

CURSO DE PEDAGOGIA

Larissa Florambel Rodrigues

Lúcia Beatriz da Silva

**O LÚDICO COMO CONTRIBUINTE PARA O PROCESSO DE  
ENSINO- APRENDIZAGEM**

ITABERAÍ

2018

Larissa Florambel Rodrigues

Lúcia Beatriz da Silva

## **O LÚDICO COMO CONTRIBUINTE PARA O PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de licenciatura em Pedagogia na Universidade Estadual de Goiás, Câmpus Itaberaí, sob orientação da professora: Rita de Cássia Souza de Freitas.

ITABERAÍ  
2018

Dedicamos este trabalho, primeiramente, a Deus, pois sem Ele não teríamos chegado até aqui. Em seguida, as nossas famílias, que sempre nos apoiaram em nossa trajetória. A todos os nossos professores, que colaboraram com cada aprendizado e, em especial, a nossa orientadora Rita de Cássia Souza de Freitas, que contribuiu significativamente para a construção deste trabalho.

Agradecemos imensamente a Deus, por todas as conquistas, por ter nos abençoado e nos concedido sabedoria para realizarmos este trabalho. Aos nossos familiares, que estiveram presentes em nossas trajetórias, dando força e apoio.

Aos nossos professores, que foram nossos mestres nos ensinando e contribuindo para cada aprendizagem. Somos gratas a nossa orientadora Rita de Cássia Souza de Freitas, pelo compromisso e dedicação, nos conduzindo de maneira significativa para realizarmos este. Nossa gratidão a Gian Carla Peraza M. Oliveira e a Silvia Alves T. Scolaro, que nos brindaram com o privilégio de serem nossas leitoras.

*“Brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer”.*

*Nylse Helena da Silva Cunha*

## RESUMO

O lúdico é fundamental para o desenvolvimento e aprendizado da criança e contribui de forma eficaz para o processo de ensino e aprendizagem. Através do brincar a criança aprende e desenvolve várias capacidades e habilidades, sendo um grande aliado para os professores em suas práticas pedagógicas. Este trabalho foi elaborado a partir de pesquisas bibliográficas, sendo embasado teoricamente por diversos autores, cujo objetivo é mostrar a contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Portanto, a brincadeira deve ser vista muito além de apenas momentos prazerosos para a criança, mas também como momentos ricos de aprendizados para elas.

**Palavra chave:** Criança, lúdico, brincar, desenvolvimento, aprendizado.

## ABSTRACT

The playful is fundamental to the development and learning of the child, it contributes effectively to the process of teaching and learning. Through play the child learns and develops various capacities and abilities, being a great ally for teachers in their pedagogical practices. This work was elaborated based on bibliographical researches, being based theoretically by several authors, aiming to show the contribution of the ludic in the process of teaching and learning. Therefore, play must be seen far beyond just pleasurable moments for the child, but also as rich learning moments for them.

**Key words:** Child, playful, play, development, learning.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>7</b>
<b>1 O PAPEL DA BRINCADEIRA E DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....</b>	<b>9</b>
1.1 História das atividades lúdicas na Infância.....	11
1.2 O brincar além do entretenimento.....	13
<b>2 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO .....</b>	<b>15</b>
2.1 O lúdico como instrumento facilitador para a interação e aprendizagem da criança.....	16
2.2 Ensinar e aprender brincando.....	19
<b>3 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR.....</b>	<b>22</b>
3.1 O lúdico como instrumento facilitador para o professor.....	23
<b>4 CONCLUSÃO.....</b>	<b>27</b>
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>	<b>28</b>

## INTRODUÇÃO

O presente estudo objetiva demonstrar a contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, bem como o quanto ele pode ser um aliado para o professor nas práticas pedagógicas e para o aluno no cotidiano escolar.

O brincar vai além de entreter, a partir das brincadeiras é possível que os alunos aprendam de forma eficaz e prazerosa. A ludicidade como forma de facilitar a aprendizagem e o ensino vem ganhando espaço ao longo da história da educação.

O trabalho será composto por três capítulos, sendo que primeiro irá trazer a história das atividades lúdicas ao longo da educação, e como os jogos e brincadeiras vêm ganhando espaço em sala de aula, como recurso riquíssimo para o desenvolvimento de habilidades educacionais dos alunos. Brincadeira é um método que contribui para aspectos físicos, cognitivos e psicossociais dos alunos.

O segundo capítulo apresenta a importância do lúdico, e como os jogos e a brincadeira são de grande influência quando dizem respeito à interação, pois é a partir das brincadeiras que as crianças, em seus primeiros anos escolares, começam a interagir com outras crianças e com os adultos, que as intermedeiam, de acordo com Brasil vol.1 (1998).

Vygotsky, em seu livro “A Formação Social da Mente” afirma que:

Desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social e, sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas através do prisma do ambiente da criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa. Essa estrutura humana complexa é produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social (VYGOTSKY, 2007, p.19/20).

Uma vez que a brincadeira e os jogos criam uma ponte de interação e do bom convívio entre as crianças, dentre outros aspectos, os jogos ensinam como as crianças se comportam diante das regras, trabalhando princípios e valores, contribuindo para o convívio em uma sociedade que é ditada por regras, onde os cidadãos precisam aprender a respeitar uns aos outros, saber, como indivíduos, quais são os seus direitos e deveres na sociedade.

E o terceiro capítulo do trabalho, discorre sobre como o lúdico pode ser um instrumento facilitador para o professor, por ser prazeroso e atrativo, por despertar o

interesse dos alunos para a aprendizagem, particularmente nos anos iniciais da escolarização.

