

FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

FLÁVIA REGINA MONTEIRO SANTOS

**O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR: UMA ESTRATÉGIA
MOTIVACIONAL E UM RECURSO FACILITADOR DO
APRENDIZADO**

Anápolis-Go
2009

Flávia Regina Monteiro Santos

**O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR: UMA ESTRATÉGIA
MOTIVACIONAL E UM RECURSO FACILITADOR DO
APRENDIZADO**

Trabalho monográfico apresentado à Faculdade Católica de Anápolis, como requisito parcial de obtenção do grau de especialização em Psicopedagogia, sob orientação da Prof^ª Ms. Edna Faria.

Anápolis-Go

2009

Flávia Regina Monteiro Santos

**O LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR: UMA ESTRATÉGIA
MOTIVACIONAL E UM RECURSO FACILITADOR DO
APRENDIZADO**

Monografia apresentada à Faculdade Católica de Anápolis
como requisito parcial para obtenção do título de especialista em
Psicopedagogia clínica e institucional.

Monografia aprovada em: _____/_____/_____

Orientador:

1º examinador(a):

2º examinador (a):

Coordenador do Curso

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho especialmente ao Deus da minha vida, por ser a minha maior força, sabedoria e por estar ao meu lado, ao longo desta caminhada.

Também ao meu esposo e filhos, por me apoiarem e me dar motivação para que eu chegasse até aqui vitoriosa.

“O homem só se torna plenamente humano
quando brinca”.

Schiller

AGRADECIMENTOS

A Deus, por me dar todas as condições necessárias para eu concluir este curso e por estar presente em todos os momentos da minha vida.

À minha amada família, especialmente meu marido e aos meus filhos por tanto amor dedicado, apoio e por compreenderem sempre a minha ausência.

Aos meus pais, irmãs, tios e amigos, pelo incentivo.

A todos os professores, pelo crescimento que me proporcionaram, e a todos os colegas do curso de Psicopedagogia que, de alguma maneira, contribuíram para o meu crescimento.

RESUMO

O estudo do tema “O lúdico no cotidiano escolar: uma estratégia motivacional e um recurso facilitador do aprendizado” comprova a influência e importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural. Analisa-se de forma crítica o desenvolvimento das aulas, identificando na prática do professor se há o momento de aplicabilidade do lúdico em sua prática pedagógica. Todavia, na ansiedade de ensinar os conteúdos propostos, o professor pensa que não há tempo para brincadeiras e jogos, pois lhes falta o conhecimento teórico para embasar sua prática no cotidiano escolar. Essa postura exige profundas mudanças nas atitudes pedagógicas. Independentemente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionam à sua prática docente, é da responsabilidade de cada professor motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que esta vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações e meio em que vive. Por esta razão, o aprofundamento sobre o lúdico se faz necessário.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino-aprendizagem. Brincadeira.

ABSTRACT

The study of the theme “The playful one in the daily pertaining to school: a of motivation strategy and a resource that it facilitates of the learning” it proves of the influence and importance of fun in the process of teaching-learning, since the games and tricks are excellent opportunities for mediation between the pleasure and knowledge historically constituted, as the fun is eminently cultural. Analysis is a critical development of lessons, identifying in practice of the teacher if there is the moment of applicability of entertainment in their pedagogical practice. However, in the anxiety to teach the content offered, believes that there is no time for tricks and games, because they lack the theoretical knowledge to base its practice in daily school. This position requires profound changes in attitudes teaching. Regardless of the conditions that the school and the educational system to provide its practice teaching, it is the responsibility of each teacher motivate their classes, making them attractive and pleasant, preparing the child to go if this is a subject critical of their own actions and middle where he lives. For this reason, the deepening of the fun is necessary.

