

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO INFANTIL

Vanusa Aparecida Silva

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO
DA APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA BRINCADEIRA**

ANÁPOLIS – GO
2009
VANUSA APARECIDA SILVA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM ATRAVÉS DA BRINCADEIRA

Monografia apresentada a Faculdade Católica de Anápolis, como pré-requisito para obtenção do grau de especialista em Educação Infantil, sob a orientação da Professora Mestre Giuliana Brossi.

ANÁPOLIS – GO
2009

A criança brinca para expressar agressão, adquirir experiência, controlar ansiedades, estabelecer contatos sociais como integração da personalidade e por prazer.

Winnicott

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
CAPÍTULO I – Considerações Gerais Sobre as Atividades Lúdicas na Escola.....	6
1.1 Os Parâmetros Curriculares Nacionais e as Atividades Lúdicas.....	6
1.2 Considerações a Respeito da Inteligência da Criança.....	7
1.3 Jogos: Possíveis Contribuições do Lúdico.....	9
1.4 A importância dos Jogos.....	12
CAPÍTULO II – A Importância do Lúdico na Educação Infantil.....	14
2.1 O Brincar na Escola.....	18
2.2 O Lúdico na Educação Infantil.....	19
2.3 Contribuição do Lúdico no Ensino da Leitura e da Escrita na Educação Infantil.....	23
CAPÍTULO III – Análise dos Dados Pesquisados e Obtidos.....	27
CONCLUSÃO.....	31
BIBLIOGRAFIA.....	34
APÊNDICE.....	35

RESUMO

Sempre estamos comunicando aos outros algo sobre nós mesmos. Nem sempre a forma mais eficaz de comunicação é a verbal, pois podemos controlar nossa fala com o nosso intelecto e, com isso, camuflar o que de fato sentimos, escondendo coisas sobre nós através de uma fala racional, que sempre é nossa. A criança se expressa por intermédio de suas brincadeiras, pois é através do ato de brincar que ela elabora seus medos, suas fantasias, suas angústias, isto é, seu mundo interno. A partir da possibilidade de formulação das brincadeiras, a criança pode elaborar e enfrentar as situações difíceis que vivenciará. O lúdico exerce um fascínio grandioso uma vez que é inerente ao ser humano, e o que é melhor, à sua parte alegre, reporta-se aos momentos em que ele está feliz. Portanto, o objetivo deste é verificar a correspondência do lúdico e seus benefícios na Educação Infantil, tendo como apoio bibliográfico Vygotsky (1984), Benjamin (1984), Alves (1990), Brougère (1999) entre outros. Preparando a criança para vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se as condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar com os seus semelhantes e conviver como um ser social.

Palavras - chaves: Lúdico; brincadeiras; desenvolvimento; aprendizagem.

ABSTRACT

When we are communicating to others something about ourselves. Not always the most effective way of communication is verbal, we can control our speech with our intellect and thereby hide the fact that we, hiding things from us on a rational speech, which is always ours. The child is expressed through their games, because it is through the act of playing it develops their fears, their fantasies, their fears, that is, their internal world. From the possibility of formulation of the play, the child can develop and cope with difficult situations that experience. The play has a great fascination because it is inherent to man, and what is better, its cheerful part, refers to those moments when he is happy. Therefore, the objective is to verify the correspondence of playful and their benefits in Child Education, with support bibliographic Vygotsky (1984), Benjamin (1984), Alves (1990), Brougère (1999) among others. Preparing your child for life, assimilating the culture of the environment in which you live, it is integrating, adapting to the conditions that the world offers and learning to compete, cooperate with their peers and live as a social being.

Words - words: Fun; games; learning; development.

INTRODUÇÃO

Percebe-se que os educadores da atualidade precisam utilizar-se do lúdico na educação infantil, pois ao separar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade percebeu a importância da criança que brinca.

Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação do lúdico como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento da aprendizagem infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento da criança.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão relacionados, sendo que as crianças se inter relacionam com o meio objeto e o social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

O brincar possibilita, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões vindas de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e a sua personalidade. Porém é Piaget que nos explica o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, representando formas diferenciadas de brincar.

O saber escolar deve ser valorizado socialmente e o ensino infantil deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brincadeiras e musicalidade.

Piaget (1978) demonstrou que o jogo tem importância fundamental para a assimilação do real e conseqüente desenvolvimento da criança. As situações criadas pelo jogo imitam a vida real e atuam na formação de significantes permitindo a constituição da função simbólica.

A proposta deste trabalho é de transitar por intermédio das experiências educacionais vividas por vários profissionais que atuam junto a infância, que se utilizaram do instrumento lúdico para o ensino e que deixaram uma rica e imensa teoria para novas e constantes pesquisas, e, relacionar este procedimento do brincar natural, objeto principal deste estudo, procurando ao findar este trabalho, os valores que representam este mesmo brincar natural. Objetivando entender se a natureza encontrada no brincar no decorrer da infância tem efeitos coerentes quanto ao desenvolvimento e em quais esferas ela acaba atuando.

Espera-se que com este trabalho estar contribuindo com as pessoas para aprofundar o campo da pesquisa relevante ao uso do lúdico na educação infantil e aos pesquisadores da educação em ativa. Isto porque pesquisará teorias de importantes pensadores da educação e dos principais estudiosos do uso dos jogos (em seu sentido mais amplo), buscando relações e justificativas para a sua aplicação para o desenvolvimento pessoal e a atitude cooperativa.

Este trabalho está dividido em três capítulos: o primeiro aborda de forma geral as atividades lúdicas na escola, aponta a inteligência da criança; mencionando

os parâmetros curriculares nacionais, e fazendo considerações sobre os jogos e sua importância. No segundo capítulo é focalizado a importância de se trabalhar com o lúdico na Educação Infantil, enfatizando o brincar na escola e as vantagens de se trabalhar com o lúdico nesta fase de vida. E o terceiro abrange a análise dos dados pesquisados e obtidos.

