISTÓRIA

De acordo com Souza (2005), marcas arqueológicas e as pinturas rupestres deixam claro que, na antiguidade, já existiam alguns jogos que os gregos e romanos jogavam, como por exemplo, no contemporâneo. No século IX A.C. foram encontradas as primeiras bonecas em túmulos de crianças. Além disso, pesquisas de arqueólogos encontraram em ruínas Incas do Peru, vários brinquedos infantis.

Em estudos desenvolvidos por pesquisadores, demonstram que adolescentes gregos, sem intenção distraíam-se lançando uma bola cheia de ar na parede, feitas de bexiga de animais, coberta por uma capa de couro. O moderno “cabo de guerra” já era conhecido e utilizado pelos adolescentes de Atenas, o jogo de pique pega conhecido como “pegador”, é uma forma de jogo que está presente nas diversas culturas (LOPES, 2007).

Kishimoto (1993) afirma que os jogos foram transmitidos de pais para filhos:

A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente, brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 1993, p.32).

A história dos jogos no Brasil, citada no início, recebeu influência forte dos seus antigos colonizadores, os portugueses bem como os demais povos como os negros escravos traficados da África e os índios nativos aqui já existentes. De acordo com Kishimoto (1993), foi introduzido nas vidas das crianças brasileiras o folclore português, por meio da oralidade, e assim, foram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as par lendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a Cuca, Lobisomem, e outros, trazidas pelos portugueses e conseqüentemente se originaram brincadeiras infantis tendo estas

personagens.

Segundo as afirmações de Alves (2010), os costumes portugueses, dentre eles seus jogos e brincadeiras, já traziam a influência dos costumes dos povos asiáticos, originados da presença portuguesa nessas terras.

A atualidade nos tem ofertado uma ampla gama de possibilidades no que se refere ao trato e manutenção do que se destina ao cenário infantil. É notória a dedicação do mercado industrial e comercial a esse público específico por meio de roupas, itens de beleza, cosméticos, dentre uma grande infinidade de artigos.

Dessa maneira, os jogos e os brinquedos vêm encorpar a reflexão acerca da especificação de cada um dos termos mencionados, pois é muito natural que se perceba entre os mesmos, considerável sinonímia, embora tal especificação, não caracterize de imediato o foco central desse estudo, de modo que ao transcorrer de nossas observações, possam surgirem bases terminologias representando um mesmo sentido.

Para Alves (2010), os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram difundidos na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Implica dizer que as brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo de uma nação.

Para Sarmiento (2003), *apud*, Carvalho, (2007), o estudo das culturas infantis tem como destaque a capacidade que as crianças possuem de produzir significados existentes nas culturas dos adultos.

Segundo Sarmiento (2003), *apud*, Carvalho (2007, p.03):

Os brinquedos, jogos, atividades lúdicas e brincadeiras elaboradas e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria (CARVALHO, 2007, p.03).

Vygotsky (2007), afirma que na abordagem histórico-cultural, brincar é satisfazer necessidades com a realização de desejos que não poderiam ser imediatamente satisfeitos. O brinquedo seria algo que não corresponde à realidade, ou seja, um mundo ilusório, em que qualquer desejo pode ser realizado. Diante desta teoria, é visto que as crianças mais novas brincam, utilizando muito a situação imaginária, o imaginário está intrínseco, enquanto as regras são vistas de forma mais ocultas, mas não deixam de existir.

Na vida dos jovens, todavia é enxergada a natureza do brincar, isto com o passar dos

tempos, dos anos, as regras vão ganhando profundidade, propriedade e mais espaço, a situação imaginária vai diminuindo, a exemplo do jogo de queimada, no qual as regras são essenciais e primordiais, mas a situação imaginária dos dois lados opostos em “guerra” e de comportamentos diferentes daqueles da vida real não deixam de existir.

É relevante referenciar que todos os jogos, brincadeiras, cantigas de roda e brinquedos citados contribuíram para a construção da cultura lúdica juvenil brasileira, destacando-se na contribuição indígena, as atividades lúdicas que imitam elementos da natureza, principalmente animais (ALVES, 2010).

Apesar da ambiguidade observada através das tentativas de definição do termo *lazer*, para Alves (2010) por parte dos estudiosos e, reprisadas inclusões e exclusões do que se pode caracterizar como tal, podemos de modo sucinto, apontá-lo como, o tempo livre de que dispõe uma pessoa para organizá-lo de modo que lhe convenha, na prática ou ocupação de atividades inerentes às suas vontades, sejam elas visando o descanso, divertimento e recreação, participação voluntária, criação, produção e etc., com total desprendimento da obrigatoriedade laboral e/ou social.

Atrelada a esta ampla ramificação de possibilidades contidas no núcleo do lazer e recreação recaiu então, na multiplicidade de propósitos pelos quais é objetivada a criação, produção, aplicação e utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras.

Com base primordial no entretenimento, que visa desde o aspecto de interação à socialização; no âmbito educacional, pedagógico, motor e etc., estão obrigatoriamente vinculados a uma especificação e classificação etária. Quanto à linhagem pedagógica, essa em si, merece posteriormente ser retomada; tamanha sua importância ao desenvolvimento deste estudo.