Keywords: Playfull. Teaching-learning. Trick.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1– UMA REFLEXÃO SOBRE INFÂNCIA	12
1.1 O desenvolvimento humano numa perspectiva sócio-interacionista.....	12
1.2 A Psicopedagogia e o seu papel no desenvolvimento da criatividade, da iniciativa e da autonomia.....	18
2– O LÚDICO NUM OLHAR PSICOPEDAGÓGICO	21
2.1 Abordagem sobre o lúdico e atividades lúdicas.....	21
2.2.1 O lúdico, as modalidades do brincar e seu desenvolvimento na história..	21
2.2.2 O jogo, o brinquedo, a brincadeira	27
2.2.3 Ludoteca – um espaço para aprender brincando	31
3– AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM	36
3.1 O lúdico na construção do conhecimento e na aquisição de saberes.....	36
3.2 Mediadores entre o prazer e o ensino-aprendizagem.....	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44

INTRODUÇÃO

Brincar é tão necessário ao pleno desenvolvimento do organismo de uma criança, seu intelecto e personalidade, como alimento, abrigo, ar puro, exercícios, descanso e prevenção de doenças e acidentes para sua existência mortal contínua. Na infância, a imaginação, a fantasia e o brinquedo são atividades que não podem se caracterizar apenas pelo prazer que proporcionam, mas também como agentes auxiliares do processo ensino-aprendizagem. Compreender a importância da atividade lúdica no cotidiano do ser humano, principalmente no da criança que brinca, reconhecendo sua importância no processo de desenvolvimento da mesma, implica levantar questões bastante profundas no processo educativo, de modo especial da escola.

O tema deste estudo abordará a respeito da importância do lúdico na aprendizagem, no cotidiano escolar, observando os desafios e apontando caminhos que este requer, tendo na ludicidade um fator de fundamental relevância para o desenvolvimento da capacidade física, afetiva e mental das pessoas.

O objetivo geral consiste em verificar a importância dada pelos professores à ludicidade, as contribuições do lúdico no ensino-aprendizagem e a visão psicopedagógica do assunto, visto que, durante as brincadeiras, uma criança experimenta pessoas e coisas, armazena sua memória, estuda causas e efeitos, resolve problemas, constrói um vocabulário útil, aprende a controlar suas reações emocionais centralizadas em si própria e adapta seus comportamentos aos hábitos culturais de seu grupo social.

A opção pelo tema deu-se pela própria experiência, motivada pela realização de trabalho já há alguns anos na educação infantil e ensino fundamental, com crianças de dois a dez anos de idade. Percebeu-se a eficácia na aprendizagem dessas crianças a aplicabilidade de atividades lúdicas, com muita afetividade, tempo dedicado a elas e fundamentação em um referencial teórico.

O distanciamento das teorias sobre o lúdico leva os educadores a verem no jogo, no brinquedo e na brincadeira, apenas seu caráter competitivo ou relaxante, transformando-os em atividades mecânicas. Com isso, buscou-se leituras de obras que enfocam o lúdico como o meio principal de desenvolvimento.

O desenvolvimento do tema contempla três capítulos que evidenciam o lúdico, uma visão psicopedagógica e as contribuições da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

O primeiro capítulo especifica e caracteriza a infância seguido de uma reflexão sobre o desenvolvimento humano numa perspectiva sócio-interacionista, bem como o desenvolver da criatividade, da iniciativa e da autonomia. O segundo capítulo traz um breve estudo sobre o lúdico dentro da visão psicopedagógica e uma abordagem sobre as atividades lúdicas, o jogo, o brinquedo e a brincadeira. O terceiro capítulo apresenta algumas contribuições do lúdico no processo ensino-aprendizagem, auxiliando na construção do conhecimento e na aquisição de saberes.

CAPÍTULO I

I. UMA REFLEXÃO SOBRE A INFÂNCIA

1.1 O DESENVOLVIMENTO HUMANO - PERSPECTIVA SÓCIO-INTERACIONISTA

A infância é a fase da vida quando se inicia o aprendizado e as descobertas. A infância se revela algo mais complexo, talvez por isso vários pensadores desde a antiguidade vêm tentando entender e compreender esse estágio da vida. O homem é a única espécie animal com grande dependência do outro nos primeiros anos de vida, portanto, é natural que o bebê seja cercado de cuidados.