No entanto, é preciso que o professor saiba trabalhar com as brincadeiras e jogos para que o aprendizado, que é o foco principal, seja alcançado, contribuindo para a construção do conhecimento do aluno.

## 1 O PAPEL DA BRINCADEIRA E DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Os jogos e brincadeiras têm um papel de grande importância na vida da criança. Eles podem ser grandes aliados para as práticas pedagógicas, a partir deles as crianças desenvolvem de forma espontânea.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação da utilização de experimentação de regras e de papéis sociais (BRASIL, vol. II, 1998, p. 22).

Quando a criança brinca, além de melhorar o convívio social, ela aprende valores, a trabalhar em grupo e melhoram a relação entre os demais indivíduos. É possível perceber quão amplo é o papel da brincadeira e dos jogos no desenvolvimento infantil.

Ao brincar, a criança consegue criar um mundo imaginário e nele estipulam suas próprias regras e realizam alguns desejos que, na realidade, não podem ser realizados. É possível identificar reações de sentimentos a partir das brincadeiras. Por meio delas, percebem-se dificuldades e situações mal resolvidas na vida das crianças, pela forma de se expressar enquanto jogam e brincam. Sobre a brincadeira de faz de conta, Oliveira afirma que:

[...] Ela permite reviver situações que lhe causaram enorme excitação e alegria ou alguma ansiedade, medo ou raiva, podendo nesta situação mágica e descontraída expressar e trabalhar essas emoções muito fortes ou difíceis de suportar [...] (OLIVEIRA, 2011, p. 71).

Segundo Oliveira, na brincadeira de faz de conta, as próprias crianças criam e executam seus papéis, de acordo com o que cada um pensa ser, recriando significados, “[...] internaliza regras de conduta, desenvolvendo o sistema de valores que irá orientar seu comportamento” (OLIVEIRA, 2011, p. 68).

Quando se fala em brincadeiras e jogos, é comum se pensar nos brinquedos. Destacamos a importância deles para o desenvolvimento da criança. Mas, o que é um brinquedo?

Segundo o dicionário Aurélio, brinquedo é um “1.objeto para as crianças brincarem. 2. Jogo de criança; brincadeira.” (FERREIRA, 2008, p. 116). Deve-se ressaltar que o brinquedo industrializado não é fundamental para que a brincadeira aconteça, pois, a criança consegue ter seu momento de lazer até mesmo com brinquedos simples e recicláveis. Na verdade, ela consegue brincar com ou sem o brinquedo, basta deixá-la mergulhar no mundo da imaginação. É possível perceber isso quando brincam sem ter nada concreto em suas mãos, brincam apenas usando a imaginação e, mesmo assim, percebe-se uma grande diversão sem o uso de objetos simbólicos.

É importante que os professores incentivem as crianças a compartilharem os brinquedos e a brincarem juntos, para que se estimule a socialização entre elas. No momento do brincar, as crianças adquirem novos aprendizados. Os educadores devem sempre monitorar as brincadeiras e saber lidar com possíveis descobertas enquanto brincam. De acordo com Brasil vol. II, brincar e jogar também têm um papel importante no reconhecimento do próprio corpo. “[...] o professor precisa estar bastante atento aos conhecimentos prévios da criança acerca de si mesma e de sua corporeidade (BRASIL 1998, volume 2, p.45).

Destarte, os jogos e brincadeiras têm grande importância para o desenvolvimento da criança, trabalhando a motricidade, o psicossocial e o cognitivo e diversas habilidades.

[...] brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento. (SANTOS, 2011, p. 20)

A partir deles, a criança se envolve em um mundo imaginário onde todos seus desejos e vontades são realizadas. As brincadeiras e os jogos proporcionam grandes descobertas, estímulos imaginários, desenvolvem a criatividade, além melhorar a convivência social e o trabalho em grupo.

## 1.1 História das atividades lúdicas na infância

Verificando a história das atividades lúdicas na infância, é possível identificar o que foi vivenciado a partir do século XV, quando as escolas assumiram o papel formador da criança. Nesse intento, as palavras de Cambi dizem:

É delegado um papel cada vez mais definido e mais decisivo, de tal modo que elas se carregam cada vez mais de uma identidade educativa, de uma função ligada não só ao cuidado e ao crescimento do sujeito em idade evolutiva ou à instrução formal, mas também à formação pessoal e social ao mesmo tempo. (CAMBI, 1999, p. 203)

Os internatos surgiram nessa época, eles tinham cunho religioso e, dessa forma, era mais fácil a família e a escola poderem manter essas crianças confinadas, para não desviarem o caminho para o mal. Ainda no século XV, começaram a separar as crianças por idade e séries na escola, direcionando o ensino de acordo com a capacidade de aprendizagem de cada um.

Com a chegada do século XVI, começaram a relacionar jogo, brincadeira e educação da criança, ideia que só foi aceita nos séculos posteriores pois, naquela época, o ensino lúdico não era bem visto, sendo percebido como atividade fútil que desencaminharia a criança.

No século XVII, a criança continua sendo vista como um ser muito frágil, mas nessa época já começaram a utilizar uma literatura direcionada a elas, fundada no mundo da imaginação, usando o irreal. Acabava de nascer o mundo das fábulas e dos contos de fadas.

Foi no século XVIII que houve a consolidação do conceito de infância. Naquela época a criança era vista como um ser indefeso que deveria sempre estar aos cuidados da família. Diziam que essas crianças não estavam preparadas para a vida e convivência com adultos e, com essa desculpa, faziam com que elas permanecessem em quarentena antes de manter contato com adultos. Era uma forma de preparação em que família e escola agiam diretamente. De acordo com Rousseau, “a infância tem maneiras de ver, de pensar e sentir que lhes são próprias; nada é menos sensato do que querer substituir essas maneiras pelas nossas” (ROUSSEAU, 1999, p. 86).