Nesse ínterim, podemos afirmar que as cantigas de roda, também podem ser consideradas atividades lúdicas. De acordo com Drummond (1982), as cantigas de roda foram introduzidas no Brasil pelos portugueses, sendo as difundidas como uma atividade típica de meninas portuguesas e colônias que brincavam em torno de suas casas, sem, com tudo se afastar de suas casas e sob vigilância e acompanhamento de suas mães.

### 3.2 AS CANTIGAS DE RODA E SUAS CARACTERÍSTICAS

Para Drummond (1982), durante muito tempo, essas cantigas de roda ou brincadeiras de roda foram às principais atividades lúdicas de crianças, sendo largamente usadas em todo o território brasileiro. Sendo que eram contadas oralmente pelas meninas, que por sua vez,

aprendiam oralmente com suas mães.

Ainda hoje, essas cantigas de roda possuem essas características lúdicas e infantis, principalmente devido a sua temática cantada pelas crianças. Vejamos alguns exemplares dessas cantigas de roda:

### **Marcha Soldado**

Marcha soldado  
Cabeça de papel  
Se não marchar direito  
Vai preso pro quartel  
O quartel pegou fogo,  
A polícia deu sinal  
Acode, acode, acode  
A bandeira nacional. (BRASIL !!!!!) [ANÔNIMO, 2014, p. 03]

### **Escravos de JÓ**

Escravos de Jó (bis)  
Jogavam caxangá  
Tira, bota, deixa o zabelê jogar  
Guerreiros, com guerreiros (bis)  
Fazem zique, zique, zá [ANÔNIMO, 2014, p. 03]

Ao tratarem de diversos assuntos essas cantigas de roda promovem o despertar nas crianças para a revitalização da cultura e o estímulo às crianças aprende a valorizar as relações interpessoais, o respeito mútuo, através do ato de brincar. Para Drummond (1982), a cantiga de roda promove instrução e interação social, sem perda sua capacidade de entretenimento ou lúdica:

Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (DRUMMOND, 1982, p. 52).

A ludicidade é o ponto de partida no trabalho com as cantigas e músicas infantis, onde movimentos, tais como: dar as mãos em um círculo, ouvir, cantar, tocar, incentivam o desenvolvimento infantil, promovem a socialização, colaborando para a conscientização do espírito em grupo. Sobre potencialidade lúdica Michahelles (2011) afirma que:

Ao se apropriar da canção e de seus símbolos, É rica podia compartilhar conosco a sua própria história - e de certa forma também elaborá-la de forma segura, protegida pelos limites do ritual lúdico. Também tinha um recurso a mais para lidar com os próprios conteúdos de forma menos ameaçadora (MICHAHELLES, 2011, p.42).

A ludicidade é o ponto de partida no trabalho com as cantigas e músicas infantis, onde movimentos, tais como: dar as mãos em um círculo, ouvir, cantar, tocar, incentivam o desenvolvimento infantil, promovem a socialização, colaborando para a conscientização do espírito de grupo. Sobre potencialidade lúdica Michahelles (2011) afirma que:

Ao se apropriar da canção e de seus símbolos, Érica podia compartilhar conosco a sua própria história - e de certa forma também elaborá-la de forma segura, protegida pelos limites do ritual lúdico. Também tinha um recurso a mais para lidar com os próprios conteúdos de forma menos ameaçadora (MICHAHELLES, 2011, p. 42).

Segundo Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998), relata que a oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas às crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativas. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998), a articulação do ensino com a cultura popular na conquista dos objetivos previstos para cada área do conhecimento, situação que torna a atividade com cantigas de roda ainda mais significativas. Pois, nessas cantigas de roda as crianças precisam ser estimuladas a expressar-se com liberdade, percebendo seu corpo, suas possibilidades e limitações, acompanhando com naturalidade seu timbre, a dinâmica, a duração e a altura dos sons emitidos na sua própria melodia.

Nessa faixa etária do Ensino Fundamental atividades lúdicas promovidas pelas cantigas de rodas envolvem o aluno com os aspectos sociais e culturais pertinentes, favorecendo a ampliação da leitura, escrita e cálculo, dentre outras competências.

As cantigas como articuladoras do desenvolvimento cognitivo das crianças é uma atividade construtiva básica que contribui no processo de construção de regras de socialização proporcionando uma compreensão de mundo. Dessa maneira, falar de brincar é “viajar” a lugares e momentos marcantes da vida. Em cada um de nós existe a lembrança de alguma brincadeira (brincadeira de grupo, de roda, faz-de-conta) algo que nos deu prazer, nos deixou feliz e contribui para que pudéssemos descobrir com o mundo ao nosso redor. Além cabe também ao educador decidir outras maneiras:

No dia a dia da educação infantil brasileira, a música vem atendendo a propósitos diversos, segundo as concepções pedagógicas que vigoram em nosso país no decorrer do tempo. Assim, ainda dá para perceber fortes resquícios de uma concepção de ensino que utiliza a música, ou melhor, dizendo, a canção, como suporte para aquisição de conhecimentos gerais, para a formação de hábitos e atitudes, disciplina, condicionamento da rotina e comemorações de datas diversas (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p.45).