De acordo com Ariés (1981), até por volta do século XII a arte medieval desconhecia a infância ou tentava representá-la. O mais provável é que não houvesse lugar para a infância neste mundo, apenas o tamanho a criança a diferenciava do adulto. Por volta do século XIII, surgiram alguns tipos de crianças um pouco mais próximas do sentimento moderno representado na arte. O primeiro tipo, o anjo. O segundo seria o modelo ancestral de todas as crianças pequenas da história da arte: o menino Jesus, ou Nossa Senhora menina, onde a infância tinha relação com o mistério da maternidade. O terceiro tipo apareceu na fase gótica: a criança nua. A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI .

Ariés (1981) salienta que os trajes da época comprovam o quanto a infância era então pouco particularizada na vida real. A criança era vestida da mesma maneira que outros homens e mulheres de sua condição. A arte medieval representava a criança sendo um homem em escala reduzida, e isso se prendia não à existência, e sim à natureza do sentimento da infância.

Ariés (1981) organiza o entendimento histórico da criança por meio de três identidades: Primeira identidade: “a criança - adulto” ou a infância negada. Segunda identidade: a criança – filho - aluno ou a infância institucionalizada. Terceira identidade: a criança-sujeito social, sujeito de direitos - Apesar da semelhança cronológica, existem diferentes infâncias: a da criança pertencente a

uma família de nível sócio-econômico alto, que brinca e estuda, tendo uma rotina preenchida com inúmeras atividades (esportes, estudo de línguas estrangeiras, artes etc.); a da criança que participa da formação de renda da família e por isso trabalha e nem sempre pode estudar; a da criança que, nas grandes cidades, acompanha os adultos ou até mesmo outras crianças, fica pedindo esmolas ou cometendo pequenas infrações; a da criança que ajuda o pai ou a mãe nas tarefas diárias de casa ou do trabalho, aprendendo desde cedo uma profissão.

Para Damazio (1991), a criança é uma pessoa ávida de sensações e conhecimentos. Seu aprendizado é a marca do seu estar no mundo. O grande equívoco está no adulto que vê na criança sua miniatura. Na criança a experiência e a expressão são brinquedos, a invenção é prazer, viver significa descobrir, abrir portas, ir além do espelho. A linguagem e a vida se mesclam numa relação vital e completa.

Piaget (1990) acredita que a criança desenvolve para aprender. Com base nisso, criou a teoria dos estágios e define a caminhada do pensamento da criança, da seguinte forma:

- De 0 a 2 anos – estágio sensório-motor, quando a criança tem uma inteligência essencialmente prática.
- De 2 a 7 anos – estágio pré-operatório, a criança faz leituras incompletas da realidade, não estabelece relações e é centrada em si mesma.
- De 7 a 12 anos – estágio das operações concretas, a criança começa a pensar de forma mais organizada e sistemática.
- De 12 a 15 anos – estágio operatório formal, a criança transita no universo abstrato em que a realidade se mostra como a realização material de uma entre as inúmeras possibilidades pensadas.

Na releitura feita por Dantas in De La Taille (1992) sobre a teoria de Piaget, em relação às etapas do desenvolvimento, diz que as faixas de idade previstas em cada estágio não são rigidamente demarcadas, mas sim, fortemente marcadas pela maturação, pois atribuiu a ela o fato de crianças apresentarem determinadas características psicológicas em uma faixa de idade.

Muitas perspectivas teóricas propõem explicações para a brincadeira infantil, contudo as considerações e contribuições da psicologia sócio-interacionista vêm estabelecer novos paradigmas de utilização do jogo nas escolas.

Dentro da reflexão do desenvolvimento humano, o homem é entendido como social e histórico; o ser humano faz a história e ao mesmo tempo é determinado por ela.