CAPÍTULO I – CONSIDERAÇÕES GERAIS SOBRE AS ATIVIDADES LÚDICAS NA ESCOLA

1.1 Os Parâmetros Curriculares Nacionais e as Atividades Lúdicas

As atividades lúdicas são auxiliares na aplicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, especialmente no tocante aos temas transversais, para o ensino fundamental.

Estes dirigem o seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver os conteúdos, mas necessita desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento. Para que isto seja possível os PCNs contemplam, além das disciplinas tradicionais, assuntos como ética, pluralidade cultural, saúde, meio ambiente e educação sexual.

Estes parâmetros também têm como principal preocupação que esta gama de assuntos seja transmitida de forma transversal.

O jogo e as atividades lúdicas, em geral, podem ser o principal veículo para atender estas propostas, isto porque as diferentes combinações que um jogo pode encerrar, o uso de elementos desafiantes e externos, as interações entre os educandos em diferentes combinações em grupos facilitam a abordagem em diferentes temas, de forma interdisciplinar e, sobretudo, com maior adesão e participação dos alunos.

A metodologia lúdica pode ter uma grande utilidade para a educação futuramente, isto porque pode ser um instrumento de apresentação de assuntos de forma não linear, que deverá se tornar uma exigência das crianças que acessam cada vez com mais facilidade sistemas multidirecionais como jogos virtuais, internet e outros.

1.2 Considerações a Respeito da Inteligência da Criança

Entende-se por inteligência: a investigação da novidade com adaptação contínua de situações novas. Quando um bebê tenta passar um objeto por entre obstáculos, ele o faz de diversas maneiras, não se dando conta de que o tamanho do objeto interfere diretamente no espaço disponível para a passagem do mesmo.

Percebe-se também que quando uma criança vê vários deslocamentos de um objeto sendo escondido por um adulto ela sempre irá procurá-lo onde o viu pela última vez.

Isso significa que as noções de antes e depois estão, apenas iniciando, e futuramente serão aplicadas a acontecimentos externos. Daí vem à importância de observá-las em atividades lúdicas, para a compreensão de tal procedimento infantil.

Quando a criança brinca ou pratica exercícios motores, ela combina diferentes ações motoras entre si, divertindo-se em repetir várias vezes os mesmos processos, porém modificando a cada repetição de um movimento.

Em certos movimentos de sua infância, a criança finge ações como dormir, levar a mão à boca, como se estivesse comendo. Esses processos simbólicos indicam um esboço de representação ou evocação de uma situação ausente já vivenciada. Esta fase marca o início da representação e, considera os exercícios motores simples e os símbolos lúdicos da brincadeira simbólica.

Piaget (1978) destaca a possibilidade da criança imitar certos sons significativos da língua que ouve. Isto é, possível devido a coordenação progressiva de esquemas vocais já conhecidos e por acomodação, também progressiva, desses mesmos esquemas.

No primeiro ano de vida, a criança começa a esboçar os esquemas fonéticos da língua: papá para papai, comida, etc. Para Piaget (1978), o uso que a criança faz destes vocábulos lembra um conjunto de símbolos, definidos subjetivamente, pois pode mudar sua significação em um único dia. Em outras

ocasiões a criança age em seguida verbaliza algo. Este comportamento indica que os esquemas verbais são diretamente ligados as ações realizadas sobre o meio.

A construção da noção do tempo exige também o desenvolvimento da representação, pois assim será permitido à criança pegar um objeto e recordar um fato relativo a ele, reconstituindo um acontecimento não mais ligado à percepção direta. Uma vez interiorizada a imitação fornece, aos simples exercícios motores, todo um simbolismo gestual e passa a funcionar na ausência do modelo, evoluindo assim a linguagem. Passando-se para a fase da brincadeira simbólica, posteriormente surge o desenho na vida da criança.

Todo esse simbolismo intervém de forma decisiva no desenvolvimento psicológico, enriquecendo as relações interindividuais, antes restritas à imitação de sons e gestos, dando lugar a uma comunicação mais ampla com o meio. Piaget (1978) considera esta passagem um exemplo de generalização construtiva. Um desenvolvimento harmônico, lúdico, que inclui aprender a ouvir opiniões diferentes e a contra argumentar, estabelecendo comparações objetivas entre várias maneiras de se compreender um mesmo fato pouco a pouco vai contribuir para tornar a criança apta a um intercâmbio, real com os outros, favorecendo a troca de experiências, por estar baseada na cooperação e na reciprocidade.

Excluindo a aceitação passiva de idéias e sugestões mal compreendidas, a criança, quando tem um esquema mais evoluído de linguagem, passa a ser sujeito ativo de suas ações e as defende com conversa com o adulto sendo lógico para ela o que pode ser manipulado e transformado de acordo com sua vivência.

O “fazer” é um dos critérios essenciais a orientar as condutas do professor frente às crianças. Sendo assim, o que realmente importa é selecionar o maior número possível de situações que promovam o desenvolvimento de habilidades variadas, pois o objetivo é sempre a aprendizagem.

A partir do momento em que as atividades começaram a ser oferecidas em sala de aula, notamos um processo que repercute em todo conjunto, apesar de não ser manifestado imediatamente, mas, o avanço registrado numa situação, logo

interfere em outras e, num espaço não muito longo de tempo, as diferenças de progresso vão se somando e darão lugar futuramente ao progresso total, global. Isto justifica a importância de se trabalhar com uma série de atividades lúdicas, pois é o conjunto destas que vão influir nas transformações que ocorrem à medida em que as crianças são conduzidas a tomar consciência das ações exercidas sobre os objetos.

A criança deve sentir-se sempre capaz de exercitar o que foi proposto. O progresso dos movimentos, do ponto de vista quantitativo, surge através do funcionamento de um esquema.