Rousseau (1999) via a criança como um ser de boa natureza, mas a partir do momento em que se tornava adulto, poderia ser corrompida pelas maldades da sociedade que a cercava, uma vez que não tivesse trabalhado vertente na fase da educação escolar. Por isso ele explicava que o brincar, da forma correta e monitorada por um mediador na infância, faria com que a criança fosse conduzida a um bom caminho. Assim, ele entende: “amai a infância; favoreci suas brincadeiras, seus prazeres, seu amável instinto” (ROUSSEAU, 1999, p.68). O ponto de vista desse pensador foi defendido e mantido nos séculos XIX, até o começo do século XXI.

Ainda no século XVIII a criança passa a ser vista como um ser de boa natureza. Bacha (2002) afirma o seguinte: “insistirá sobre a necessidade de se conservar na criança o seu caráter infantil, em vez de permitir que ela tome parte, desde a infância, no mundo dos adultos” (BACHA, 2002, p.105). Para Bacha, a criança deveria viver sua infância e só no momento certo começar a fazer parte do mundo dos adultos.

Logo após, para abrir as portas à inserção do ensino lúdico na educação, chega o pensador Friedrich Froebel (2002), que continua com a mesma linha de pensamento de Rousseau, mas com uma proposta pedagógica diferente. Na concepção dele, o conceito de infância, por tratar-se de criança, seria um ser protegido por DEUS, conseqüentemente teria uma boa natureza.

Froebel (2002) vem mostrar seu ponto de vista sobre a educação, com isso ele apontava a necessidade do brincar na primeira infância de (3 a 6 anos), pois dessa forma a criança criava um elo entre ela e o mundo exterior, ou seja, para o teórico, esse seria o momento mais importante no desenvolvimento da criança.

No século XXI, após tantas dificuldades e conquistas, a criança passa ser compreendida como ser que necessita da infância e ganha seu espaço dentro da sala de aula, de forma que as escolas valorizam o conceito de infância. As atividades e métodos são planejados de acordo com a idade, tendo como objetivo a aprendizagem da criança, sem que se tire a infância delas. Por isso o lúdico é cada vez mais utilizado dentro das escolas, fazendo com que as crianças não só brinquem, mas também aprendam enquanto brincam.

## 1.2 O brincar além do entretenimento

A infância nem sempre foi considerada importante e muito menos o brincar, conseqüentemente o lúdico não fazia parte da vida da criança. Aos poucos o brincar começou a ganhar seu lugar, mas era um brincar por brincar, apenas para entretê-las no dia-a-dia, sem perceber a importância dele para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

Quando se fala em brincar, é comum só se pensar em diversão e nada além do entretenimento, mas sabe-se que o brincar vai muito além disso. É claro não se pode deixar de ressaltar o quão prazeroso é o brincar. Mas, além da diversão, o lúdico é uma ferramenta muito importante para a educação infantil, pois quando a criança brinca, desenvolve várias habilidades psicomotoras, cognitivas, afetivo-emocional e contribui para a socialização entre as crianças.

Na verdade, o brincar pelo brincar é a prática mais utilizada na escola, pois, atualmente o jogo ainda é usado nos espaços menos nobres, em horários livres, no recreio, no final do dia, na sexta-feira ou para descansar e logo após retomar as atividades sérias. O jogo, desenvolvido dessa forma na escola, representa apenas o modismo, pois, nesse caso, a preocupação não se direciona para a qualidade do aprender brincando, mas para a qualidade de jogos oferecidos. [...] É importante oferecer o lúdico para o despertar das habilidades, da iniciativa, da descoberta e não como prêmio ou recompensa (SANTOS, 2014, p. 17).

O brincar é um contribuinte para o processo ensino-aprendizagem e pode ser considerado um aliado para as práticas pedagógicas. Com as atividades lúdicas, as crianças aprendem de forma prazerosa, servindo como estímulo para que elas gostem dos conteúdos ensinados pelos professores.

O lúdico é um instrumento que pode ser usado na educação infantil, sendo um colaborador para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. O brincar pode estimular a criança a participar das atividades propostas e, com isso, obter grandes resultados na aprendizagem.

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que entretenimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino-aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes habilidades (MALUF, 2009, p. 42).

É possível desenvolver diversas atividades para que a criança aprenda brincando, levando em consideração a importância do lúdico não só para o aluno, mas também para o professor. Entretanto, ele deve saber mediar as brincadeiras sem fazer com que o aluno brinque por obrigação.

Segundo Santos (2014), o lúdico não deve ser visto sempre como recreação e, quando o lúdico for usado como práticas pedagógicas, não se pode fazer com que o aluno brinque porque é necessário.

[...] o uso do lúdico na escola ora tem sido usado como recreação simplesmente, ora como técnica pedagógica. Nesses dois casos, os educadores não estão sabendo usufruir dessas ferramentas como intervenção psicopedagógica, pois ou a atividade é descomprometida de resultados e, portanto, da aprendizagem, ou é imposta, obrigatória e enfadonha, perdendo a magia e o encantamento (SANTOS, 2014, p. 15).

Seguindo a linha de pensamentos de Santos (2014), o professor deve, em todos os momentos, observar as dificuldades dos alunos e levar sempre em consideração a vontade própria da criança, habitualmente tendo o lúdico como aliado no processo de educar e aprender. Toda criança necessita de brincar e, para o desenvolvimento delas, é importante que brinquem livremente, porém o professor deve, em todo o tempo, planejar e observá-las brincando.