É na interação social que as crianças são inseridas na linguagem, partilhando significados pelo outro. Cada língua carrega em sua estrutura um jeito próprio de ver, de compreender o mundo, o qual se relaciona características de culturas e grupos sociais regulares. (P.C.N, Educação Física, 1997, p. 34).

O nível de desenvolvimento real representa o estado alcançado pelo desenvolvimento das funções amadurecidas pelo indivíduo. Se uma criança pode fazer certas coisas, independentemente, isso significa que ela domina e tais funções estão amadurecidas nela. A zona de desenvolvimento proximal é definida pelas funções que ainda não estão amadurecidas pela criança, pois estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão em período “embrionário”.

O problema não pode ser solucionado usando-se uma fórmula qualquer, para resolver essa questão, são necessárias pesquisas concretas altamente diversificadas e extensas, baseadas no conceito de zona de desenvolvimento proximal. (VIGOTSKY, 1989, p.103).

O filósofo, médico e psicólogo sócio interacionista Henry Wallon (1995) estudou o desenvolvimento humano de um modo integrado para compreender vários aspectos do desenvolvimento da criança nos domínios afetivos, cognitivos e motor. Ele procura mostrar quais são, nos diferentes momentos, os vínculos entre cada um desses domínios e as implicações para o todo representado pela pessoa.

De acordo com a Proposta Curricular de Santa Catarina (1998), o estudo de Wallon resultou em quatro temas fundamentais em as teorias: afetividade, movimento, inteligência e a questão da pessoa do eu.

Tanto para Vygotsky (1989), como para Wallon (1981), o ser humano se constrói na relação com o outro. Para Wallon, a individualidade só se faz possível no social. Para Vygotsky, toda função psicológica superior

evidencia-se em dois momentos: primeiro, no social e depois no individual (PROPOSTA CURRICULAR DE SANTA CATARINA, 1998, p.26).

O primeiro tema, afetividade, vai pensar a questão das emoções entendidas como um tipo particular de manifestação afetiva que se diferencia de outros por alguns traços. É possível observar a emoção promover o desenvolvimento da inteligência; primeiro o bebê chora involuntariamente, ele percebe que o seu choro provoca uma ação nas pessoas que o rodeiam (pai, mãe, irmãos...), torna assim uma manifestação psíquica, havendo uma elaboração mental.

O segundo tema descrito por Wallon (1995) é o movimento, o grande eixo é a questão da motricidade. Concorda-se que, quando se fala em emoções, pensa-se de imediato em movimento, porque a emoção é uma atividade muito corporal. Os primeiros gestos antes de serem emocionais, tirando o choro, são impulsivos e tornam-se emocionais. Esse processo se dá sob a forma de uma exuberância de gestos e de movimentos corporais, os jogos, por exemplo:, ao assumir papéis adultos, a criança se desenvolve emocionalmente e intelectualmente, pois está atuando acima da sua idade. Exemplo: se fez o papel de mãe, ela representa-a muito bem.

A terceira teoria estudada por Wallon (1995) é a da inteligência. Nesta concepção do desenvolvimento da pessoa, a inteligência ocupa o lugar de meio, de instrumento colocado à disposição da ampliação daquela. Aqui, o pensamento discursivo, expresso pela fala e organizado pela linguagem, é também descrito como o pensamento sincrético, ou seja, como se tudo estivesse em um mesmo plano; a criança é capaz de misturar uma explicação no plano mítico, com uma explicação científica e tecer uma forma. Nesse sentido, é fundamental que a criança tenha contato com um conhecimento social construído.

Essa teoria dá um direcionamento para a criança desenvolver o intelectual e valorizar a interação com os elementos da cultura.

O quarto tema fundamental na teoria de Wallon (1995) é a pessoa do Eu. Na sua concepção, infantil é sinônimo de lúdico. Toda atividade da criança é lúdica, exercida por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extensivo que a subordine e transforme em meio.