Esse processo repercute nos demais movimentos, possibilitando a introdução de outras e mais complexas atividades. Sabe-se que a noção de espaço começa a se desenvolver desde o nascimento e está sempre subordinada aos progressos da inteligência. É agindo sobre as coisas que a criança pode construir todo um sistema de relações espaciais referentes aos seus próprios movimentos e aos deslocamentos dos objetos.

Assim a linguagem vai ser estimulada porque o professor conversa o tempo todo com seus alunos sobre o que estão realizando. As crianças também conversam, se comunicam entre si; elas desenvolvem a linguagem porque falam.

Somente com a prática do diálogo é que se aprende a dialogar. Pois, se a criança aprende a agarrar, agarrando; a saltar, saltando; entendemos então que dominar uma ação implica em agir sobre o objeto a ser conhecido.

1.3 Jogos: Possíveis Contribuições do Lúdico

Os efeitos de brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no

desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento.

A aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção. (VYGOTSKY, 1984, p. 69)

O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Mas, é Piaget que nos esclarece o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita em matemática, português e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

As atividades lúdicas facilitam tanto o progresso da personalidade integral da criança, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Ao ingressar na escola, a criança sofre um considerável impacto físico-mental, pois, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

Na escola, a criança permanece durante muitas horas em carteiras escolares nada adequadas, em salas pouco confortáveis, cumprindo horários e

impossibilitada de mover-se livremente. Pela necessidade de submeter-se à disciplina escolar, na maioria das vezes a criança apresenta uma grande resistência em ir à escola, dando inúmeras desculpas. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida, e, sim, por não encontrar canalização para as suas atividades preferidas.

O crescimento, ainda em marcha, exige maior consumo de energia e não se pode permitir que a criança permaneça, por longo tempo, trancada na sala de aula, calma e quieta, quando ela necessita mais de movimento.

A escola deve partir de exercícios e brincadeiras simples para incentivar a motricidade e as habilidades normais da criança em um período de adaptação para depois, gradativamente complicá-los um pouco possibilitando um melhor aproveitamento geral.

Num sentido puramente formal poderíamos considerar toda a sociedade como um jogo, sem deixar de ter presente que este jogo é o princípio vital de toda a civilização. A conclusão é de que sem o espírito lúdico a civilização é impossível. (BENJAMIN, 1984, p. 46)

O lúdico na Educação Infantil é uma forma de valorização do indivíduo enquanto ser capaz acreditando, desta forma, numa educação contextualizada que considera o referencial sócio-histórico e cultural do educando.

A cultura aparece como contexto simbólico que circunda o crescimento e o desenvolvimento dos indivíduos e dos grupos humanos, é preciso assim que conheçamos este referencial para compreendê-lo enquanto possibilidade de aprendizagem. (ALVES, 1990, p. 13)

Os jogos didáticos aparecem diante deste contexto como alternativa que fortalece e enriquece o ato pedagógico no que diz respeito ao processo ensino aprendizagem. Considerando-se que o conhecimento acerca de suas funções e variadas formas de uso dentro do ambiente alfabetizador é relevante, já que são atividades socializadoras nas quais são despertadas a criatividade, a percepção, a imaginação, a lógica e o raciocínio.

Estimulando a inserção de jogos na prática docente de educadores de crianças, nos preocupamos que estes fatos sejam previamente organizados, já que

as atividades com jogos precisam se constituir de desafios para o educando, despertando seu interesse e promovendo um efetivo desenvolvimento. Se assim organizado, os jogos não serão vistos como atividades meramente recreativas, e sim como forma de aprender.

Contudo, é importante ressaltar que a maior ferramenta do educador será a sua sensibilidade acerca das expectativas dos educandos, bem como sua interação com os conteúdos a serem trabalhados, propiciando um ambiente de troca e respeito entre as partes envolvidas no processo.

1.4 A Importância dos Jogos

Sabe-se que é fundamental não esquecer que só a utilização de materiais pedagógicos não garante uma aprendizagem eficaz e significativa. Para além da manipulação, é preciso refletir nos processos e nos produtos porque o mais importante no ensino-aprendizagem é a atividade mental dos alunos.

Contudo, por vezes, ouve-se alguns professores dizerem que o jogo, por ser uma atividade lúdica, embora inerente ao desenvolvimento intelectual, emocional e social da criança e da cultura humana, pode transmitir uma idéia errada aos alunos, ou seja, a atividade lúdica é divertida e, sem jogos, volta a ser difícil, aborrecida e séria. Por este motivo, é necessário percebermos que durante o jogo há um espaço para a imaginação e a criatividade, mas é crucial definir uma estratégia para sua utilização adequada na sala de aula.

O uso da informática na educação através de softwares educativos é uma das áreas da informática na educação que ganhou mais terreno ultimamente. Isto se deve principalmente à possibilidade de criação de ambientes de ensino e aprendizagem individualizados (ou seja adaptado as características de cada aluno) somado as vantagens que os jogos trazem consigo: entusiasmo, concentração, motivação, entre outros. Os jogos mantêm uma relação estreita com a construção do conhecimento e possuem influência como elemento motivador no processo de ensino e aprendizagem.

Verifica-se que a educação contribui para formar indivíduos com habilidades únicas e características singulares. Com efeito, o indivíduo passa a valer por aquilo que ele sabe. Logo as pessoas serão mais valorizadas já que seus saberes e suas experiências são únicos.

Como é amplamente reconhecido, pessoas com melhor formação têm maior probabilidade de trabalhar e de permanecer empregadas e recebem maiores salários. A produtividade da economia, em geral, e da agricultura, em particular, tem grande acréscimo quando seus empresários e trabalhadores adquirem mais e melhor escolaridade.

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos”, ou seja, tem como função assimilar a realidade. (PIAGET, 1978, p. 48)

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira de se auto-expressar. Esses jogos de faz de conta possibilitam a criança a realização de sonhos e fantasias, revelam conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras.