Destarte, além proporcionar momentos de diversão, o lúdico possibilita também a aprendizagem para a criança, e ainda ajuda os professores a tornar as aulas interessantes.

## 2 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO

O presente capítulo tratará da importância do brincar para criança na fase de aprendizagem e como o brincar pode promover a interação dela com o meio em que a mesma está sendo inserida. Nesse sentido, Santos, em seu livro “O brincar na escola”, enfatiza que:

Ao levar o lúdico para a escola está-se promovendo algo diferenciado que ajuda os alunos a resgatar o prazer, mudar sua visão de escola e dar um novo sentido ao processo de aprendizagem, pois trabalha com as emoções, além de contribuir na concretização de propostas cognitivas que levam a construir conceitos e dominar habilidades, pode transformar as metodologias do ensino. Assim os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e as dinâmicas são ferramentas indispensáveis para a criação de um ambiente criativo, diferente inovador e significativo. (SANTOS, 2014, p.12)

Nesse aspecto, podemos ver o quanto o lúdico facilita a aprendizagem do aluno, resgatando a atenção e o interesse de uma forma prazerosa, fazendo com que se encante pelo que está sendo proposto a ela, e realmente aprenda, pois o brincar ou o brinquedo é algo muito significativo para ela.

Ademais, tudo o que for ensinado de uma forma lúdica, com certeza será marcado, e de muito significado para criança. De acordo com o Brasil vol. I (1998), o brincar promove na criança a interação com o seu meio, as descobertas tanto dos outros a sua volta como do seu próprio “eu”.

Mas para que isso aconteça de forma eficaz, é preciso do empenho dos professores, pois, de acordo com Santos (2014), para que os jogos possam promover uma função educativa, devem ser bem planejados, bem elaborados dentro das funções que irão passar para o melhor aprendizado do aluno.

Portanto, de acordo com o Brasil vol. I (1998), o brincar atua no desenvolvimento da criança, dando a ela mais autonomia, promovendo a socialização e curiosidade. Sendo assim, o brincar é uma forma eficaz e prazerosa de ensinar e aprender.

## **2.1 O lúdico como instrumento facilitador para a interação e aprendizagem da criança**

Muito já se tem falado sobre a importância do brincar e do brinquedo para o desenvolvimento da criança, principalmente em seus primeiros anos de vida. A ludicidade promove na criança a interação com o seu meio e a assimilação dos objetos ao seu redor. A brincadeira permite à criança expressar-se, a partir disso, ela é capaz de compreender o mundo a sua volta, e tudo contribui na construção do seu “EU”.

De acordo com Brasil vol. I (1998), é significativo que as crianças possam exercer sua capacidade de criar, e para que isso aconteça é de suma importância que haja diversidades e que as crianças possam experimentá-las. Isso deve acontecer nas instituições, onde se irá propiciar às crianças, através de uma intervenção direta com as brincadeiras, a oportunidade de aprender a se relacionar com o outro.

Quando a criança brinca, ela aguça o seu imaginário, e por meios de jogos ela aprende a interagir diretamente com o outro, aprende a se posicionar diante das regras, conquistas e perdas, pois é importante que o professor enfatize que alguns jogos, nem sempre vão todos ganhar, mas isso não significa que o perder é ruim, pois se aprende com os erros.

É muito importante trabalhar valores com as crianças desde cedo, preparando-as para uma sociedade que requer indivíduos autônomos e, principalmente, saudáveis psicologicamente, para aprender a lidar com as situações diárias de uma sociedade que mais cedo ou tarde vai cobrar isso delas.

Segundo Vygotsky (2007), a capacidade de aprender e conhecer o mundo e posteriormente a si mesmo, está ligada às trocas de experiências entre sujeito e o meio em que eles vivem. Sendo assim, a criança é produto do meio em que vive. Portanto todas as situações de experiências vivenciadas no seu meio social, no seu cotidiano, nas suas relações interpessoais com os outros, irão resultar no adulto que ela irá se tornar, e a escola acaba tendo um papel de aprimorar a construção desse sujeito, trabalhando princípios e valores, buscando torna-los indivíduos críticos e autônomos.

De acordo com Vygotsky (2007), as crianças criam um comportamento específico e o seguem como guia para si mesmo. Conseguem alcançar objetivos com êxito, conseguem se organizar e organizar suas atitudes sociais, porém antes desses comportamentos serem desenvolvidos voltados para elas, são voltados para outras pessoas.

No momento em que as crianças desenvolvem um método de comportamento para guiar a si mesmas, o qual tinha sido usado previamente em relação à outra pessoa, e, quando elas organizam sua própria atividade de acordo com forma social de comportamento, conseguem, com sucesso, impor a si mesmas uma atitude social. A história do processo de internalização da fala social é também a história da socialização do intelecto prático das crianças. (VIGOTSKY, 2007, p.16).