Encontramos ainda, um trabalho corporal de coordenação global, e até mesmo uma representação cênica, à medida que, toda a música conta uma história que tanto pode ser real, como parte de tantos sonhos que se tornam essenciais, visto que sonhar, fantasiar, construir utopias, representa liberar emoções e anseios, estado de espírito e experiências que, desde muito cedo, estão no inconsciente graças às imposições e limitações a que somos submetidos no dia-a-dia.

Buscando, então introduzir essas cantigas de roda no ambiente escolar trazendo para a sala de aula as brincadeiras infantis que auxilia no processo de ensino-aprendizagem, pois contém desafios que incentivam a busca por soluções e quando acompanhados de atividades musicais, exigem da criança maior rapidez em suas decisões, em virtude do tempo imposto pela música da brincadeira de roda. Sobre essa potencialidade educacional das cantigas de roda Cascudo (2001) afirma que:

Do ponto de vista pedagógico, estas cantigas infantis são consideradas completas: brincando de roda e cantando a criança exercita naturalmente o seu corpo, desenvolve o raciocínio a memória, estimula o gosto pelo canto. Poesia, música e dança, une-se em uma síntese de elementos indispensáveis à educação global. Vale ainda lembrar que a música constitui parte do comportamento da criança (CASCUDO, 2001, p.34).

Ainda de acordo com Cascudo (2001), essas formas de brincadeiras infantis e de cultura popular representam um reflexo nostálgico da realidade de modo geral, pois as manifestações melódicas das cantigas de roda representam atitudes espontâneas e criativas que despertam as “forças vitais do nosso passado, presente e também em reviver conteúdos que estão na base da construção da identidade dos povos” (CASCUDO, 2001, p. 101). Além disso, Cascudo (2001) também afirma sobre que prática de brincadeiras e jogos de roda está ficando escassos e pouco populares entre as crianças atualmente:

Essas melodias passam de geração em geração, entoadas pelos adultos ajudam a entreter, embalar e fazer adormecer as crianças. Hoje em dia elas não são tão presentes na realidade infantil como antigamente devido às tecnologias existentes como os computadores, celulares, *tablets*, entre outras tecnologias. As cantigas geralmente eram usadas para o entretenimento e aprendizado das crianças de todas as idades em locais como colégios, parques, ruas, etc (CASCUDO, 2001, p.102).

Apesar disso, as cantigas de roda ainda permanecem no seio da cultura popular, pois “as cantigas de roda nada mais são do que um ritmo de canção popular que está diretamente relacionada com as brincadeiras de roda. A prática é comum em todo o Brasil e tem caráter folclórico brasileiro” (CASCUDO, 2001, p.105). O autor também comenta sobre as atividades que as crianças desenvolvem quando estão brincando de cantigas de roda e de como tais atividades são características essenciais para estas brincadeiras de roda:

As cantigas de roda possuem melodia e ritmo equivalentes à cultura local, com letras de fácil compreensão, tem as referentes à realidade da criança ou ao seu universo imaginário e, geralmente, com coreografias e letras que as crianças memorizam com facilidade (CASCUDO, 2001, p. 68).

No que diz respeito às características próprias das cantigas de roda Ribeiro e Euzébio (2013) reforçam que as características das brincadeiras de roda estão voltadas para o entretenimento coletivo e a diversão própria para as crianças de uma maneira geral:

As cantigas têm algumas características próprias como, por exemplo, a letra. Além de ser uma letra simples de memorizar, é recheada de rimas, repetições e trocadilhos, o que faz da cantiga um jeito de aprender brincando, frequentemente falando da vida dos animais, das plantas, do alfabeto, dos adultos, das crianças, e de muitas outras coisas (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 40).

Ribeiro e Euzébio (2013), ainda comentam que as cantigas de roda são estratégias ou atividades lúdicas que configuram situações contraste e quase contraditória em meios jogos virtuais que as crianças estavam habituadas, certo que podem experimentar isso da maneira diferente muitas vezes tendo partes omitidas ou formas esquecidas e transformadas, elas sobrevivem à era da tecnologia. Além disso, Ribeiro e Euzébio (2013), também argumentam que “toda esta conjuntura não altera em nada o valor das cantigas de roda, pois as mesmas continuam contendo símbolos, letras, poesias além de funcionarem como motivos maravilhosos para a criança experimentar” (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 56).

Do ponto de vista educativo, esses resgate ao folclore popular através das cantigas de roda, seja meio de cantigas infantis são consideradas completas, ou então de brincadeiras de roda e cantando a criança exercita naturalmente o seu corpo, desenvolve o raciocínio e a memória, estimula o gosto pelo canto. Poesia, música e dança, une-se em uma síntese de elementos indispensáveis à educação global. Vale ainda lembrar que a música constitui parte do comportamento da criança. Pois de acordo com Ribeiro e Euzébio (2013):

Ao cantar, a criança está correspondendo às suas necessidades vitais e dando vazão a impulsos que lhe permitem desenvolver-se como ser pleno e afirmar a sua existência. É um movimento que faz parte dos seus esforços de compreender o mundo, e que a torna capaz de lidar com problemas até complexos e que muitas vezes tem dificuldade de compreender (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 46).

Ribeiro e Euzébio (2013), também afirmam que cabe ao professor ensinar para aqueles alunos que desconhecem as cantigas de rodas a letra das canções de roda: “quando o professor começa cantar em voz baixa, de repente em meio a sons, trechos de ritmos e melodias surgem o tema de uma cantiga de roda, trazida por um aluno ou por um professor” (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 44).

