**UM ESTUDO LÚDICO PARA O ENSINO DE METODOLOGIA CIENTÍFICA**

¹Marcia Valéria Luz da Cunha

[valerialuzcunha@outlook.com](mailto:valerialuzcunha@outlook.com)

²Jonas Fernandes Costa

**RESUMO**

O Objetivo deste artigo é estudar o lúdico como metodologia de ensino e aprendizagem de forma prazerosa e significativa para os alunos de graduação em Pedagogia. A disciplina Metodologia Científica tem por objetivo iniciar os discentes na área da pesquisa cientifica. Os estudantes aprendem técnica de estudos, os tipos de conhecimento, o método cientifico e as normas da redação cientifica. Normalmente os alunos de graduação não tem muita noção dessas técnicas e normas de ensino. Tendo em vista está realidade pensou-se em estudar e conhecer um modelo lúdico de ensino, o qual irá contribuir no processo de aprendizagem dos alunos.

**Palavras-chave**: Lúdico. Metodologia Científica Método Lógico. .

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

¹Mestranda do Curso Docência da Educação Brasileira. Graduada em Pedagogia. Pós graduada em Psicopedagogia. Pós graduada em Docência do Ensino Superior.

² Dr. Em Educação. Professor da Disciplina Metodologia Cientifica - UNIGRENDAL

**INTRODUÇÃO**

A disciplina Metodologia Científica tem por objetivo iniciar os discentes na área da pesquisa cientifica. Os estudantes aprendem técnica de estudos, os tipos de conhecimento, o método cientifico e as normas da redação cientifica. Normalmente os alunos de graduação não tem muita noção dessas técnicas e normas de ensino. Tendo em vista está realidade pen

sou-se em estudar e conhecer um modelo lúdico de ensino, o qual irá contribuir no processo de aprendizagem dos alunos.

Os pedagogos em geral despertam acerca da importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento humano e propõe disseminação de espaços lúdicos como forma de concretar esta inovadora maneira de pensar pedagógico, ou seja, valorizar as atividades lúdicas como meio de incentivos nos processos de desenvolvimento e aprendizagem.

Uma metodologia lúdica é, pois a coerência com que se articulam os objetivos os quais se quer alcançar, ou seja, as técnicas ou instrumentos em relação ao marco teórico que dá origem aos objetivos buscados. A Pedagogia em ambientes escolares e não escolares possibilita esse novo olhar do pedagogo, principalmente nas empresas que tinha uma visão atrelada à formação e / ou preparação dos recursos humanos. Percebemos que a atuação do pedagogo vai muito além desse aspecto.

A educação popular se dá por um processo continuo e sistêmico que implica momentos de reflexão e estudo sobre a prática do grupo ou da organização, ou seja, é o confronto da prática sistematizada com elementos de interpretação e informação que permitam tal prática consciente aos níveis de compreensão. A formação pedagógica deve oportunizar uma vivência concreta no âmbito lúdico, ou seja, uma formação que complementa a formação teórica, onde se constrói pela vivência e não apenas pela consciência.

Entende-se que cada criança tem seu tempo e ritmo no aprendizado e deve ser respeitado pelos pais e professores, deve-se sim é estimulá-los cada vez mais e isso pode ser feito por meio de ambientes com brinquedos que mexam com sua criatividade e desenvolvam o seu cognitivo. Dessa forma as crianças vão se sentir envolvido querendo fazer parte daquele ambiente, participando das brincadeiras, aprimorando assim o seu aprendizado.

A ludicidade faz parte da vida da criança, pois as mesmas vivem num mundo de sonhos e de fantasias, de encantamento, de alegria, onde a realidade e o faz- de- conta se confunde. Por meio da ação educativa lúdica o discente amplia seu conhecimento e sua compreensão de mundo. Deve-se ter em mente que educar não se limita apenas em repassar informações ou o caminho que o professor acredita ser o certo, mas sim oferecer ferramentas necessárias para que os alunos façam suas próprias escolhas compatíveis com seus valores e visão de mundo, além de prepará-los para a vida (SANTOS, 1997). Este trabalho reporta uma abordagem lúdica para o ensino da Metodologia Científica para os alunos de graduação em Pedagogia.