Segundo Brasil vol. I (1998), é importante para o desenvolvimento das crianças que o professor priorize seus conhecimentos prévios, respeitando suas culturas e o que elas já trouxeram em sua bagagem de história. A criança busca reproduzir e modificar as características que já viram ou fizeram em outros momentos, quando se tira isso dela, elas se sentem fora de sua zona de conforto. Esses conhecimentos que elas já trazem consigo vêm a acrescentar nos novos conhecimentos e aprendizagem.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma coisa de suas características. Seus conhecimentos provem da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de colegas ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. (BRASIL, vol I, 1998, p.27)

Um fato que deve ganhar relevância é que entre as situações de interação social surgirão conflitos de ideias, soluções e negociações de sentimentos. Tais comportamentos são essenciais e indispensáveis para a aprendizagem da criança. Para que essas divergências ocorridas durante o processo de aprendizagem sejam amenizadas, Brasil vol. I (1998) aborda que:

A existência de um ambiente acolhedor, porém não significa eliminar conflitos disputados e divergência presentes nas interações sociais, mas pressupõe que o professor forneça elementos afetivos e de linguagem para que as crianças aprendam a conviver, buscando as soluções mais adequadas para as situações com as quais se defrontam diariamente. (BRASIL, Vol. I, 1998. p. 31).

Cabe, então, ao professor, saber lidar com essas situações com as quais provavelmente irão se deparar com frequência, pois esses conflitos e diferenças de ideias sempre irão acontecer, seja entre crianças ou adultos. Nesse caso, é significativo que o respeito prevaleça diante das diversas opiniões, e que o professor ensine o quanto é importante respeitar a opinião do próximo, para que, futuramente se tornem adultos que tenham consigo esse princípio.

Brasil vol. I relata que: “[...] propiciar a interação quer dizer, portanto, considerar que as diferentes formas de sentir, expressar e comunicar a realidade pelas crianças resulta em respostas diversas que são trocadas entre elas e que garantem parte significativa de suas aprendizagens [...]” (BRASIL, Vol. I, 1998, p. 31).

Nesse âmbito, a ludicidade ganha um grande enfoque, sendo a brincadeira uma forma que a criança tem de interagir com o outro, e posteriormente aprender com as diferenças, aprendendo a respeitar o outro da forma como ele é.

Desde bem pequenas, a brincadeira já está presente na vida das crianças. De acordo com Lourdes (2010), quando as mesmas não conseguem brincar, é provável que estejam passando por algum problema de saúde em alguma área, seja física ou psicológica e serve com um sinal de alerta a ser averiguado. Isso se deve porque, em qualquer brincadeira, a criança, mesmo que cautelosamente, se expressa de alguma forma, interagindo com os demais.

Santos (2014) ainda relata que o brincar é importante na vida da criança, tanto quanto o trabalhar na vida do adulto:

[...] brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se essências como o sono e a alimentação. Portanto na escola precisa continuar brincado para que o seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar a construção do conhecimento de si mesma, do outro e do mundo; enfim, do campo de possibilidades que a vida lhe reserva. (SANTOS, 2014, p.12)

Isto posto, é possível perceber a contribuição do lúdico para o aprendizado do aluno e para as práticas pedagógicas dos professores, bem como, o quanto o brincar é importante para o desenvolvimento da criança. Ele é imprescindível para a criança, algo que não pode ser deixado de lado. Deve-se levar em consideração que isso é vital para a criança e que sendo mediado por um adulto pode alcançar diversos objetivos.

## **2.2 Ensinar e aprender brincando**

O ensinar brincando é uma forma que está sendo cada vez mais utilizada nas escolas, pois a brincadeira é algo muito presente na vida das crianças, mesmo antes de elas nascerem.

Na barriga da mãe, a criança já se familiariza com o lúdico através de chutes, chupar o dedo, principalmente, quando um adulto interage com a mesma dentro da barriga, e isso se torna um afeto de carinho e também uma atitude lúdica.

Após o nascimento, o brincar torna-se cada vez mais real para a criança. Por isso, o ensinar brincando vem sendo uma metodologia cada vez mais utilizada pelos professores, principalmente na educação infantil.

Quando a criança começa sua rotina escolar, ela está em processo de adaptação, vivendo novas experiências que as tiram de suas zonas de conforto, pois o ambiente, de início, é desconhecido, as pessoas que estão nele também. Uma forma de acolher e passar segurança para a criança é por meio do afeto em momentos de brincadeiras. Neste contexto, a ludicidade tem um fator crucial, pois a criança se identifica com o brincar.

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, de solucionar problemas e criar. Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p.01).

De acordo com Santos (2014), os educadores devem mostrar aos pais o quanto o brincar pode favorecer a aprendizagem, pois alguns pais se preocupam quando chegam à escola e veem seus filhos brincando, entendendo a brincadeira como um passa tempo com as crianças.

Cabe então, ao educador mostrar um modo diferente de brincar para aprender, e argumentar com os pais o valor das brincadeiras no processo de alfabetização e em todas as áreas do conhecimento, do desenvolvimento da aprendizagem (SANTOS, 2014, p. 22).

A orientação sobre a importância do lúdico pode despertar nos pais, que enxergam o lúdico apenas como diversão, um olhar mais abrangente sobre a contribuição do brincar para a vida dos seus filhos, e o quanto ele ajuda no desenvolvimento físico, social e cognitivo dos mesmos. A partir dessa compreensão, irão incentivar a brincadeira em casa, priorizando os brinquedos pedagógicos, sendo convencidos de que ensinar e aprender brincando é possível.

Está cada vez mais comprovado que o brincar na fase da alfabetização ajuda a criança a desenvolver vários aspectos de sua personalidade, elevando sua autoestima, promovendo autonomia, curiosidade, observação, compreensão, expressão, comunicação e, por fim, sua socialização com meio. De acordo com Brasil, vol.1 (1998), esses são fatores imprescindíveis na formação da criança, e irão contribuir, de fato, no adulto em que ela irá se tornar.