CAPÍTULO II – A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Na abordagem do processo educativo a afetividade ganha destaque, pois se acredita que a interação afetiva seja mais eficiente na compreensão e mudança das pessoas do que um raciocínio brilhante, repassado mecanicamente. Esta idéia ganha adeptos com o engajamento das atividades lúdicas na Educação Infantil.

O educador da Educação Infantil deve dar ênfase a metodologia que se alicerça no brincar, pois é sua importante facilitar a aprendizagem através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento, afinal, a arte-magia do ensinar-aprender, permite que o educando construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer atividades matemáticas, por exemplo.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore, portanto, defende-se nesse estudo uma metodologia em que o brincar é a ludicidade do aprender. A criança aprende enquanto brinca.

Partindo desse pressuposto de que por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro, ainda em que postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação, sendo que brincando e jogando a criança tem oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

O brinquedo como suporte da brincadeira tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. Tanto o brinquedo, quanto a brincadeira, permitem a exploração do seu potencial criativo numa sequência de ações liberas e naturais em que a imaginação se apresenta como atração principal. Por meio do brinquedo a criança reinventa o mundo e libera suas atividades e fantasias.

A entrada da criança no mundo do faz-de-conta marca uma nova fase de sua capacidade de lidar com a realidade, com os simbolismos e com as representações. Com o brinquedo a criança satisfaz certas curiosidades e traduz o mundo dos adultos para a dimensão de suas impossibilidades e necessidades.

Verifica-se que a criança precisa vivenciar idéias em nível simbólico para compreender o significado na vida real. O pensamento da criança evolui a partir de suas ações, razão pela qual as atividades são tão importantes para o desenvolvimento do pensamento infantil mesmo que conheça determinados objetos ou que já tenha vivido determinadas situações, a compreensão das experiências fica mais clara quando as representam em seu faz-de-conta. Neste tipo de brincadeira tem também oportunidade de expressar e elaborar de forma simbólica, desejos, conflitos e frustrações.

O ato de criar permite uma Pedagogia do afeto na escola. Permite um ato de amor, de afetividade cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que pressupõe o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador infantil tanto a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, como também, cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito – ser – criança.

A afetividade é estimulada por meio da vivência, na qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando. A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender.

O lúdico é importante na Educação Infantil por ser a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança, pois, a criança estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e paixões, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Sabe-se que independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos¹ fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e faz-de-conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos e os divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Vale comentar ainda o jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações destas derivadas em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico-operativo da atividade. Dessa forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis.

Entender o papel do jogo nessa relação afetiva - emocional e também de aprendizagem requer conhecimento de estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos do ser humano, como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem, enfim, a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação. Esta concepção reconhece o papel do jogo na formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas. De acordo com Vygotsky (1984) “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva”. Segundo o autor, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa

1 Na seção trato da diversidade dos brinquedos em épocas/culturas diferentes.

saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Propõe-se ainda, explorar novas práticas no ambiente-escola que se utilizam do lúdico, para a construção da aprendizagem. Percebe-se com isso que se o professor de matemática tiver conhecimento e prazer, mais probabilidade existirá de que os professores/aprendizes se utilizem desse modelo em sua sala de aula, pois, o sucesso ou insucesso de certas experiências marcam a nossa postura pedagógica, fazendo-nos sentir bem ou mal com esta ou aquela maneira de trabalhar na sala de aula.

Ao sentir que as vivências lúdicas podem resgatar a sensibilidade, até então adormecida, ao perceber-se vivo e pulsante, o professor/aprendiz faz brotar o inesperado, o novo, e elimina a lógica da racionalidade que extingue o calor das paixões, e leva ao tradicional e a rotina, que a matemática substitui a arte e que o humano dá lugar ao técnico, permitindo o construir alicerçado no afeto, no poder fazer, sentir e viver.

O que se pretende, então é especificar mais o caráter epistemológico do lúdico e do afeto como metodologias em sala de aula. Para isso é preciso que se volte às escolas enfocando o fazer do professor, demonstrando os passos da metodologia empreendida.

Percebe-se que se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer. É isso que deve ser feito na prática pedagógica, enfatizando a ludicidade: ensinar e sensibilizar o aluno para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem o gosto e a curiosidade pelo conhecimento, que propicia o prazer, a alegria, a inter-relação, a parceria, gerando um clima afetivo na criança, permitindo ao processo de aprendizagem uma efetivação satisfatória e realizadora.

Através do jogo a criança lida com experiências que ainda não consegue realizar de imediato no mundo real, vivencia comportamentos e papéis num espaço imaginário em que a satisfação de seus desejos pode ocorrer.

Outra importante consideração nesta vertente é que a atividade lúdica apresenta dois elementos-chave como definidoras de jogo infantil: as regras e o imaginário. Tanto no jogo simbólico (faz-de-conta/jogo de papéis) como no de regras, estas duas características estão presentes. O que muda é a intensidade e a forma como elas aparecem: no jogo simbólico, o que predomina é a situação imaginária, mas as regras estão presentes, porém de forma implícita; no jogo de regras, o imaginário está presente, mas de forma latente.

Portanto, percebe-se que brincar é coisa séria. É o grande desafio para o educador em sua formação lúdica e na construção interdisciplinar do processo de aprendizagem, com ênfase a Pedagogia do Afeto, no ambiente-escola.

2.1 O Brincar na Escola

A fim de dar um lugar ao brincar, Winnicott (1979) postulou a existência de um espaço potencial entre o bebê e a mãe. Esse espaço varia bastante segundo as experiências de vida do bebê em relação à mãe ou figura potencial com o mundo interno (relacionado à parceria psicossomática), e com a realidade concreta ou externa (que possui suas próprias dimensões e pode ser estudada objetivamente, e que, por mais que aparente variação, segundo o estado do indivíduo que a está observando, na verdade permanece constante).