**O LÚDICO SEGUNDO TIZUKO MOCHIDA KISHIMOTO**

Segundo Kishimoto (1997) a palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar. Na educação infantil se utiliza o lúdico como metodologia para o ensinoaprendizagem das crianças, para que seja prazerosa e significativa, principalmente quando se trata de crianças com deficiência auditiva onde há um grande despreparo por parte de certos professores para atender esse público alvo. A maioria das vezes o professor usa o brincar por brincar, sem um propósito educativo.

Kishimoto (1997) inicia o seu livro, Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação, relatando a complexidade que é em se definir ou conceituar o jogo, brinquedo e brincadeira, pois o jogo pode ser entendido como jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez entre outros. Cada jogo recebe a mesma denominação, mas cada um tem a sua forma própria.

Com a variedade de jogos se torna cada vez mais difícil conceituá-lo. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam. Pesquisadores do Laboratoire de Recherche sur le jeu et le jouet, da Université Paris - Nord, como Gilles Brougère (1981, 1993) e Jacques Henriot (1983, 1989), apontam três níveis de diferentes significados ao termo jogo são eles: O resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e o objeto (KISHIMOTO,1997).

O primeiro caso segundo a autora depende da linguagem e do contexto social, o essencial não é obedecer à lógica da designação dos fenômenos e, sim, respeitar o cotidiano e social da linguagem. Nesse contexto social, o jogo assume imagem, ou seja, o sentido de que cada sociedade lhe atribui. Entende-se que os jogos possuem aspectos relacionados ao trabalho, à inutilidade ou à educação da criança que emergem nas várias sociedades e diferentes tempos históricos. Por fim, cada contexto social define uma imagem de jogo, valores e modo de vida, expressos por meio da linguagem.

O segundo caso, fala do sistema de regras que identifica em qualquer jogo uma estrutura sequencial específica de sua modalidade, assim permite diferenciar cada jogo. A partir da execução dessas regras o jogador está desenvolvendo uma atividade lúdica. Já o terceiro caso refere-se ao jogo como objeto, por exemplo, o xadrez materializa-se no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com papelão, madeira, plástico, pedra ou metais.

Kishimoto (1997) ao falar de brinquedos afirma que os mesmo representam certas realidades. O objetivo do brinquedo é da à criança um substituto dos objetos reais, para que a mesma possa manipulá-lo. Esse estimula a representação e expressão das imagens de aspectos da realidade. O brinquedo reproduz uma totalidade social. Os brinquedos envolvem o mundo imaginário da criança e do adulto que criou o objeto lúdico. Desse imaginário fazem parte (os desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estória de piratas, índios, bandidos etc.).

O imaginário da criança ocorre na pré-escola de 3 anos onde acontece o animismo e a partir dos 5 a 6 anos integra elementos da realidade. Os fabricantes constroem os brinquedos e introduz a imagem conforme a cultura de cada criança. A infância de um lado está associada aos valores e aspirações de uma sociedade e de outro o adulto incorpora as memórias de seu tempo de criança, ou seja, o criador expressa a infância no brinquedo, o mundo real, com seus valores, modo de pensar e de agir (KISHIMOTO, 1997).

Entende-se que por meio do lúdico, a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente.

Segundo Vygotsky (1984) afirma que nem sempre o jogo é prazeroso, pois em certos casos necessita de esforços para se alcançar o objetivo da brincadeira. A psicanálise de Freud (1856-1939) também acrescenta este mesmo desprazer ao observar as reações dolorosas das crianças acerca de certos jogos. Os teóricos demonstram que cada jogo tem sua característica própria e que deve ser primeiramente analisado, pois assim como ele pode ajudar no desenvolvimento aprendizado da criança, o jogo pode fazer com que a criança perca o interesse devido o esforço de encontrar resultados (KISHIMOTO,1997).

A autora ora citada faz relação entre o jogo infantil e a educação da seguinte maneira: a recreação, o uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares, o diagnóstico da personalidade infantil e o recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

O jogo é visto na antiguidade greco-romana, como relaxamento necessário, a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar. Durante a idade média foi considerado jogo de azar, o mesmo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia entre outros. No Renascimento a brincadeira favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Já o Romantismo reconhece na criança uma alma de poeta e considera que o jogo é sua forma de expressão dotada de espontaneidade e liberdade (KISHIMOTO 1997).