A brincadeira é um espaço de inovação para a criança que experimenta comportamentos novos para ela, desenvolvendo sua criatividade, que é essencial para a descoberta de suas competências. Sendo a brincadeira um espaço de socialização, de domínio da relação com o outro, de apropriação da cultura, de exercício da decisão e da invenção, que ocorre segundo o ritmo da criança [...] (MEYER, 2011 p.41).

Jean Piaget (2009), em seu livro “A Formação do Símbolo na Criança”, fala sobre a importância do brinquedo, do jogo e o quanto isso é relevante para o aperfeiçoamento do seu cognitivo, suas habilidades psicomotoras e conseqüentemente o seu intelectual.

Considerando que o mundo está se tornando cada vez mais tecnológico, as crianças estão perdendo a essência do brincar, correr, pular, jogar bola, andar de bicicleta e entre outras, estão deixando de lado as brincadeiras que trabalham a coordenação motora e se prendendo cada vez aos eletrônicos (tablet, videogames,

celulares). Essa mudança para a forma tecnológica, acaba afetando não só o seu psicomotor como o cognitivo, cauterizando suas mentes, afastando cada dia mais uma criança da outra, dificultando socialização de forma presencial e o afetivo.

O lúdico nas escolas, como metodologia, pode resgatar essa essência nas crianças e contribuir para o seu desenvolvimento em todas as áreas que elas necessitam para a sua aprendizagem.

O professor pode aproveitar esse processo de ensino para resgatar brincadeiras antigas e, assim, trabalhar cultura com seus alunos, mostrar como as brincadeiras na época dos pais deles eram divertidas, independentes do brinquedo que eles utilizavam. A brincadeira era mais constante e, às vezes, nem precisava propriamente de um brinquedo (objeto) para se divertirem.

Porque a atividade lúdica faz pensar, refletir e questionar sobre a origem das coisas; místicas, porque o brincar tem um caráter mágico; histórica, porque através dos brinquedos pode-se descobrir o modo de brincar das crianças em épocas distantes; econômicas, porque é um dos produtos mais vendidos no mundo. Então, podemos dizer que brincar e viver faz parte da cultura e, em cada enfoque, o brincar vai ganhando nuances que completam o seu significado. (SANTOS, 2014, p.13)

Portanto, o brincar, como metodologia de ensino, é uma ferramenta eficaz que garante um ensino prazeroso, um ambiente acolhedor, ajudando no processo de interação, criando laços afetivos, aguçando o seu imaginário, garantindo sua autoestima elevada, dando a liberdade de poder se expressar, sonhar e construir sua filosofia de vida.

### 3 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR

Segundo Santos (2011), os educadores devem estar preparados para a vida educacional, tendo boa formação, para que sejam educadores capazes de compreender a criança como ser histórico-social. O autor afirma que um modo de recriar uma formação para que seja mais eficaz, seria elaborando uma nova estrutura com o princípio de “formação lúdica”.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora. (SANTOS, 2011, p. 13-14).

Segundo Santos, o lúdico é um princípio que deve fazer parte da formação do educador, pois ele fará parte de toda a jornada de um professor de educação infantil. Essa formação lúdica permitiria que o educador conhecesse e entendesse a importância do lúdico para a educação infantil e para o processo de ensino e aprendizagem. Aprender como utilizar essa ferramenta valiosa nas práticas pedagógicas é primordial.

De acordo com Santos (2011), se o professor tivesse uma formação lúdica passaria a se conhecer e a conhecer a necessidade das brincadeiras, dos jogos, e do brincar para a vida da criança, jovens e até mesmo adultos.

O lúdico, na formação do professor, faria com que os professores tivessem um olhar mais abrangente para infância, fazendo com que a preocupação em valorizar o brincar fosse constante. Pois “[...] as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que, através destas atividades, ela se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente”. (SANTOS, 2011, p. 20)

Deve-se ter uma inquietação maior na formação do educador, para que formem professores aptos a utilizar o lúdico da maneira correta. Segundo Santos (2011), a partir de análises no currículo de várias universidades brasileiras, percebe-se que durante a formação do educador não existem disciplinas específicas sobre o

lúdico. Fundamentado nisso, seria possível que os professores utilizassem o lúdico, que é um instrumento tão importante a favor deles e do aluno. Como o seria trabalhado o brincar para também ensinar, valorizando a importância da infância?

A partir deste problema acima levantado é interessante que os próprios alunos de universidades, que futuramente serão professores de educação infantil, se atentem a isso, buscando e trazendo o lúdico em sua bagagem de estudos, valorizando a necessidade dele no cotidiano escolar.

Para Santos (2011), sabendo o quanto é necessário o contato entre o futuro educador e o lúdico, este deveria fazer parte dos currículos das universidades que formarão educadores, para que, na prática, os mesmos o usem como aliado. Assim, seria interessante a inserção de disciplinas em que os futuros educadores, aprendam brincando para que saibam ensinar ludicamente.

A autora afirma que “introduzir atividades lúdicas como elemento dinamizador de uma proposta pedagógica requer, no mínimo, que este profissional tenha vivenciado a ludicidade em sua trajetória acadêmica” (SANTOS, 2011, p. 61)

Portanto, uma boa formação de educadores é aquela em que se aprende a melhor forma de ensinar, sendo ligada à futura realidade. Por este motivo, é importante a formação lúdica e o lúdico no currículo universitário, pois os futuros professores poderiam inseri-lo em sua prática de ensino.

### **3.1 O lúdico como instrumento facilitador para o professor**

As brincadeiras e jogos são instrumentos que facilitam a vida do professor no processo de ensino, porque a ludicidade chama a atenção das crianças e faz com que elas tenham mais interesse em aprender o conteúdo. Os professores podem ensinar diversos conteúdos tendo o lúdico como aliado principal, fazendo com que as aulas sejam divertidas e interessantes para o aluno.