Em uma sessão de cantigas de roda, juntam-se a outras crianças, forma-se uma roda e todos cantam e dançam. “Cada um à sua maneira, mas todos são, naquele momento, parte igualmente importante do conjunto onde são movidos unicamente pelo prazer e pela alegria de brincar, cantar e se alfabetizar com as letras das cantigas que são cantadas” (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 42). Certamente inúmeras são às vezes, em que podemos constatar a presença das cantigas nas escolas, tanto indiretamente através de relatos como com a sua concretização sonora e corporal.

Também são utilizadas como recursos interventivos a partir de outros conteúdos apresentados pelos alunos, de modo a irem ao encontro de determinados objetivos estabelecidos durante o processo de aprendizado (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 42).

Além do pensamento desses autores sobre essa temática, Alencar (2010) também afirma que as cantigas podem ser consideradas a partir de suas características musicais, poéticas, lúdicas e da sua singularidade enquanto manifestação folclórica, e relacionando-as ao processo de aprendizagem são de grande proveito para a alfabetização. A questão central das cantigas consiste em iluminar os motivos que estão por trás da letra de cada música. Também podemos destacar aspectos que poderiam dar margem a uma utilização mais ampla

destes recursos pelos professores em sua prática, nas suas diversas áreas de atuação.

Assim como, a cantiga de roda diferencia-se da música chamada erudita por nela não ser procurado o aperfeiçoamento de forma intencional, e, da música chamada popular, por não ser produzida em série ou ter destinação comercial. Em sua simplicidade, a cantiga torna-se mais autêntica e espontânea, e assume um poder de comunicação e uma ressonância imediata no espírito do povo.

Para Alencar (2010), o seu valor dessas atividades lúdicas ao serem resgatadas em sala de aula ultrapassa largamente o funcionamento racional, compreendendo muito mais uma afirmação ou ampliação do emocional, esquecidas ou desprezadas, os povos acabam perdendo a consciência do seu próprio destino.

Assim, ocorre que, cantando e dançando no grupo de brincadeiras, a criança traz elementos do passado da humanidade para o seu presente. A partir da vivência desse passado relacionado aos conteúdos do seu presente, a criança encontra-se em condições de projetar o seu futuro, pois já neste processo, a criança tem a possibilidade de transformar o desconhecido em conhecido, o inexplicável em explicável, reforçar ou alterar o mundo, levantar questões, discutir, inventar, criar e transformar (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 46).

Sobre isso, os autores ainda comentam que a voz humana é o principal recurso a ser utilizado pelo educador em questão. Além disso, essa cantiga de roda que seja escolhida pelo professor em questão, pode se articular ao objetivo pedagógico selecionado pelo professor em questão:

A voz é um meio expressivo que nos acompanha desde as mais remotas origens individuais e coletivas, numa longa estrada que vai do choro até o canto cultural e por que não as cantigas de roda e as brincadeiras dentro do lúdico se tornam um aliado instrumento de trabalho pedagógico super valorizado para se conseguir alcançar os objetivos de uma construção de conhecimento (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 48).

Dessa maneira, considerando essa abordagem dos autores sobre tal temática em questão, pode-se afirmar que a possibilidade lúdica das cantigas de roda pode ser aproveitada em sala de aula, como uma ferramenta interdisciplinar, de uma disciplina específica em questão. Por serem atividades que valorizem o dinamismo e o entretenimento em sala de aula, as brincadeiras de roda podem ser utilizadas na sala de aula como instrumento lúdico:

O lúdico quando aplicado à prática pedagógica contribui para a aprendizagem da criança e possibilita que o professor seja mais dinâmico em suas aulas ao mesmo tempo em que a criança sinta prazer em participar das atividades escolares. Assim podemos dizer que o lúdico é um recurso pedagógico e deve ser usado da melhor forma, pois, o verdadeiro sentido da educação lúdica está na preparação do professor ao aplicá-lo corretamente (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 46).

Além desse planejamento que para a realização das atividades lúdicas sejam realizadas em sala de aula, Almeida (2004), também comenta que essas atividades podem ser o papel do professor é o de interferir de forma adequada, deixando que a criança adquira novos conhecimentos e habilidades, já que a importância da inclusão e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor.

Essas possibilidades lúdicas devem ser exploradas pelo educador como uma forma ou instrumento de educação, pois também são recursos que oferecem algo além do lazer, mas também como elementos enriquecedores para promover a aprendizagem. Para isso, o professor precisa estar ciente de que a brincadeira para a criança é necessária e que ela traz enormes contribuições no desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar:

Quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa. Desta maneira, o jogo e a brincadeira são experiências vivenciais prazerosas. Assim a experiência da aprendizagem tende a se constituir em um processo vivenciado de forma prazerosa (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 43).

Além disso, cabe ao educador, de acordo com Ribeiro e Euzébio (2013), explorar este recurso fundamental para a aprendizagem para os alunos percebam essas capacidade lúdica das brincadeiras de roda, para que explorem objetos e brinquedos, pois o professor pode perceber que existem inúmeras possibilidades de intervenção durante as atividades pedagógicas desenvolvidas na sala de aula, por meio da atividade lúdica como uma prática pedagógica que visa atingir um objetivo educativo ou como atividade didática, conforme cita Pimenta (1997), sobre a necessidade de o educador buscar outros meios para o ensino.