Entende-se que o docente ao compreender as necessidades da criança, pode adequar os jogos a aprendizagem dos conteúdos escolares. Dessa forma, dará forma lúdica ao ensino e o discente assimilará os conteúdos de forma prazerosa e significativa. Ao observarem-se as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos povos dos tempos da mitologia.

Para Piaget (*apud* KISHIMOTO, 1997) a brincadeira enquanto processo assimilativo participa do conteúdo da inteligência, à semelhança da aprendizagem. Na teoria piagetiana a brincadeira aparece como conduta livre e espontânea expressa pela criança. Já para Vygotsky os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural.

Acredita-se que as teorias de Vygotsky e Piaget influenciaram os psicólogos Jerome Seymour Bruner e Chomsky. O primeiro pesquisava os processos cognitivos e a educação e posteriormente o jogo, identificando a estrutura do jogo à linguagem. Já o segundo traz em seus estudos o caráter criativo da linguagem, de que o conhecimento das regras da linguagem permite infinitas construções das frases.

Os antropólogos e sociólogos não discutem o jogo em si, mas utilizam de metáforas sem a explicitação de seu significado. Para que exista jogo é necessário que o sujeito tenha consciência do que esta jogando e que manifeste conduta condizente com a situação. Assim, pode-se compreender por que condutas tão diferentes aparecem como jogo. Ao classificar os brinquedos e brincadeiras presentes na educação infantil Kishimoto entende que esses servem como recursos que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa (KISHIMOTO, 1997).

Segundo a autora ora citada, o uso do brinquedo/ jogo educativo para fins pedagógicos servirá de instrumentos para situações de ensinoaprendizagem e desenvolvimento infantil. O brinquedo permite à ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos, o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social). O jogo contempla as múltiplas inteligências representadas pelas crianças.

Sabe-se que na sociedade moderna e com avanço da globalização a utilização de brincadeiras e jogos pedagógicos faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que surgirem. Trata-se do exercício de habilidades necessárias ao domínio e uso da inteligência emocional.

Entende-se, com isso que a convivência de forma lúdica e prazerosa com aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-las as demais produções culturais ou simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática. Diante dessa prática a criança já está vivenciando o mundo do letramento.

As regras no lúdico têm caráter linguístico estruturante. Já as regras do jogo entram ai como ferramenta social e organizadora da relação entre os participantes. E por fim, surgem regras que irão possibilitar a divisão do trabalho e jogo na idade escolar que segundo um teórico da temática.

*A criança começa com uma situação imaginária que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginaria nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observa-se um movimento em direção a realização consciente do seu propósito (VYGOTSKY, apud KISHIMOTO, 1997: p.118).*

Compreende-se que o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório no imaginário infantil, além de ajudar a desenvolver as habilidades cognitivas, motoras do indivíduo. A adoção de características lúdicas no relacionamento em sala de aula também encontra resistências. Talvez a principal delas seja a crença equivocada de que o brinquedo e os jogos trazem de si elementos perturbadores de ordem, levando a atitude de indisciplina (LEVY, 1993).

Para Levy(1993), o aluno se autorrealiza quando ele atinge seus  objetivos preestabelecidos com o máximo de rendimento e o mínimo de  investimento de energia. Então o conceito de autorrealização tem a ver com a  eficácia pessoal, assim como a criatividade da pessoa que interage com a criança poderá torná-la  criativa, a paciência e a serenidade do adulto influenciarão também o  desenvolvimento da capacidade de observar e de concentrar a atenção, ou seja, brincar juntos reforça laços afetivos.

Pode-se então afirmar que, o brincar enquanto promotor da capacidade e  potencialidade da criança deve ocupar um lugar especial na prática  pedagógica, tendo como espaço privilegiado, a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola.  Muito pode ser trabalhado a partir de jogos e brincadeiras. Contar, ouvir  histórias, dramatizar, jogar com regras, desenhar entre outras atividades,  constituem meios prazerosos de aprendizagem.

À medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas,  construirá relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive. Aos  poucos, a escola, a família, em conjunto, deve favorecer sociabilização que se dará gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, professores e  outras pessoas. Ressalta-se que brincando em  grupo as crianças envolvem-se em uma situação imaginária onde cada um poderá  exercer papéis diversos aos de sua realidade, além de que, estarão  necessariamente submetidas a regras de comportamento e atitude.

Rau (2007), fala dos relatos de Kishimoto acerca de seus estudos no Brasil sobre os jogos, brinquedos e brincadeiras a autora diz que esses instrumentos ainda são usados de forma indistinta. Cada indivíduo dentro do seu contexto social constrói uma imagem de jogo conforme os seus valores e o seu modo de viver, expressados por meio da linguagem.

Kishimoto (1995 pg. 54) relaciona o brincar à criança e a educação e assume diversos significados como recriação, atividades, expressão de qualidades espontâneas que contribui para o desenvolvimento integral da criança e propicia a construção do conhecimento. Kishimoto fala em jogo livre (jogo tradicional infantil) e o jogo educativo. O primeiro marcado pela espontaneidade e pelo prazer e na medida em que responde motivações internas das crianças e nesse sentido, tem um fim e si mesmo. Já o segundo, apresenta uma diretividade e visa trabalhar um conteúdo, inventado (á primeira vista) a relação entre meios e fins.

Para Oliveira (1997), Vygotsky afirma que na infância o uso das linguagens expressivas subjetivas dá forma às vivências do dia-a-dia e as transforma em pensamento, sistematizando os processos psicológicos essenciais em processos complexos. Dessa forma, a criança apropria-se da cultura tornando-se parte dela. É a representação simbólica que possibilita a interiorização do mundo.

Segundo Rau(2007), muitos estudiosos definem o lúdico como um recurso pedagógico que se presta ao diagnóstico do processo de aprendizagem infantil como uma maneira do professor perceber o seu aluno em uma perspectiva cognitiva, afetiva, psicomotora e social.

Sabe-se o quanto a [brincadeira](http://pt.shvoong.com/tags/brincadeira/) é de suma importância para o [desenvolvimento](http://pt.shvoong.com/tags/desenvolvimento/) psicológico, social e cognitivo da criança, pois por meio do brincar a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo em que está inserida. As atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do mundo, para demonstrar e vivenciar emoções. Quanto mais a criança brinca, mais ela se desenvolve sob os mais variados aspectos, desde os afetivos, emocionais, motor, cognitivo, até o corporal.

Na atualidade é natural o uso de novas tecnologias, a presença de computadores, em quase todos os âmbitos da nossa vida e também na escola. A tecnologia não é boa nem má, mas depende do uso que se faz dela, do contexto em que se insere. A questão é definir qual é utilizável na educação. Determinar a importância da tecnologia, em termos de ajudar o aluno na construção do conhecimento, tem sido uma preocupação recorrente de muitos educadores (LEVY, 1993).

A capacidade multimídia que ainternet possui possibilita uma interação de certa forma divertida para com o saber, incluindo a questão do “faz-de-conta” propiciada, por exemplo, pelos jogos on-line e/ou educativos. A diversão é essencial não só para que a apreensão virtual de conhecimentos mantenha-se fiel ao seu conceito original, mas para que sua função nas atividades da cultura humana possa surtir os efeitos desejados, incluindo o de ferramenta de aprendizagem (LEVY, 1993).

Diante a globalização e as transformações tecnológicas, o mercado de trabalho vem exigindo cada vez mais profissionais qualificados e isso vale também para os profissionais da educação que precisam estar em constante processo de capacitação, tendo que se atualizar e se adaptar as novas tecnologias e assim poder repassar os conhecimentos para seus alunos.

Do século XVII até o início do século XX, a doutrina central sobre a aprendizagem era demonstrar cientificamente que determinados processos universais regiam os princípios da aprendizagem tentando explicar as causas e formas de seu funcionamento, com vistas a enquadrar o comportamento de todos os organismos num sistema unificado de leis.Muitos acreditavam que a aprendizagem estava intimamente ligada somente ao condicionamento.

Na aprendizagem interacionista os estudos de Vygotsky postulam uma dialética das interações com o outro e com o meio, como desencadeador do desenvolvimento. Para Vygotsky, o desenvolvimento é impulsionado pela linguagem.