É a brincadeira que é universal e que é própria da saúde: o brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na psicoterapia; finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros.

Deve-se comunicar com as crianças através da brincadeira ou jogo e de algumas palavras simples que possam captar claramente.

O desenvolvimento infantil se encontra particularmente vinculado ao brincar, uma vez que este último se apresenta como a linguagem própria da criança,

através da qual lhe será possível o acesso a cultura e sua assimilação. O brincar se apresenta como fundamental tanto ao desenvolvimento cognitivo e motor da criança quanto à sua socialização, sendo um importante instrumento de intervenção em saúde durante a infância.

Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

2.2 O Lúdico na Educação Infantil

Com o pensamento obsessivo de que a alfabetização se limita as quatro paredes da sala de aula e o método adequado dá ao professor o controle da alfabetização de seus alunos, o próprio professor entra em conflito frente à situação de que, o número de crianças com acesso à alfabetização aumentou e trouxe como consequência, o fracasso escolar notável.

Descobriu-se, a prática falida e começou o discurso da culpa: alunos submetidos, carentes, deficientes. Escola, máquina de reprodução das relações de poder. Professor mal pago, mal formado incompetente.

Para Ferreiro (1985, p. 29), o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar, porém, as crianças. Tradicionalmente, as investigações sobre as questões de alfabetização giram em torno de uma única pergunta: “como ensinar a ler e escrever?”

Como a escrita é uma função culturalmente mediada, a criança se desenvolve numa cultura letrada e está exposto aos diferentes usos da linguagem escrita e ao seu formato, tendo diferentes concepções a respeito desse objetivo cultural ao longo de seu desenvolvimento. A principal condição necessária para que uma criança seja capaz de compreender adequadamente o funcionamento da língua escrita, é que essa criança descubra que a língua escrita é um sistema de signos

que não tem significado em si. Os signos representam outra realidade, isto é, o que se escreve, tem uma função instrumental, funcionando como suporte para a memória e a transmissão de idéias e conceitos.

Dentro do vasto programa de pesquisas do grupo de Vygotsky (1984), foi desenvolvido um estudo experimental sobre o desenvolvimento da escrita. Foi solicitado as crianças que não sabiam ler e escrever que memorizassem uma série de sentenças faladas por ele. Propositamente, o número de sentenças era maior do que aquele que a criança conseguiria lembrar-se. Depois de ficar evidente para a criança sua dificuldade em memorizar todas as sentenças faladas, o experimentador sugeriu que ela passasse a “escrever” as sentenças, como ajuda para a memória.

A partir da observação da produção de diversas crianças nessa situação, foi delineado um percurso para a pré-história da escrita. As crianças, inicialmente, imitaram o formato da escrita do adulto produzindo apenas rabiscos mecânicos sem nenhuma função instrumental, isto é, nenhuma relação com os conteúdos a serem representados. Obviamente, esse tipo de grafismo não ajudava a criança em seu processo de memorização. Ela não era capaz de utilizar sua produção escrita como suporte para a recuperação da informação a ser lembrada.

Vygotsky (1984), cita que é importante mencionar a língua escrita, como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribuí para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brincar simbólico, pois essas são também atividades de caráter representativo, isto é, utiliza-se de signos para representar significados.

Grandes teóricos como Froebel, Dewey e Piaget confirmaram a importância do lúdico para a educação da criança, afinal as crianças tem maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

Para Froebel (1978, p. 09), a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão, e participação social às crianças. Ele afirma

que a escola deve considerar a criança como atividade criadora a e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão, e à socialização seria através do método lúdico.

Já Dewey (1952, p. 108), pensador norte-americano, afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras verifica-se que somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

Em suma com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção à seguir e outros. Participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais, desenvolva livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer, e adquira hábitos de boa atividade corporal, seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas.

As brincadeiras, para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança. Os jogos lúdicos devem ser a base fundamental dos exercícios físicos impostos às crianças pelo menos durante o período escolar.

Como benefício intelectual, o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante. Illich (1976, p. 59), afirma que os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais. Suas palavras confirmam o que muitas professoras de primeira série comprovam diariamente: a criança só se mostra por inteira através de brincadeiras.

Como benefício social, a criança, através do lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar, através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu.

Como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado, a disciplina acontece automaticamente.

As vantagens didáticas do lúdico são procedimentos didáticos altamente importantes; mais que um passatempo, é o meio indispensável para promover a aprendizagem disciplinar, o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

Estudar as relações entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento humano é uma tarefa complexa, e para facilitar o estudo classificou-se o desenvolvimento em três fases distintas: aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais.

Nos aspectos psicomotores encontram-se várias habilidades musculares e motoras, de manipulação de objetos, escrita e aspectos sensoriais.

Os aspectos cognitivos dependem, como os demais, de aprendizagem e maturação que podem variar desde simples lembranças de aprendido até mesmo formular e combinar idéias, propor soluções e delimitar problemas.

Já os aspectos afetivo-sociais incluem sentimentos e emoções, atitudes de aceitação e rejeição de aproximação ou de afastamento.

O fato é que esses três aspectos interdependem uns dos outros, ou seja, a criança necessita dos três para tornar-se um indivíduo completo.

Ainda com respeito às categorias psicomotoras, cognitivas e afetiva, assim como a seriação dos brinquedos, deve-se levar em conta cinco pontos

básicos: integração entre o jogo e o jogador, deixando-o aberto para o mundo para transformá-lo à sua maneira, o próprio corpo humano é o primeiro jogo das crianças, nos jogos de imitação, a imagem ou modelo a ser seguido é importante; os jogos de aquisição começam desde cedo e para cada idade existe alguns mais apropriados; os jogos de fabricação ajudam na criatividade, no sentimento de segurança e poder sobre o meio.

Duffy, Sherman e Roehler (1996, p. 59) propuseram um modelo para descrever as relações das operações envolvidas no processo da leitura, que serão descritos a seguir.