É importante que o educador descubra e trabalhe a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica, pois o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente e faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

A escola, ao valorizar as atividades lúdicas, ajuda a criança a formar um bom conceito de mundo, em que a afetividade é acolhida, a sociabilidade vivenciada, a criatividade estimulada e os direitos da criança respeitados. E quanto à atuação do professor, esta ocorre sobre a valorização das características e das possibilidades dos brinquedos e sobre possíveis estratégias de exploração (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 42).

Pois para os autores, as potencialidades das atividades lúdicas refletem sobre as possibilidades de intervenção e de ensino com a utilização do lúdico, os professores sempre relatam experiências em que estão presentes sentimentos e posicionamentos que evidenciam a relação entre educador e educando.

A formação lúdica valoriza a criatividade, o cultivo da sensibilidade e a busca da afetividade e o adulto que vivencia atividades lúdicas revive e resgata com prazer a alegria do brincar, potencializando a adaptação desta experiência para o campo da educação através do jogo (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 42).

De acordo com os autores, a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico que motivo o aluno para o aprendizado qualquer tipo de aula. “No entanto, para que isso aconteça é necessário que ele busque resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que com certeza permearam seu caminho” (RIBEIRO; EUZÉBIO, 2013, p. 42).

É importante destacar que os jogos, ao serem utilizados pelo professor no espaço escolar, devem ser devidamente planejados. Porém, o professor não deve usar os jogos pedagógicos sem que haja um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito claras e que efetivamente acompanham o progresso dos alunos.

Mas isso só será possível quando as professoras e professores gerarem espaços de brincar-aprender para seus alunos ou quando, de forma simultânea, construírem para si mesmos. Assim, dentro desta perspectiva, o lúdico é um importante recurso pedagógico para a definição de ações pedagógicas adequadas a serem estudadas em cursos de formação de professores (RIBEIRO; EUZÉBIO, 2013, p. 42).

Dessa maneira, todo o planejamento de uma atividade, o professor deve antes adequar o tipo de jogo ao seu público e o conteúdo a ser trabalhado, para que os resultados venham ser satisfatórios e os objetivos alcançados. O lúdico como um recurso pedagógico revela que os alunos percebem suas capacidades e suas dificuldades.

Portanto, cabe ao professor identificar tais capacidades, de forma a propiciar a integração de todas as áreas de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos. Para que a aprendizagem e o brincar de maneira cativante. Assim como diz que a palavra aprender quer dizer, apropriar-se da linguagem, recordar o passado para despertar-se ao futuro, deixar-se surpreender pelo já conhecido, reconhecer-se, e admitir-se. É crer e criar, é se arriscar a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis (RIBEIRO e EUZÉBIO, 2013, p. 42).

Portanto, cabe ao professor em questão escolher quais seriam as brincadeiras de rodas ideias para o conteúdo curricular que será aplicado em sala de aula e conciliando o mesmo a proposta ou como um objetivo didático que os alunos despertem em sala de aula, sendo que as cantigas de roda não pertencem a um campo específico de um saber em espacial.

## 4 LÚDICO NA EDUCAÇÃO CONTEXTUALIZADA

Neste capítulo, destacaremos a mediação das atividades lúdicas do contexto e realidade da escola enfatiza as mediações cotidianas rotineiras pela intencionalidade da ação. Podendo, portanto, de outra forma no brincar e outras mediações devem ocorrer intencionalmente, pensadas, estudadas e planejadas pelo docente.

### 4.1 REFLETINDO SOBRE O PAPEL DO LÚDICO: A LDB

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) em seu art. 1º: “A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais”. De acordo com a lei, a educação infantil será oferecida em creches, ou entidades equivalentes, para crianças de até três anos de idade, e pré-escolas, para as crianças de quatro a cinco anos de idade.

Segundo os referenciais (RCNEI), que afirma que educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis.

Nesse contexto, a atividade lúdica é uma importante ferramenta pedagógica que pode ser utilizado como recurso didático, desenvolvendo o aprendizado da criança no processo de ensino e aprendizagem, é uma estratégia que pode ser usada como estímulo, promovendo o desenvolvimento integral da criança, nos aspectos afetivos, sociais, cognitivos, e psicomotores, ou seja, está relacionado com o ato de brincar.

Com o brinquedo a criança constrói suas relações com os objetos, relações de posse, de utilização, de abandono, de perda, de desestruturação que constituem na mesma proporção, os esquemas que ela produzirá com outros objetos na sua visão futura. Cercar a criança de objetos, tanto no quadro familiar, quanto no quadro das atividades infantis (creche e pré-escolas), é inscrever o objeto de um modo essencial no processo de socialização, e é também, dirigir em grande parte a socialização para uma relação com o objeto (VYGOTSKY, 1984, p.64).

Nesse sentido, a criança tem contato o brinquedo antes mesmo de frequentar o ambiente escolar. Ele é um objeto essencial no processo de socialização. O lúdico é um recurso utilizado para diversificar as formas de ensino e tornar prazerosa a aprendizagem.