A zona de desenvolvimento proximal (ZDP) um ponto central da teoria Vygotskyana é o conceito de ZDP, que afirma que a aprendizagem acontece no intervalo entre o conhecimento real e o conhecimento potencial. Em outras palavras, a ZDP é a distância existente entre o que o sujeito já sabe e aquilo que ele tem potencialidade de aprender.

Dessa maneira, o processo de aprendizagem acontece, de acordo com Kato (1999), na intersubjetividade, que é formada na intercomunicação e na interrelação do ser humano, com isso, o conhecimento ocorre como um ato de “transfusão”, num processo de troca. Nesse sentido, aprender significa também apropriar-se do conhecimento de alguém, desde o nascimento, com momentos em que o volume de troca de informações supera o que se oferece e vice-versa.

Desse modo, a construção do conhecimento é um momento de desenvolvimento operacional da atividade do aluno, de sua práxis, que pode ser predominante, perceptiva, motora ou reflexiva. Isto é possível por meio de ações que são concebidas através de técnicas e estratégias que possibilitem a reflexão, agregando valor às novas experiências. (MARCUSCHI, 2007).

Conforme Oliveira (1997) a teoria sociointeracionista de Vygotsky e, mais especificamente, o conceito de zona de desenvolvimento proximal pode auxiliar a compreensão de educadores que trabalham com o processo de aquisição da língua, pois estabelece a relevância da interação social entre os alunos, bem como a importância da ajuda de um companheiro mais competente para a construção do conhecimento.

Desse modo, a construção do significado é social, pois quem usa a linguagem para se comunicar com alguém o faz de um lugar determinado social, cultural e historicamente, portanto a natureza da linguagem é sociointeracional, uma vez que os significados construídos no mundo social refletem os diversos tipos de discursos que veiculam diferentes percepções, crenças, visões de mundo, ideologias presentes em determinados momentos da história e em espaços culturais e institucionais específicos.

**METODOLOGIA CIENTÍFICA**

A estratégia para trabalhar os conteúdos dentro da disciplina Metodologia Cientifica possui algumas das ideias defendidas pela aprendizagem baseadas em situação problema. Diante disso, procurasse estimular o aluno com a apresentação de um problema a ser resolvido, o discente por sua vez irá procurar obter o embasamento teórico, além de coleta de dados para resolvê-lo.

Segundo Severino (2000) a metodologia se refere ao caminho escolhido para se chegar ao fim proposto pela pesquisa. É a escolha que o pesquisador realizou para abordar o objeto de estudo. Para todos os tipos de pesquisa é importante conhecer seus dois tipos, sendo elas a pesquisa qualitativa e a pesquisa quantitativa, que independentemente do tema e a área escolhida pelo pesquisador, possuirá uma das características presentes além do tipo de pesquisa que será apresentada na sequência.

**Metodologia de Pesquisa Qualitativa:**Não se preocupa com relação aos números, mas sim com relação ao aprofundamento e de como ela será compreendida pelas pessoas. Os pesquisadores que utilizam este método procuram explicar o porquê das coisas, explorando o que necessita ser feito sem identificar os valores que se reprimem a prova de dados, porque os dados analisados por este método não estão baseados em números.  
  
**Metodologia de Pesquisa Quantitativa:** Diferente da pesquisa qualitativa, este método busca por resultados que possam ser quantificados, pelo meio da coleta de dados sem instrumentos formais e estruturados de uma maneira mais organizada e intuitiva.   
  
**Confira agora alguns tipos de pesquisa, que podem ser tanto qualitativas como quantitativas:**  
  
**Pesquisa Acadêmica**: Esta é realizada na academia, ou seja, em uma instituição de ensino superior sempre sendo conduzida por pesquisadores que geralmente são os professores universitários ou pesquisadores independentes. Este tipo de pesquisa visa o conhecimento para determinada disciplina que o acadêmico esteja estudando.  
  
**Pesquisa Exploratória:** Esta pesquisa busca constatar algo em um organismo ou em determinado fenômeno de maneira a se familiar com o fenômeno investigado de modo que o próximo passo da pesquisa possa ser melhor compreendida e com maior precisão.  
  