Quando o professor ministra uma aula, ele deve sempre buscar diversas formas para que suas aulas sejam ricas e criativas, introduzindo o brincar no cotidiano escolar do aluno.

O brincar vai muito além de apenas entreter as crianças. Os professores podem utilizar o lúdico nas práticas pedagógicas, levando para dentro da sala de

aula o prazer em ensinar e aprender. Os educadores devem ensinar ludicamente e não apenas quererem que as crianças brinquem unicamente para seguir uma sequência ou um plano de aula sem fins pedagógicos, deixando de lado importância do lúdico para o educando e para o educador. É claro que o brincar é algo espontâneo e já é uma necessidade da criança, então, é interessante trazer essa necessidade, interligando-a para fins pedagógicos, não deixando com que seja usado apenas para interesse do professor, fazendo com que tais interesses sejam alcançados através da diversão.

O professor pode utilizar o lúdico para conhecer mais sobre cada aluno, uma vez que, quando estão brincando, é possível perceber alguns sentimentos e também dificuldades, dando um suporte para que o professor consiga compreender as necessidades e o temperamento de cada aluno. É possível se certificar se a criança é agressiva, se ela tem dificuldade de brincar e trabalhar em grupo, se possui bloqueios, sejam psicossociais, sensório-motoras ou cognitivas. Segundo Jean Piaget (2009), existem vários jogos sensório-motores e diversas brincadeiras que estimulam a elevação da autoestima, a competição e o cognitivo. É importante a monitoração de adultos, para que, se necessário, intervenham em casos de conflitos.

[...] O jogo de bolas de gude, por exemplo, é certamente sensório-motor, porquanto se trata de visar e lançar. Mas, a partir dos sete ou oito anos, é também um jogo de competição e de lutas canalizadas, visto que a partir dessa idade já se temos campos concorrentes e uma competição entre jogadores [...]. (PIAGET, 2009, p. 139)

O professor, particularmente o de educação infantil, deve gostar do lúdico, pois até um simples tom de voz pode fazer com que uma leitura banal se torne algo fantástico para a criança. Por exemplo, se for contar um conto de fábula, a mudança de tom de voz para expressar medo, suspense ou alegria pode chamar a atenção da criança para a história. Sabe-se que não é fácil ter a atenção da criança em algo que não os interessa, isso pode ajudar a despertar o fascínio da criança para aquele momento literário.

Maluf (2009), em seu livro “Atividades lúdicas para a educação infantil”, cita o quanto o lúdico pode ser utilizado a partir de atividades, fazendo com que as crianças se divirtam e aprendam ao mesmo tempo. A autora afirma que existem diversas práticas que podem ser utilizadas pelos professores e que eles devem

servir-se delas com intuito educativo. Ela elenca diversas atividades que trabalham a coordenação motora, o cognitivo, o afetivo, a lateralidade, o esquema corporal e a noção espacial e temporal.

A autora Maluf (2009) sugere atividades em que o aluno tenha que utilizar partes do corpo e identificá-las, em que, a partir de brincadeiras como chute ao gol, trabalhe a lateralidade; propor que a criança atinja um tempo determinado ou ande devagar ou rápido, trabalhando a noção de tempo e entre várias outras situações que trabalham o psicomotor.

Os autores Macedo, Petty e Passos (2007), no livro “Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar”, apresentam alguns exemplos de jogos e atividades que trabalham diversas capacidades, como por exemplo, o jogo “pega-varetas”. Os autores afirmam que esse jogo contribui no desenvolvimento cognitivo, a partir dele é possível trabalhar regras, respeito à vez do próximo, a concentração e etc.

[...] Ao jogar pega-varetas, por exemplo, uma criança precisa observar, a cada captura, todas as varetas vizinhas àquela que pretende resgatar. Essa simples ação é consequência de várias outras: considerar as regras, prestar atenção a elas, observar a configuração do maço espalhado na mesa e os diferentes pontos de contato entre as varetas e, só então, tomar uma decisão, escolhendo a melhor. Indo além, significa analisar todas as possibilidades, organizar as ações e resolver aquele problema (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2007, p. 24).

Outro exemplo de atividade lúdica que os autores trazem é a brincadeira “conte um conto ou continue a história”, que sugere-se que se tenha em concreto, imagens para as crianças usarem como suporte visual na elaboração de suas histórias. Seja de forma escrita ou não, as mesmas incentivam a participação, a criatividade, ajuda na superação de timidez. É possível introduzir a brincadeira de forma escrita, viabilizando a produção textual e a leitura.

Em síntese, jogar conte um conto tem contribuído para desenvolver alguns aspectos da língua portuguesa de forma significativa e desafiante, tais como escrita de textos, leitura do próprio texto, produção com criatividade, etc. Com isso, na perspectiva da criança, a produção de textos, que muitas vezes se constitui em um obstáculo intransponível, torna-se viável, ainda que precise ser lapidada. Se a criança apropriar-se dos recursos favoráveis que utiliza para jogar, graças às intervenções, poderá transferi-los para outros contextos. Essa aprendizagem possibilita gerenciar ou monitorar suas ações e atitudes em prol de um desempenho satisfatório e, portanto, adequado às exigências escolares (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2007, p. 61).