#### 4.2 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO CONTEXTUALIZADA NO SEMIÁRIDO

Na região microrregião do Cariri Paraibano, caracterizada pelo clima semiárido, localizado a 250 quilômetros da capital paraibana, com altitude máxima de 559 metros e com população distribuída em pequenos municípios inseridos no bioma da caatinga que uma variedade de fauna e flora que serve de roteiro de extremas riquezas naturais da caatinga. As cidades da região possuem um histórico que retoma ocupação humana do início do século XIX através da formação de fazendas pecuárias de gado de corte e leiteiro.

Essa região se destaca por sua imensa área territorial de 986,370 quilômetros quadrados, que se destaca justamente pelo clima bucólico de cidade interiorana e cultura peculiar do sertão do Cariri. Originalmente fundado por criadores de gado por volta de 1800, que ainda guarda resquícios dessa cultura rústica e poética.

Discute-se, portanto, conforme Machado e Abílio (2017), citam sobre a necessidade de prática educativa que atende as necessidades das populações da área em questão. Pois, de um lado esta concepção nos aproxima/nos faz herdeiros de uma tradição pedagógica de perspectiva emancipatória e socialista: é desta tradição o acúmulo de pensar a dimensão formativa do trabalho, do vínculo da educação com os processos produtivos, de como não é possível pensar/fazer a educação sem considerar os sujeitos concretos e os processos formadores que os constituem como seres humanos desde a práxis social.

Uma tradição que nos orienta a pensar a educação colada à vida real, suas contradições, sua historicidade; pretender educar os sujeitos para um trabalho não alienado; para intervir nas circunstâncias objetivas que produzem o humano. Essa primeira visão sobre a necessitada que Educação Contextualizada (EC) para o Semiárido pode oferecer uma visão equivocada sobre o assunto, pois se pode facilmente considerar que está com uma educação rural, planejada e definida sob uma ótica neoliberal, não para atender as necessidades reais e

mediatas da população campesina, mas para enquadrar está para as necessidades do mercado consumidor capitalista, conforme a chamada “educação rural”. Esse termo é definido como uma visão pragmática e instrumentalizada da educação, colocada a serviço das demandas de um determinado modelo de desenvolvimento de campo. Isso não tem nada de emancipatório, pois quando se trata de uma visão setorial de desenvolvimento ou da lógica dominante de pensar a produção apenas na dimensão do negócio.

Pode-se ainda correr o risco de considerar a EC como de modalidade de educação voltada para o treinamento de estudantes para suprir a demandas da indústria, como mão de obra barata relativamente alfabetizada e dotada de certo grau de instrução pedagógica, sem senso crítico da sua realidade em questão. Assim como, tal parcela alfabetizada seria incapaz de mudar a sua realidade social.

Tal perspectiva restringe e desvirtua a EC, por si só uma visão mais alargada de educação das pessoas, à medida que pensa a lógica da vida no campo como totalidade em suas múltiplas e diversas dimensões. Mas ainda assim há um risco de instrumentalização. Já sabemos pela história: toda vez que se subordina a educação a interesses/necessidades de formação imediata (por “melhores” que sejam) a educação se empobrece do ponto de vista de formação humana, de perspectiva unilateral, necessariamente de “tempo longo”. E essa perspectiva pedagógica não tem nada a ver com a defesa de uma educação descolada da vida real. Ao contrário, é exatamente a vida real que para ser emancipada exige processos educativos mais complexos, densos, relacionais, de longa duração.

#### 4.3 PROPOSTAS DE ATIVIDADES LÚDICAS NO SEMIÁRIDO

Neste universo, em particular, o fazer pedagógico pautados em atividades referenciadas nos jogos e brincadeiras aqui listados como: Amarelinha, Cabo de guerra, Jogo da Memória; Cantigas de Roda; Brincadeira de faz de conta, cinco pedrinhas, cabra-cega, ciranda, e tantos outros. Os saberes e conceitos envolvidos possuem uma premissa de instigar o aprender mais sobre o próprio corpo, e assim possibilitar também, o cuidar melhor de si e do outro. Identificar por meio dos movimentos as habilidades e competências motoras, enxergando e interiorizando elementos diversificado de linguagens ao alcance da criança.

Brincadeiras e Jogos são algo de uma simplicidade, naturalidade e ingenuidade ímpar no dia a dia das crianças quando elas se juntam. Isso nasce fluindo espontaneamente, ocasionando uma interação sem a existência de quaisquer problemas evidenciada na expressão, externada do prazer e da alegria vindo da alma uma expressão contagiante. Para

tanto, momentos de grandes especialidades como esses devem ser enaltecidos, valorizados, sendo incluídos à rotina de forma planejada e sistemática. Todavia é necessário referenciar que o imprevisto não deve ser uma constante da gestão de sala de aula. Ao contrário somente um planejamento estratégico sistemático e detalhado da rotina nas series iniciais conquistasse os seus objetivos.