2.3 Contribuição do Lúdico no Ensino da Leitura e da Escrita na Educação Infantil

Leitura (funcional) é o reconhecimento e compreensão das palavras e frases que são: Código Grafêmico, Código Sintático e o Código Semântico.

O Código Grafêmico refere-se às correspondências entre os sons e os sinais gráficos, ou seja, entender o que se escreve e o que se fala. O Código Sintático trata do problema das ligações entre palavras e frases. O Código Semântico relaciona-se à questão do significado, ao conteúdo das mensagens escritas, sendo que este modelo vale para a leitura e para a linguagem como um todo.

A facilidade com que a criança aprenderá a usar os três códigos dependerá da linguagem oral e da semelhança entre a linguagem da instrução. Para esses três autores Duffy, Sherman e Roehler, a leitura é um processo aprendido de reconhecimento e compreensão de palavras e frases que se apóiam mutuamente, levando a criança a se interessar por materiais impressos, brincando, recreando-se e descobrindo significados, melhorando dessa forma sua linguagem e sua comunicação com outras pessoas.

Segundo Vygotsky (1987, p. 89), a escrita é muito mais difícil do que parece, embora sua aprendizagem interaja com a da leitura.

Ao incluir-se a escrita junto com a leitura, vê-se que aprender a ler é uma tarefa extremamente difícil para uma criança de sete anos. Neste momento, as habilidades psicomotoras incluem destreza manual e digital, coordenação mãos-olhos, resistência a fadiga e equilíbrio físico. Fica claro que a escrita é, enquanto conjunto de movimentos coordenados, um exemplo de complexidade para a criança.

Se, para criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos.

Para alguns pensadores, as atividades lúdicas realizadas pelas crianças permitem que elas se desenvolvam, alcançando objetivos como a linguagem, a motricidade, a atenção e a inteligência.

Verifica-se que o papel da escola é promover a facilitação corporal (conhecimento do corpo e suas potencialidades); exercícios realizados com olhos fechados facilitam esse conhecimento; espacial, posicionando a criança em espaços diferenciados; temporal, vivida a partir da marcação rítmica, escrita, através da movimentação ampla direção esquerda-direita.

Gouvêa (1934, p. 58) foi quem usou a frase: “antes das descobertas das numerosas vitaminas, já havia encontrado a mais importante para as crianças; a vitamina “R” (recreação)”; para ela a recreação ou atividade lúdica é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolva a ativa participação. Bomtempo (2000, p. 46) lembra que as crianças que falam mal são também as crianças que pouco brincam, pois há uma estreita relação entre o brincar e a linguagem.

A escola deve aproveitar as atividades lúdicas para o desenvolvimento físico, emocional, mental e social da criança. Linguagem e brincar mostram sua

origem comum em vários aspectos. Através do símbolo lúdico corporal e concreto, orienta-se a criança para as palavras.

Chama-se atenção para a possibilidade de o jogo imaginário ser usado para facilitar a aquisição da linguagem, tanto oral como escrita, sendo que para isso acontecer deve existir um paralelo entre a linguagem e a ação que envolve, relação entre dois modos de atuar: o lúdico e o linguístico.

No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brinquedo sócio-dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais.

Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades de cooperação, entre outros.

Para a criança que se engaja no jogo sócio-dramático, torna-se mais fácil para ela participar do jogo da vida escolar.

As crianças classificadas como mais lúdicas, são mais engajadas em atividades físicas durante o brinquedo, mais alegres e bem humoradas, mais flexíveis com o grupo, saíram-se melhor em tarefas como: sugerir novas idéias sobre o uso do brinquedo, novos títulos para histórias, listas mais ricas de nomes de animais, de coisas para comer, de brinquedos, etc. (SMITH, 1976, p. 46).

Vale ressaltar que todas as matérias escolares permitem aproveitar a ludicidade para cada tipo de conhecimento. Sendo assim, para a criança fazer a transposição entre a língua oral e a escrita, é necessário trabalhar primeiramente o concreto, pois para ela a alfabetização torna-se mais fácil através da ludicidade.

A função dos brinquedos, na obtenção de melhor equilíbrio emocional de crianças, foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivo-sociais das crianças.

O brinquedo, como atividade agradável, não pode ser confundido com um jogo de sentido de partidas competições, que podem significar obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo, ansiedade, etc.

Toda vez que a competitividade ou a agressividade superam os demais atributos jogo-brinquedo, este passa a ser jogo-vício ou jogo-obrigação. O jogo-brinquedo é, em essência, de natureza criativa. A maioria dos escritores e artistas criativos apresentam uma atitude bem humorada e lúdica diante da vida.

As crianças com curiosidades mais altas tiveram melhores respostas quando podiam manipular objetos através das atitudes lúdicas, encontrando correlação entre o brinquedo e o comportamento de busca de informação.

Após discorrer sobre a importância do lúdico na Educação Infantil apresentarei a análise dos dados pesquisados e obtidos.

CAPÍTULO III – ANÁLISE DOS DADOS PESQUISADOS E OBTIDOS

Para realizar este trabalho de cunho teórico, a busca da construção de conhecimento, como princípio educativo, resolvi lançar mão de uma pesquisa prática, utilizando uma abordagem qualitativa descritiva, pois este teve como objetivo identificar a importância do lúdico na alfabetização, direcionado ao Ensino Infantil.

Este estudo teve, como objetivo inicial, diagnosticar e posteriormente analisar a realidade encontrada em uma creche de Educação Infantil, em que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta de professores e crianças.

Esta pesquisa foi realizada em uma creche, em uma cidade do interior, em Anápolis. Nos sujeitos desta pesquisa, foram realizadas, características como a prática do professor.

Em cada sala pesquisada e observada tinha uma professora regente graduada ou pós-graduada e auxiliares cursando a graduação.