**Pesquisa Laboratorial:** O que o denomina como laboratorial é o fato de que elas ocorrem em situações controladas. A maioria das pesquisas é realizada em locais fechados (laboratórios) e até mesmo ao ar livre ou em ambientes artificiais. Em todas as pesquisas laboratoriais necessitam de um ambiente possível de ser controlado, estabelecido de forma prévia de acordo com o estudo a ser desenvolvido.

**Pesquisa empírica:** Realizada em qualquer ambiente, se dá por meio de tentativa e erro. A principal finalidade desta pesquisa é testar hipóteses que tratam de relações de causa e efeito.  
  
**Pesquisa de campo:**Este tipo de pesquisa vai muito além da observação dos fatos e fenômenos e faz uma coleta do que ocorre na realidade a ser pesquisada. Depois disso, elas são analisadas e seus dados são interpretados com base em uma fundamentação teórica sólida com o desígnio de elucidar o problema pesquisado.  
  
**Pesquisa Teórica:**Este tipo de pesquisa faz uma análise de determinada teoria, sempre utilizando embasamentos teóricos para explicar a pesquisa que está sendo levantada. Artigos científicos é um exemplo de uma pesquisa teórica.

**MÉTODO LÓGICO**

Para a consistência interna aos paradguimas do discurso será empregada neste estudo a **lógica dialética** e, mais especificamente, **a dialética da contradição** que consiste num movimento triádico que parte de fatos afirmativos, para num segundo momento negá-lo. Posteriormente, contruir-se-á uma dupla negação, dando-se origem à síntese, produto e processo históricos qualitativamente superiores às suas antíteses em conflito que se constituirá em uma realidade nova de ruptura com a ordem social estabelecida.

Assim, com a finalidade de compreender a lógica dos argumentos do processo analítico deste conteúdo, trabalhar-se-á com a dialética Vygotskiana que significa metodologicamente levar em consideração as categorias de mediação, interação, as bases biológicas, linguagem, os processos psicológicos e a sociedade da qual o sujeito faz parte.

Segundo **Luckács** (1975) um dos pontos de relevância metodológica da dialética é, que sua lógica nos possibilita transcender para além da superfície do objeto, alcançando-se os processos e interrelações que compõem a realidade social investigada . Somente o ponto de vista dialético permite que se veja no real um “jorrar ininterrupto de essência qualitativa”. (Op. Cit.).

A lógica dialética de **Marx** (1977) considera a **educação** como um processo e, não como um ato imediatista conforme a lógica formal. Os indutivistas, assim como os dedutivistas consideram a razão intuitiva um instrumento privilegiado do conhecimento humano. Para eles, **o raciocínio intuído** é critério únicode verdade**,** de modo que não existe nenhum caminho laborioso da dialética para nos conduzir a verdade. O racionalismo, pois desestimula o ser humano a realizar o esforço investigado de ir além das aparências, em busca da essência dos fenômenos, dando origem apenas a totalidade abstrata e vazia de conteúdo sócio-histórico.

De forma diferente, a **lógica dialética** identifica as contradições concretas e as mediações específicas que constituem as diversas articulações do objeto enquanto estrutura totalizante, ou seja, em processo de totalização que nunca se “fecha” integralmente.

Enquanto a lógica formal parte da dimensão imediata e se fixa como ponto de chegada na imediaticidade do objeto; a **lógica dialética** parte do concreto imediato, mas adentra as diversas camadas do objeto, desvelando as suas mediações até alcançar sua estrutura mais profunda. Neste sentido, a dialética desnuda que o objeto está mediatizado por uma serie de fatos e por diversas ações humanas, por isso no seu desvelamento, importa alcançar efetivamente a sua **verdadeira essência.**

Para se alcançar as mediações, há necessidade de se partir das contradições internas do objeto, pois como enfatizou **Lefebvre** (1991) “O **mais** só se define com o **menos**; a dívida da mesma forma, só ganha significado pelo empréstimo” enquanto a exclusão só se afirma através de sua negação que é a inclusão.

As articulações e conexões íntimas entre as diferentes dimensões de um dado objeto produzem unidades contraditórias, que constitui principio básico do movimento dialético de existência dos fatos, ou seja, ao mesmo tempo em que parece afastar-se, se identificam. São, pois duas “faces” de uma mesma “moeda”, isto é dois momentos de um mesmo processo.