Assim sendo, o planejamento das atividades do brincar e do jogar, as crianças explicitavam uma interação relevante participando em todas as atividades, porém, muitas vezes o desafio a ser enfrentado estava na questão "do imprevisto necessário para se adequar" a realização seja dos jogos seja das brincadeiras, nos momentos que a atividade planejada teria de ser modificado para possibilitar a inclusão de outras turmas em razão do espaço da aula (pátio), ser usado por outra atividade no período das festas juninas, outro desafio, era a junção de turmas com faixa etária diferente para a realização de atividades aplicadas a crianças do Ensino Fundamental. Como exemplo, as cantigas de roda, amplamente divulgadas em sociedades ou contextos rurais, como região do cariri paraibano.

Além disso, no período das festas juninas, outro desafio, era a junção de turmas com faixa etária diferente para a realização de atividades aplicadas a crianças de seis (6) anos. Como exemplo, as cantigas de roda, amplamente divulgadas em sociedades ou contextos rurais, como região do cariri paraibano.

De acordo com Vygotsky (2007), nossa relação com o mundo é mediada. No contexto e realidade das escolas de educação infantil essa questão deve ser bem observada e enxergada em sua profundidade ao pensar na qualidade das brincadeiras a serem vividas naquele ambiente. Com a mediação no contexto e realidade da escola enfatiza as mediações cotidianas rotineiras pela intencionalidade da ação. Assim sendo, as cantigas de roda por ser parte de histórico popular da sociedade rural podem ser utilizadas como meio de aprendizagem para as aulas de Português. Exemplificando, as cantigas ou canções orais podem ser utilizadas nas aulas de gramática sobre vozes verbais ou estrutura oracional do enunciado abordado. Podendo, portanto, de outra forma no brincar e outras mediações devem ocorrer intencionalmente, pensadas, estudadas e planejadas pelo docente para que a duração o tempo de brincadeiras dentro da escola seja usufruído de forma eficiente, sendo aproveitado prazerosamente ao máximo pelas crianças.

Essas atividades buscando que historicamente determinadas particularidades não foram consideradas na pretendida universalidade. O campo, na perspectiva da classe trabalhadora do campo, não tem sido referência para pensar um projeto de educação contextualizada. As cantigas de roda, citadas anteriormente que sempre foram às principais

atividades lúdicas de crianças, sendo largamente usadas em todo o território brasileiro. Vejamos:

### **Marcha Soldado**

Marcha soldado  
Cabeça de papel  
Se não marchar direito  
Vai preso pro quartel  
O quartel pegou fogo,  
A polícia deu sinal  
Acode, acode, acode  
A bandeira nacional. (BRASIL !!!!!) [ANÔNIMO, 2014, p. 03].

### **Escravos de JÓ**

Escravos de Jó (bis)  
Jogavam caxangá  
Tira, bota, deixa o zabelê jogar  
Guerreiros, com guerreiros (bis)  
Fazem zique, zique, zá [ANÔNIMO, 2014, p. 03].

O uso dessas cantigas ou atividades lúdicas pode revitalizar da cultura oral da área rural da região, pois remete a uma época que as crianças brincavam em grupo, sem nenhum item tecnológico ou brinquedo específico. Demonstrando como a criatividade usada nas caatingas desenvolve uma valorização as relações interpessoais, como o respeito mútuo durante a brincadeira e o despertara do interesse as antigas tradições lúdicas usadas por mães em sociedades camponesas, como da região Semiárida que promovem divertimento, instrução e interação social, sem perda sua capacidade ou lúdica.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A conclusão que a pesquisa chega sobre o tema, direciona para a necessidade da criança em brincar por meio de atividades que proporcionam prazer. Assim sendo, destacamos como problemática para nossa pesquisa. O lúdico se torna um processo de ensino e aprendizagem segundo algumas contribuições teóricas de autores e estudiosos sobre o tema.

Dessa maneira, retomando ao objetivo do trabalho sobre discutir funções da atividade lúdica na construção de uma educação contextualizada para as escolas da região do Semiárido nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Tomamos, portanto, como perspectiva que a proposta lúdica pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem deve considerar que as atividades devem estar inseridas no contexto histórico da região em questão. Para isso, sugeriu-se o uso de cantigas orais nos anos iniciais no contexto escolar da região em questão como fator lúdico que pode auxiliar no ensino-aprendizagem.

A hipótese para esse questionamento, consideramos, que todo processo educativo é um processo metodológico adotado pelo docente para desenvolver o processo de ensino-aprendizagem pode ter na atividade lúdica um mecanismo que auxiliará nesse processo.

Assim sendo, processo de ensino e aprendizagem segundo as contribuições teóricas dos autores anteriormente citados, apontam como mecanismo facilitador para a aquisição do conhecimento das crianças. Sobretudo, as atividades lúdicas funcionam como contribuição para a aprendizagem do referido desempenho de técnicas e métodos de aprendizagem que se utiliza de brincadeiras, brinquedos, cantigas de roda e jogos, como meios ou mecanismos para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem por meio da diversão e do lazer educativo.

Este trabalho abrange o desenvolvimento de uma pesquisa bibliográfica, que inicialmente de uma leitura exploratória para selecionar material teórico que também pode ser definida como pesquisa bibliográfica, que utiliza da contribuição de vários autores para compreender e se fundamentar ao tratar de determinado assunto escolhido. Com leitura realizada dos materiais que tratem concernentes ao tema como livros, artigos, teses e demais publicações para alcançarmos nossos objetivos.