Macedo, Petty e Passos (2007) também citam o jogo “trangran”, os mesmos afirmam que “[...] É essencial explorar a multiplicidade das relações possíveis de se estabelecer entre as peças, agindo com persistência e concentração”. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2007, p. 68). De acordo com os autores, o tangran possibilita o desenvolvimento de diversas atividades. Com ele é possível trabalhar a matemática a construção de figuras, bem como estimular a criatividade, e o professor pode pedir para os alunos fazerem recortes, trabalhando a coordenação motora fina.

São diversas brincadeiras que podem ser aplicadas nas práticas escolares, que fazem a diferença no trabalho pedagógico, tornando as aulas criativas. Existem brincadeiras antigas como a “amarelinha”, que podem ser resgatadas e planejadas para atingir uma finalidade. Na amarelinha é possível trabalhar a matemática, noção espacial, percepção, lateralidade, a coordenação motora e etc. Diversas tarefas podem ser planejadas e repensadas visando ao objetivo principal que é a aprendizagem.

Portanto, percebe-se então, a partir da análise e pesquisa, que o professor pode e deve, em suas práticas pedagógicas, ter essa ferramenta importantíssima como aliada, proporcionando aprendizados inesquecíveis para o aluno e práticas espetaculares para o professor.

## CONCLUSÃO

Ao final, podemos perceber, através das observações e leituras que o brincar é um elemento de grande importância no aprendizado e no desenvolvimento da criança. Através da brincadeira desenvolvem-se várias habilidades e capacidades, estimula a imaginação, organiza o pensamento e sistematiza o aprendizado.

As brincadeiras e jogos tem um papel de grande importância na vida das crianças, brincando elas se desenvolvem de forma integral. Foram grandes lutas e conquistas para que o lúdico fosse valorizado, nos dias atuais é possível ver que ele conseguiu um grande espaço dentro do âmbito educacional, sendo valorizado nas escolas o brincar além do entretenimento.

São varias as contribuições do lúdico para o processo de aprendizagem, e o lúdico pode ser um instrumento facilitador para a interação e aprendizagem da criança, enquanto umas brincam com as outras elas socializam-se e aprender a conviver na sociedade, respeitando ideias divergentes. Compreende-se que é na brincadeira que a criança encontra a maioria das respostas de seus problemas. Ela mergulha em um mundo do “faz de conta”, ou de “fantasia”, e vai descobrindo que, pela brincadeira, ela pode ser quem quiser ser, utilizando as regras criadas por elas e aprendem a conviver com regras que já estão previamente estabelecidas. Com isso ela começa a conhecer a si mesma e testar os seus limites.

Durante o desenvolvimento desse trabalho foi possível perceber que o lúdico é muito importante para a formação do professor e que a formação lúdica deve ser valorizada contribuindo eficientemente para o trabalho educacional. Sabe-se o quanto o brincar pode ser rico para o adulto, uma vez que ele contribui efetivamente para a construção do conhecimento, sendo um grande aliado do professor.

Ademais, deve-se levar em conta que o brincar é mais que diversão e, para que nas práticas pedagógicas isso seja compreendido, é necessária uma formação de excelência, sendo sempre priorizada a aprendizagem da criança, de forma que não se tire delas o prazer de aprender.

## REFEÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÉS, **História social da criança e da família**. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Ltc, 1981.

BACHA, M. N, **A arte de formar: O feminino, o infantil e o epistemológico**. Petrópolis: Vozes, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/ Volume 1**. Ministério da educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – MEC/SEF, 1998.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil/ Volume 2**. Ministério da educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. – MEC/SEF, 1998.

CAMBI, F. **História da Pedagogia**, São Paulo: Fundação Editora UNESP, 1999.

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta para utilização e confecção de brinquedos**. Rio de Janeiro: FAE, 1988.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Mini Aurélio: o dicionário da língua portuguesa**. Coordenação Marina Baird Ferreira. – 8. ed. rer. atual. - Curitiba: Positivo, 2010.

FROBEL, Friedrich Wilhelm August. **O pedagogo dos jardins de infância**. Petrópolis: Vozes, 2002

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil**. Perspectivas Atuais: Belo Horizonte, 2010. Artigo disponível em: Acesso dia 31 de março de 2018. Disponível em< <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para a Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. 2. ed. –Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MEYER, Ivanise Corrêa Rezende. Brincar e viver: projetos em educação infantil. 5º ed. –RJ: Wak Editora, 2011.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos... [et al]. **Creches: Crianças, faz de conta & Cia**. 16ª ed. Atualizada- Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

OLIVEIRA & GALDINO. Adriana Maia de; Magali. **O Lúdico como agente socializador na Educação Infantil**. Disponível <[http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7\\_n2\\_2013/8\\_ludico.pdf](http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol7_n2_2013/8_ludico.pdf)> Acesso em: 06 /11/2017.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação/** Jean Piaget; tradução de Alvaro Cabral e Cristiano Monteiro Oiticica. – 3. Ed. Rio de Janeiro: LTC, 2009.

RIBEIRO, Lourdes. **Educando com efetividade-um enfoque psicológico**. Goiânia: Kelps, 2010.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Emilio ou da educação**. São Paulo: Martins Fontes, 1999. s: Fundos, 1996

SANTOS, Santa Marli dos. **O brincar na escola: Metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. 3. Ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. - (Coleção Brinquedoteca)

\_\_\_\_\_, Santa Marli dos. **O lúdico na formação do educador/** Santa Marli Pires dos Santos, organizadora. 9. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch, 1896-1934. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores/** L. S Vigotski; organizadores Michael Cole...[et al.] tradução José Cipolla Neto, Luís Siqueira

Menna Barreto, Solange Castro Afeche. 7° ed.- São Paulo: Martins Fontes-selo Martins, 2007.- (Psicologia e Pedagogia).