É pela interação entre o sujeito, o meio social e o físico, e até pela interação do sujeito com ele próprio, que vai se dando a progressiva diferenciação da pessoa. Esses dois teóricos, Wallon e Vygotsky, trouxeram para a educação estudos de fundamental importância para na compreensão do desenvolvimento infantil. Ambas dedicaram-se a estudar a construção do ser humano e a contribuição da educação sistematizada nesse processo dialético e histórico.

Segundo Kishimoto (1994), esta concepção acredita no papel fundamental do jogo para a construção do conhecimento, tal como a anterior. Diferencia-se daquela ao considerar o jogo impregnado de conteúdo cultural e que os sujeitos, ao tomar contato com eles, fazem-no através de conhecimentos adquiridos socialmente. Concepções sócio-interacionistas, acreditam que as crianças aprendem e desenvolvem suas estruturas cognitivas ao lidar com jogos de regras.

No convívio com outras crianças, aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade (SANTOS, 1997, p.56).

Piaget, Vygotsky e Wallon tentaram mostrar que a capacidade de conhecer e aprender se constrói a partir das trocas estabelecidas entre o sujeito e o meio. As teorias sócio-interacionistas concebem, portanto, o desenvolvimento infantil como um processo dinâmico, pois as crianças não são passivas, meras receptoras das informações à sua volta. Através do contato com seu corpo, com as coisas do seu ambiente e através da interação com outras crianças e adultos, as crianças vão desenvolvendo a capacidade afetiva, a sensibilidade, a auto-estima, o raciocínio, o pensamento e a linguagem. A articulação entre os diferentes níveis de desenvolvimento (motor, afetivo e cognitivo) não se dá de forma isolada, e sim de forma simultânea e integrada.

Apesar de terem sido escritas nos anos 20, as idéias de Lev Semenovitch Vygotsky ainda hoje têm, em particular, grande importância na área de educação, uma vez que sua visão sócio-interacionista de desenvolvimento expressa a ideia de interação entre o homem e o meio ambiente e essa interação acarreta mudanças sobre o indivíduo, pois quando o homem modifica o ambiente através de seus comportamentos, essas modificações influenciarão suas atitudes futuras. Atento à

“natureza social” do ser humano que, desde o berço vive rodeado por seus pares em um ambiente impregnado pela cultura, defendeu que o próprio desenvolvimento da inteligência é produto dessa convivência.

Porém, as informações que o indivíduo recebe nunca são absorvidas diretamente do meio, são sempre intermediadas, explícitas ou implicitamente, pelas pessoas que rodeiam a criança e tais informações sempre vêm carregadas de significados sociais e históricos correspondentes ao meio em que o indivíduo está inserido.

A perspectiva teórica do sócio-interacionismo destaca o papel do adulto frente ao desenvolvimento infantil, cabendo-lhe proporcionar experiências diversificadas e enriquecedoras, levando as crianças a fortalecerem sua autoestima e a desenvolverem suas capacidades.

A autoestima refere-se à capacidade que o indivíduo tem de gostar de si mesmo, condição básica para se sentir confiante, amado, respeitado. Tal capacidade, porém, não se instala no indivíduo num passe de mágica, faz parte de um longo processo cuja origem está ainda na infância. Cabe ao adulto ajudar na construção da autoestima infantil, fornecendo à criança uma imagem positiva de si mesma, aceitando-a e apoiando-a sempre que for preciso.

De acordo com Kishimoto (1994), é brincando que a criança desenvolve o senso de companheirismo, de convivência, de socialização, numa interação coletiva. Durante a brincadeira, a criança está em movimento e o movimento é a expressão da emoção, além de permitir a apropriação simbólica e abstrata dos objetos.

Gradualmente, a criança se torna capaz de assumir tarefas e assim desenvolver sua autonomia, o que acontece conforme é estimulada pelas pessoas ao seu redor. É imprescindível a inserção e utilização do lúdico, brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica e o educador deve explorá-los não somente no lazer, também como elemento essencial e enriquecedor, na promoção a aprendizagem.