A história conta em toda sua trajetória, as diversas concepções evidenciadas se constituídas na infância nos diferentes universos e classes sociais. É enxergado no contexto vivenciado no século XXI, quando é compreendida a criança como sujeito completamente submerso na cultura, não se permite separar de refletir, pensar o espaço e o tempo tanto do jogo como da brincadeira, mediante a própria forma da criança interiorizar, transformar e

conhecer o mundo na qual ela vive e está inserida.

Os jogos, cantigas de roda e as brincadeiras são ferramentas pedagógicas que poderão contribuir com eficácia dentro do processo de aprendizagem das crianças, que deve ser pautado em planejamentos e estudos que vislumbram um fazer pedagógico com resultados. Este por sua vez, para que se tenha o resultado esperado, deve ser utilizadas de forma adequada, pois nesse contexto possibilitarão o desenvolvimento da criança no que se refere às habilidades e competências necessárias para o processo educativo seguro com equilíbrio dentro da formação cognitiva e pessoal.

A criança durante brincadeira se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além da sua vivência diária no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade (VYGOTSKY, 2007).

Dessa forma, é possível enxergar e ao mesmo tempo, perceber que o brincar torna-se estruturante na formação do sujeito, sendo possível que através do lúdico, se constitua o desenvolvimento da criança enquanto pessoa, concebendo e internalizando papéis sociais, entre outros aspectos, possibilitando, portanto, a construção de um ser que terá uma formação adulta consciente com firmeza em escolhas e em posicionamento ético. Isto resultante de fazeres pedagógicos pautados em estudos planejamentos que possibilitem resultados eficazes das chamadas aprendizagens significativas.

A criança constrói seu universo, manipulando-o e trazendo para a sua realidade situações diversas e inusitadas do seu mundo imaginário. O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade.

Assim sendo, retomando aos objetivos do trabalho, quando inserimos atividades lúdicas contextualizadas com a região em particular, como as cantigas de roda, por exemplo, estamos discutindo didaticamente como lúdico é um mecanismo no processo de ensino-aprendizagem, conforme uma retomada as tradições orais da região semiárida principalmente devido a sua temática cantada pelas crianças. Assim sendo, considerando, que todo processo educativo envolve uma metodologia adequada para despertar o interesse pelo brincar como proposta lúdica para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, segundo as perspectivas dos autores citados anteriormente. Dessa maneira, promovendo o despertar ou interesse das crianças pela a revitalização dessas atividades através do ato de brincar.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Manoel Tadeu Pereira. O Brincar na Educação Infantil. **Revista Virtual EF Artigos**. Natal/RN- volume03-número01-maio, 2005.
- ALVES, Rubem. O desejo de ensinar e a arte de aprender. **Revista Mundo Jovem**. Ano 48 fevereiro/ 2010. (Metodologia/didática/ prática)
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Versão Final. Brasília, DF:MEC,2017.
- \_\_\_\_\_.Secretaria de Ensino Fundamental (1998<sup>a</sup>).Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física 1<sup>a</sup> a 4<sup>as</sup>séries. Vol. 7. Brasília: MEC/SEC.
- DIAS, Graziany Penna. **O Papel da Animação Cultural**. Niterói,2006, p.422.
- DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. Tradução de Maria de Lourdes Santos Machado. São Paulo: Perspectiva, 1973.
- FONSECA, Vitor da. **Desenvolvimento Psicomotor e Aprendizagem**. Porto Alegre: Editora Artmed,2008.
- \_\_\_\_\_.Psicomotricidade. 4<sup>a</sup> edição, SãoPaulo: Editora Martins Fontes,1996.
- KISHIMOTO, *apud*, CARVALHO, Levindo Diniz. **UFMG-GT-07: educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq,1993.
- \_\_\_\_\_.O jogo e a educação infantil. KSHIMOTO (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez,2003.
- \_\_\_\_\_.**O brinquedo na educação: considerações históricas**. Disponível em: [http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias\\_07\\_p039-045\\_c.pdf](http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf). Acesso em: 19 ago. 2021.
- LUCCI, Marcio de Souza. **Vygotsky e Educação**. Curitiba: Editora Ibpex,2007.
- MACHADO, Myller Gomes. ABÍLIO, Francisco José Pegado. Educação Ambiental contextualizada para a Educação de Jovens e Adultos no bioma Caatinga: vivências pedagógicas em uma escola pública do Cariri Paraibano. **Rev. Eletrônica Mestr. Educ. Ambient**. E-ISSN 1517-1256, v. 34, n.1, p. 127-147, jan./abr., 2017.
- MARCONI, Maria de Andrade.; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. 5.ed.-São Paulo:Atlas, 2003.
- MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do laser: uma Introdução**. Campinas, 1996,p.25.

DEMO, Pedro. **Introdução a metodologia da ciência**. 12. ed. São Paulo: Atlas, 2001.

RIBEIRO, Mauricio Fernando. EUZEBIO, Ferreira Gustavo. Educador Além de seu tempo. São Paulo: Escala, 2013.

SARMENTO, *apud* CARVALHO, Levindo Diniz. **UFMG-GT-07**: educação o de crianças de 0 a 6 anos. Agência financiadora: CNPQ, 2003.

VIGOTSKI, L. S. A. **Formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Org. Michel Cole. 7ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

\_\_\_\_\_. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.