O raciocínio lógico da dialética é um processo contínuo e ininterrupto, identificado como o movimento de **tese** (afirmação), **antítese** (negação) e **síntese** (negação da negação). É um processo que jamais se encerra definitivamente, porque a síntese como superação, é sempre um momento do processo histórico e, por isso, está aberta a novas e, possíveis negações. Neste sentido, a síntese se transforma em uma nova tese que implica em sua antítese e, subsequente produção de unidade estruturais mais desenvolvidas.

Esta forma de pensar inclui a relativização ou fluidificação dos conceitos, porque seu desenvolvimento é qualitativo e em espiral, de onde se pode concluir, por que nenhuma afirmação é inquestionável e, inteiramente verdadeira ou falsa, na medida em que, é verdadeira pelo que tem de relativo e, é falsa pelo que contém de absoluto.

Essa revitalização da lógica dialética implica em uma conexão recíproca e universal de toda realidade estuda, em contínua relação dialética, de tal forma que comporta um processo em constante transformação através de novas sínteses. Este é o princípio da realidade captada pelo raciocínio dialético, segundo o qual o real é dialético e, o dialético é real.

Do ponto de vista metodológico, as regras práticas da lógica dialética levadas em consideração neste estudo serão:

* Analisar e refletir sobre o objeto de estudo de forma objetiva, dirigindo-se ao próprio problema em estudo;
* Apreender o objeto de estudo no conjunto de suas conexões internas;
* Apreender o problema em suas contradições, ou seja, enquanto uma unidade em contradição, analisando o conflito de suas faces opostas;
* Analisar as mediações que são inerentes ao problema estudado;
* Penetrar as camadas mais profundas do objeto, de modo apreendê-lo em sua verdadeira essência, refletindo sobre para quem interesse a manutenção da ordem estabelecida.

Assim, o método dialético como raciocínio explicativo dos argumentos analítico poderá se revelar, ao mesmo tempo fecundo e rigoroso, pois além de fornecer as regras de interpretação do fenômeno, forneceu também as formas de ação transformadora para a sua superação.

Considerando, pois, que a dialética da contradição corresponde ao método lógico mais fértil e promissor epistemologicamente para se analisar, compreender e interpretar as conexões, as mediações e as contradições sociais internas do objeto de estudo, que no caso se refere a valorização docente na educação superior, utilizar-se-á essa forma lógica de pensar, com finalidade de aprender este problema como síntese de múltiplas e concretas determinações históricas.

**Vygotsky** (1984) concebe o homem como um ser histórico e produto de um conjunto de relações sociais. Ele se pergunta como os fatores sociais podem modelar a mente e construir o psiquismo e a resposta que apresenta nasce de uma perspectiva semiológica, na qual o signo, como um produto social, tem uma função geradora e organizadora dos processos psicológicos. O autor considera que a consciência é engendrada no social, a partir das relações que os homens estabelecem entre si, por meio de uma atividade pela mediação da linguagem.

Os signos são os instrumentos que, agindo internamente no homem, provocam-lhe transformações internas, que o fazem passar de ser biológico a ser sóciohistórico.Não existem signos internos, na consciência, que não tenham sido engendrados na trama ideológica semiótica da sociedade ( OLIVEIRA,1997).

Para **Vygotsky** (Opcit...), o sujeito  se produz pela linguagem, e na interação com outros sujeitos e que as formas de pensar são construídas por meio da apropriação do saber da comunidade em que o homem está inserido. A relação entre homem e mundo é uma relação mediada, na qual, entre o homem e o mundo existem elementos que auxiliam a atividade humana. Estes elementos de mediação são os signos e os instrumentos. O trabalho humano, que une a natureza ao homem e cria, então, a cultura e a história do homem, desenvolve a atividade coletiva, as relações sociais e a utilização de instrumentos. Os instrumentos são utilizados pelo trabalhador, ampliando as possibilidades de transformar a natureza, sendo assim, um objeto social.