A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorpora memórias de seu tempo de criança. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário de criador do objeto. (KISHIMOTO, 1994, p.19).

1.2 A PSICOPEDAGOGIA E O SEU PAPEL NO DESENVOLVIMENTO DA CRIATIVIDADE, DA INICIATIVA E DA AUTONOMIA

Há muitos olhares e formas de se atender às dificuldades de aprendizagem. As escolas organizam as aulas de reforço e recuperação do conteúdo perdido ou não compreendido; procuram recursos medicinais, médicos ou psicólogos. Outros tentaram/tentam atender às dificuldades sociais e financeiras, fornecendo o alimento e material básico à aprendizagem, e assim, procurando supostas soluções para este grande dilema. Percebe-se que as dificuldades de aprendizagem englobam um grupo heterogêneo de transtornos e muitas vezes, a falta de conhecimento por parte dos profissionais da educação e faz com essas dificuldades sejam vistas como incapazes de serem resolvidas. Como bem disse Bossa:

A psicopedagogia nasceu da necessidade de uma melhor compreensão do processo de aprendizagem e se tornou uma área de estudo específica que busca conhecimento em outros campos e cria seu próprio objeto de estudo. (BOSSA, 1994, p. 23).

A Psicopedagogia estuda o processo de aprendizagem e suas dificuldades, tendo, portanto, um caráter preventivo e terapêutico. Preventivamente deve atuar não só no âmbito escolar, mas alcançar a família e a comunidade, esclarecendo sobre as diferentes etapas do desenvolvimento, para que possam compreender e entender suas características evitando assim cobranças de atitudes ou pensamentos que não são próprios da idade. Terapeuticamente a psicopedagogia deve identificar, analisar, planejar, intervir através das etapas de diagnóstico e tratamento.

A psicopedagogia, empenhada em solucionar os problemas de aprendizagem e auxiliar nos diversos âmbitos do desenvolvimento, vem buscando criar formas de administrar a relação professor/aluno/aprendizado, por métodos adotados amplamente por ela. Entre esses métodos, encontra-se a ludopsicopedagogia, que consiste na análise da criança através dos seus brinquedos, uma vez que a criança exterioriza seus medos e ansiedades. No

brincar, a criança descobre seus limites, potencialidades e individualidade. A brincadeira desempenha uma função vital principalmente na infância. É muito mais do que apenas a atividade frívola, leviana e prazenteira que os adultos julgam ser.

Segundo Bossa (1994), o trabalho psicopedagógico implica em compreender a situação de aprendizagem do sujeito, individualmente ou em grupo, dentro do seu próprio contexto. Portanto, o trabalho do psicopedagogo, que fará uma ponte entre todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem, levando em conta a adversidade, procurando conhecer melhor o real potencial de cada educando e as possibilidades para estimulá-lo a desenvolver este potencial.

A Psicopedagogia coloca-se frente à questão da aprendizagem, procurando desvendar este “Ser”, conhecer o sujeito, “Ser” transcendental, que a partir do biológico, se constrói pessoa. Um organismo biológico e cognitivo também é afetivo e sócio cultural. À psicopedagogia cabe também em conhecer como se aprende, para compreender porque não se aprende. Esse conhecimento auxilia no processo de ensino-aprendizagem. A intervenção psicopedagógica introduziu uma rica contribuição no enfoque da Pedagogia. O processo de aprendizagem passa a ser compreendido com mais abrangência, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos etc.