Foram entrevistadas as professoras regentes, porém observada apenas 1 (uma): e a entrevista foi semi-aberta, tendo como instrumento um roteiro² (ver apêndice 01), com questões que apontam a importância do lúdico e suas funções no cotidiano do educador.

Para que esta pesquisa de campo ficasse mais completa, foi necessário coletar dados técnicos responsáveis em analisar os planejamentos e avaliações realizadas na instituição de ensino que se deu através de um questionário (ver apêndice 02) aos técnicos, com perguntas mistas, questionando o planejamento e avaliação educacional, para identificar se a psicomotricidade é estimulada dentro dos planos de aula, e como é avaliado o aluno da educação infantil, no que se refere

2 O Roteiro foi inserido no Apêndice 01 e 02.

à inserção e ao grau de interesse pelo desenvolvimento através de jogos e brincadeiras.

A partir dos resultados, foram traçados paralelos qualitativos dos resultados, acerca de metodologias utilizadas, recursos pedagógicos, instalações físicas e clientela.

Nas considerações finais abordei a importância do lúdico na educação infantil, as interferências que o lúdico proporciona as crianças da alfabetização.

As entrevistas foram analisadas de forma qualitativa e as respostas das professoras, gestora e coordenadora merecem tratamentos subjetivos.

Relatando a entrevista da professora graduada e pós-graduada a respeito da importância do lúdico afirma que:

“O lúdico estimula o interesse do educando e proporciona a aprendizagem com prazer”. (Simone - entrevista)

Através da resposta percebe-se que pensar a importância do brincar nos remete as mais diversas abordagens existentes, como podemos observar que o lúdico é uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim das emoções, da personalidade dos indivíduos, desenvolvimento e/ ou aprendizagem da criança.

Portanto, o lúdico deverá estar o relacionamento a cultura da criança para que a mesma tenha prazer em aprender conhecimentos ligados a sua realidade.

No âmbito da segunda indagação, pedi que a entrevistada citasse exemplos, obtive como resposta: jogos e brincadeiras, sendo o jogo quanto as brincadeiras que visam a disciplina, as regras, o raciocínio, portanto leva a criança a refletir o melhor caminho com isso vem suas conquistas (maturidade).

Mediante as dificuldades encontradas dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade, a professora ressaltou que na maioria das vezes é o desinteresse por parte de alguns que acabam prejudicando o grupo. (Simone - entrevista)

No âmbito da psicomotricidade a professora diz que: “com a função da motivação, equilíbrio psíquico e físico da criança, que facilita também a boa aprendizagem e uma boa convivência, muitas vezes a psicomotricidade tem haver com o lúdico e o lúdico é valioso”. (Simone - entrevista)

Mediante a avaliação a professora diz que:

“meus alunos estão na fase de serem moldados, portanto, cabe a mim professora estimulá-los a ponto de ver a Educação como um processo de aprendizagem, mas aprendizagem prazerosa, não algo maçante e terrorista. A primeira vista eles não tem muito entusiasmo e às vezes deixa a desejar, mas com o tempo...” (Simone - entrevista)

A análise das entrevistas com a gestora e a coordenadora tem fundamento, pois nas respostas da gestora quanto da coordenadora verificou-se que o lúdico de forma clara e específica, é de extrema importância porque o lúdico favorece a aprendizagem.

Observa-se que as mesmas procuram os jogos e brincadeiras que encaixem no conteúdo proposto e providenciar sempre tudo com antecedência.

Os objetivos são analisados, com intuito de melhorar a Educação e proporcionar as crianças aulas mais dinâmicas para almejarmos um letramento global. (Núbia e Cristiane - entrevista)

O que mais se usa aqui é boliche, jogos de encaixe, dominó, alfabeto móvel e muitas outras atividades xerocopiadas geralmente são bem elaboradas e leva a criança a produzir nada muito mecânico. (Núbia e Cristiane - entrevista)

Mediante aos planejamentos elas dizem que: “estão de acordo com os PCNs, que reunindo o grupo lendo, discutindo, mês a mês o que lhe é proposto”. (Núbia e Cristiane - entrevista)

Portanto através do lúdico, mostrará o professor que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo.

A atividade lúdica prepara (e é preparada por ela) a alfabetização bem como toda a aprendizagem intelectual ou de relação com o mundo da cultura. Quando o professor dos anos iniciais tiver se conscientizado de que essa educação pelo movimento é uma peça mestre do edifício pedagógico, que permite à criança resolver mais facilmente os problemas atuais de sua escolaridade e a prepara, por outro lado, essa atividade ocupará um lugar privilegiado ao lado da leitura da escrita e da matemática, matérias ditas como base, à sua existência futura de adulta.

O professor constatará que esse material não verbal constituído pelo movimento é por vez uma meio insubstituível para afirmar certas percepções, desenvolver certas formas de atenção, por em jogo certos aspectos da inteligência, realizando o sonho da criança de, ao caminhar para a escola, encontrar um amigo, um líder, alguém muito consciente que se preocupa com ela fazendo-a sorrir e aprender ao mesmo tempo.

As informantes confirmam asserção de Machado (1983) ao relatarem a importância do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar e abster-se, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte. (MACHADO, 1983, p. 05)

CONCLUSÃO

Percebeu-se ainda que, quando se utiliza na iniciação da aprendizagem da leitura, textos que sejam de conhecimentos dos alunos, a aprendizagem será mais rica e prazerosa, pois muitos textos possibilitam o movimento do corpo em conjunto com o pensamento.

Verificou-se que é necessário a pedagogia buscar novas abordagens para a discussão do prazer em sala de aula.