Segundo **Vygotsky** (Ibid,idem..), há mudanças qualitativas no uso dos signos: o processo de internalização e a utilização de sistemas simbólicos. A internalização está associada ao recurso da repetição onde a criança apropria-se da fala do outro, tornando-a sua. Os sistemas simbólicos organizam os signos em estruturas, estas são complexas e articuladas. Essas duas mudanças são essenciais e evidenciam o quanto são importantes as relações sociais entre os sujeitos na construção de processos psicológicos e no desenvolvimento dos processos mentais superiores.

Os signos internalizados são compartilhados pelo grupo social, permitindo o aprimoramento da interação social e a comunicação entre os sujeitos. As funções psicológicas superiores aparecem, no desenvolvimento da criança, duas vezes: primeiro, no nível social (entre pessoas, no nível interpsicológico) e, depois, no nível individual (no interior da criança, no nível intrapsicológico). Sendo assim, o desenvolvimento caminha do nível social para o individual (OLIVEIRA, 1997).

Compreende-se que o Pensamento e linguagem associam-se devido à necessidade de intercâmbio durante a realização do trabalho. Porém, antes dessa associação, a criança tem a capacidade de resolver problemas práticos (inteligência prática), de fazer uso de determinados instrumentos para alcançar determinados objetivos. **Vygotsky** (Ibid,idem..), chama isto de fase pré-verbal do desenvolvimento do pensamento e uma fase pré-intelectual no desenvolvimento da linguagem.

**CONSIDERAÇÕES FNAIS**

Conclui-se que o mercado de trabalho exige que o educador seja um profissional polivalente e que seja capaz de se adaptar as novas transformações que o mundo passa nos dias de hoje, com uma visão criativa, dinâmico e com força de vontade de crescer e que acima de tudo tenha um conhecimento “técnico – cientifico”. Considerando a fala de Adriana Campani mestre em Educação pela UFRS a educação no modelo liberal clássico defendia o direito do cidadão e a liberdade de pensamento. Já o neoliberalismo defende o mercado consumidor e não o da educação para o cidadão.

A aprendizagem desempenha papel central no desenvolvimento humano, sendo sua principal característica os processos de mudança que acontecem como resultado da experiência. Aprendizagem, portanto, é o resultado já maduro de um processo que se expressa diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência.

Diante disso, é preciso que o docente consiga criar novas estruturas, novas estratégias que envolvam as tarefas escolares e que possa despertar no estudante a capacidade dele expressar opinião, criar sentido para a expressão do pensamento e fazer compreender que pela linguagem é possível transformar o social, cultural e pessoal. Logo, trabalhar com metodologias inovadoras é uma prática bastante complexa que requer dos educadores muita dedicação e, acima de tudo, certo aperfeiçoamento dos métodos usados na sala de aula.

**REFERÊNCIAS**

**KISHIMOTO**, Tizuko. M. (org). ***Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*** -2ed. - São Paulo (SP): Cortez, 1997.

**LEFÉBVRE**, H. ***Lógica Formal/ Dialética****.* Rio de Janeiro (RJ): CIV. BRASILEIRA, 1991.

**LÉVY**, P. ***As tecnologias da inteligência****:* ***o futuro do pensamento na era da informática*.** Rio de Janeiro:VOZES, 1993.

**LUKÁCS**, G. ***História Y Consciência de Classe***. México(MX): GRIJALBO, 1975.

**MARCUSCHI**, L. A. ***Da fala para a escrita***, 8ª edição, São Paulo: Cortez, 2007.

**MARX,** K*.* ***Contribuição a Critica da Economia Política***. São Paulo (SP): ABRIL CULTURAL, Col. “Os Pensadores”, 1977.

**OLIVEIRA**, M. K. de Vygotsky: ***aprendizado e desenvolvimento: um processo******sócio histórico*** - São Paulo: (SP): Scipione, 1997.

**SEVERINO,** A.J. **Metodologia do Trabalho Cientifico.** 21. ed.São Paulo (SP).Cortez,2000.

**SANTOS**, S. M. P. dos (org). ***Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos****.* 7ª ed. Petrópolis-(RJ); VOZES, 1997.

unisc.br/portal/upload/com\_arquivo/**metodologia**\_**cientifica.**

**VIGOTSKY**, L. S. ***A formação Social da Mente***. São Paulo (SP): MARTINS FONTES, 1984.