O diagnóstico psicopedagógico usa técnicas projetivas que trabalham com situações relativamente pouco estruturadas, usando-se estímulos com grande amplitude, até mesmo ambíguas. As tarefas propostas permitem uma diversidade de respostas, havendo, portanto, o livre jogo da imaginação, da fantasia, dos desejos. O princípio básico é de que a maneira do sujeito perceber, interpretar e estruturar o material ou situação reflete os aspectos fundamentais do seu psiquismo. É possível, desse modo, buscar relações com a apreensão do conhecimento como procurar, evitar, distorcer, omitir, esquecer algo que lhe é apresentado. Podem-se detectar, assim, obstáculos afetivos existentes nesse processo de aprendizagem de nível geral e especificamente escolar. (WEISS, 2003, p. 117)

O objetivo básico do diagnóstico psicopedagógico é identificar os desvios e os obstáculos básicos no Modelo de Aprendizagem do sujeito que o impedem de crescer na aprendizagem dentro do esperado pelo meio social. A partir dessa

identificação, a contribuição para o desenvolvimento da iniciativa, da autonomia e da criatividade da criança serão mais direcionados e obterão um resultado mais satisfatório.

A criança demonstra através de suas brincadeiras quais são suas fantasias inconscientes de patologia e de cura. Ao brincar, as crianças exploram, perguntam, são expressivas, espontâneas, refletem seus sonhos, formas culturais nas quais vivem e a realidade que a cercam, portanto, vêem-se o lúdico, como uma metodologia essencial e fundamental para se observar “o aprender” de alguém, os prazeres, frustrações ou desejos. Conclui-se assim, através do brincar, pode-se trabalhar o erro e articular a construção do conhecimento.

De acordo com Santos (1997), brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver. As brincadeiras como intervenção psicopedagógica, auxiliarão a formação de processos interiores da criança e re-significação de vínculos negativos.

A modalidade do brincar é uma ferramenta de diagnóstico psicopedagógico e o lúdico é uma das formas mais valiosas de trabalho. Utiliza-se o lúdico em momentos como do brincar, do faz de conta, da produção textual, do conto e reconto, dos jogos, dos instrumentos lúdicos motivadores e dos brinquedos diversos, é uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim, das emoções, da personalidade dos indivíduos.

Evidencia-se, portanto, a essencialidade do lúdico no trabalho psicopedagógico, podendo ser visto como mais uma possibilidade de contribuir no ensino-aprendizagem e no desenvolvimento humano sadio e completo. Resgatar-se a possibilidade de “brincar” é resgatar a capacidade de “aprender” e esta é a pretensão da psicopedagogia.

CAPÍTULO II

II. O LÚDICO NUM OLHAR PSICOPEDAGÓGICO

2.1 ABORDAGEM SOBRE O LÚDICO E ATIVIDADES LÚDICAS

2.2.1 O LÚDICO, AS MODALIDADES DO BRINCAR E SEU DESENVOLVIMENTO NA HISTÓRIA

A definição de noções de jogo, brinquedo, brincar, lúdico é bem complexa. Na língua portuguesa, o termo brincar é oriundo do latim vinculum, quer dizer laço, união. Tal significado não possui equivalente nas línguas europeias como o francês, inglês, alemão ou espanhol e possui uma especificidade. Os termos brincar e jogar são equivalentes, enquanto na língua portuguesa detecta-se uma divisão.

O Dicionário da Língua Portuguesa, de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira (2004) explica que do verbo latino vinclo, derivou-se vincro, que significa laço. O que leva à idéia de que brincar é criar laços. Já o termo brinquedo é definido “objeto que serve para as crianças brincarem; jogo de crianças; brincadeira; divertimento, passatempo; festa, folia, folguedo.” E encontra-se ainda brincar sendo “divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de criança ou ainda recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”. Nesse brincar, estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e é relativo, também, à conduta daquele que joga, brinca e se diverte.

De acordo com Santos (1997), o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

O termo lúdico, na sua origem, estaria se referindo apenas ao brincar, ao jogo, brinquedo, brincadeiras, ao movimento espontâneo. A evolução do verdadeiro significado da palavra "lúdico" entretanto não parou apenas nas suas origens, passou-se a entendê-la como uma necessidade básica da personalidade e a ser

reconhecido traço essencial do desenvolvimento humano, apresentando também uma função educativa, a qual oportuniza a aprendizagem do indivíduo, a ampliação de seus conhecimentos, dos saberes e da compreensão de mundo.