O brincar é essencial às crianças e nos revela de diversas formas que tem poder terapêutico natural, além de constituir auxílio na boa formação infantil, nas esferas emocional, intelectual, social, volitiva e física. Esquecer-se do brincar é também esquecer de viver com qualidade de vida, e, ao oferecermos as crianças a possibilidade de brincar, oferecermos muito mais do que o ato em si mesmo, visível aos olhos, estendemos uma perspectiva de vida melhor, um desenvolvimento mais natural e eficiente, uma socialização decorrente de tão somente brincar, e ainda mais, a possibilidade se reconhecer como ser, na terapia constante do expressar e concretizar criativamente os recursos internos de que dispomos.

Vale ressaltar que os jogos e simulações não são brinquedos que o educador possa usar para criar um clima prazeroso em sala de aula ou apenas para variar as estratégias. Devem fazer parte do planejamento de ensino visando a uma situação de aprendizagem clara e específica, como exigem certos procedimentos para sua elaboração e aplicação.

Ao planejar suas atividades, o professor deve usar sua inventividade para criar seus próprios jogos, tendo eles objetivos a alcançar no ensino-aprendizagem visando a sua adequação ao conteúdo a ser ministrado. Não devendo ser considerado um invento ao acaso ou uma atividade isolada do contexto estudado.

Espera-se com este trabalho fornecer um referencial para que o professor possa compreender a importância das tentativas (desenvolvidas com atividades

lúdicas) que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio, aprendendo a respeitar a criança e valorizando cada descoberta que esta venha a fazer em sua vida escolar.

O respeito pelas várias etapas deste desenvolvimento constitui uma conduta que, por ser teoricamente refletida, transcende quaisquer que sejam as características do meio imediato. O que realmente interessa é atribuir a cada criança o papel de sujeito ativo na construção de formas cada vez mais aprimoradas de conhecimento, pois somente o indivíduo ativo é capaz de atuar frente às pressões sociais, compreendendo-as para transformá-las. Não pode-se duvidar da influência do meio, mas, sim, procurar uma maneira de intervir também com a preocupação de acelerar o ritmo do desenvolvimento infantil, obedecendo sempre os limites desta evolução. Em meu trabalho considero muito o aspecto “linguagem” por acreditar estar nele o princípio da alfabetização. Se a única maneira de dominar o diálogo é praticá-lo, dê a criança sua chance.

Conclui-se que o professor que atua dentro da Educação Infantil precisa ter a consciência de que é necessário proporcionar à criança a oportunidade de expor suas idéias, afinal, se por um lado deve-se enfatizar o processo diálogo, partindo desta interação para compreender o funcionamento da linguagem, por outro lado, precisamos reconhecer que na relação com o meio e com o lúdico, de forma especial, intervêm muitas formas de conhecimento.

O encerramento deste trabalho, apenas abre, ainda mais, a discussão sobre uma temática tão importante de nossas vidas, pois que já fomos crianças em algum tempo, o brincar natural, os brinquedos fizeram parte de nosso desenvolvimento. Cabe lembrar ainda, que trabalhos nesta direção podem e devem apontar hipóteses para a questão do convívio social, elemento pelo qual apenas esbarramos, sem nos atermos, haja vista a sua enorme dimensão. Pesquisas que possam somar informações e valores de como ocorrem os relacionamentos entre as crianças atualmente, dentro de seu universo do brincar, fonte de estruturação também no campo do progresso humano. E, por fim, ressaltar a proposta e objetivo desta pesquisa, sinalizando para quem dela tome posse, que, aquilo que já intuitivamente sabíamos pela natureza das coisas e a própria experiência humana é trazida neste trabalho, pela pequena colaboração científica encontrada nela, que, o

brincar natural, tem no mínimo, o poder de colaborar no desenvolvimento das crianças, servindo-lhes ainda, como frente terapêutica natural.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALVES, R. **Estórias de quem gosta de ensinar**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 1990.
- BENJAMIM, W. Reflexões: **A criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Summus, 1984.
- BOMTEMPO, Edda. **Jogos, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2000.
- DEWEY, J. **Democracia e educação**. São Paulo: Cia Editora Nacional, 1952.
- DUFFY; SHERMAM; ROEHLER. **Que investigação tem a dizer acerca leitura e instrução**. Newark; Ira, 1996.
- FERREIRO, Emilia. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- FROEBEL, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. São Paulo: Cortez, 1978.
- GOUVÊA, Reis. **Jogos infantis**. São Paulo: Nacional, 1934.
- ILLICH, Ivan. **Sociedade sem escolas**. Petrópolis: Vozes, 1976.
- MACHADO, Nilson José. **Educação**. São Paulo: Cortez, 1983.
- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. Introdução/Ministério da Educação/Secretaria da Educação Fundamental. 3. ed. Brasília, 2001.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- SMITH, Brian Sutton. **Brinquedos como cultura**. São Paulo: Mestre, 1976.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
- _____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.
- WINNICOTT, D. W. **A criança e seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.

APÊNDICE 01

Questionário – Roteiro de Entrevista/Professores

Parte I – Dados Pessoais

- a) Sexo: masculino () feminino ()
- b) Idade:
- c) Tempo de formado:
- d) Tempo de atuação:

Parte II – Questões Específicas

1. Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente.
2. No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.
3. Quais as dificuldades que você enfrenta dentro da sala de aula para trabalhar com a ludicidade?
4. Com qual função a psicomotricidade atua em sala de aula?
5. Através desta metodologia, de que maneira você avalia seus alunos?

APÊNDICE 02

Roteiro de Entrevista – Gestora e Coordenadora

Parte I – Dados Pessoais

- a) Sexo: masculino () feminino ()
- b) Idade:
- c) Tempo de formado:
- d) Tempo de atuação:

Parte II – Questões Específicas

1. De que forma o lúdico está inserindo no planejamento e qual a importância que possui na prática pedagógica?
2. Que orientação você dá aos seus professores neste sentido?
3. Os objetivos são previamente analisados e discutidos? Com qual intuito?
4. Os professores interessam-se mais por qual tipo de atividade?
5. Estes planejamentos estão de acordo com os PCNs? Como?