Falar da necessidade lúdica é extrapolar o brincar por brincar; é falar de uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, visto que o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

O lúdico evoluiu com a humanidade, deixou de estar presente apenas no jogar, no brincar, não sendo mais privilégio das crianças, passando a ser valorizado e fazer parte também do cotidiano do adulto, no trabalho, na educação, além dos momentos de lazer. O “brincar” está presente em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência.

Para Altman (2006), o jogo é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, permitindo o indivíduo realizar tudo o que deseja. Quando joga, passa a viver quem quer ser, organiza o que quer organizar e decide sem limitações. Pode ser grande, livre e na aceitação das regras, ter seus impulsos controlados. Brincando dentro de seu espaço, envolve-se com a fantasia, estabelecendo um gancho entre o inconsciente e o real, também entende jogo sendo toda e qualquer atividade que impõe desafios, seja, por exemplo, um jogar com as palavras através de uma conversa, de uma pergunta, de um olhar, enfim, desde que o outro esteja estimulado.

Brincando (...) as crianças aprendem (...) a cooperar com os companheiros (...), a obedecer às regras do jogo (...), a respeitar os direitos dos outros (...), a acatar a autoridade (...), a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas (...), a dar oportunidades aos demais (...), enfim, a viver em sociedade. (KISCHIMOTO, 1994, p. 110).

De acordo com Cury (2003), a educação moderna está em crise porque não é humanizada, separa o pensador do conhecimento, o professor da matéria, o aluno da escola, enfim, separa o sujeito do objeto. O jogo, para ele, consiste em poder trabalhar, sobretudo, a auto-estima, o controle da emoção, a capacidade de lidar com perdas e frustrações, de dialogar, de ouvir, ao lado do que se pode comumente extrair com finalidades didáticas. Primeiro, é preciso arar o campo da emoção, com o lúdico, para depois preparar o da razão.

O lúdico, de alguma forma, se faz presente e acrescenta ingredientes indispensáveis no viver bem e com qualidade: facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para a boa saúde mental e emocional, com os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, possibilitando também que a criatividade aflore.

Foi necessário um longo período e muitos estudos até chegar à conclusões de que brincar é algo “sério”. Hoje, essa importância e seriedade em relação ao tema podem ser expressas através do advento das brinquedotecas, dos congressos centralizados na brincadeira infantil, do crescente número de artigos e trabalhos científicos com base no estudo das brincadeiras, entre outros.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (1997) ressaltam a importância da brincadeira quando afirmam que educar significa “propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas” . Com isso, consideram que no brincar há uma variedade de movimentos, condutas, consentimentos dos parceiros e fantasias que envolvem a criança no seu mundo de "faz-de-conta", ao mesmo tempo tão real. Há uma correlação direta da imaginação com a memória do mundo social de origem da criança. Enquanto a criança brinca, ela revive situações que lhe causaram alegria, prazer, ansiedade, medo, raiva ou aversão, o que favorece uma maior compreensão de seus conflitos e emoções.

Brincar é mais que uma atividade sem consequência. Ao brincar, a criança diverte, recria, interpreta o mundo em que vive, relaciona-se com este mundo, exercita suas potencialidades, provoca o funcionamento do pensamento, desenvolve a sociabilidade e adquire conhecimentos sem estresse e sem medo. Brincando, a criança aprende. O brincar é importante porque incentiva a utilização do brinquedo, da brincadeira e dos jogos.

No convívio com outras crianças, aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (SANTOS, 1997, p.56).

Nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo

com a mente da criança determina sua atividade lúdica; brincar é sua linguagem secreta, deve ser respeitada, mesmo se não entendida. Faz-se necessário que o professor/educador fique atento a oferecer possibilidades e situações de jogos/brincadeiras, ou seja, é imprescindível que as suas aulas sejam “recheadas” de atividades lúdicas para que a criança tenha a oportunidade de provar a sua superioridade, de expressar-se, de evadir-se do mundo real.

Segundo Altman (2006), é através do lúdico que ocorre o desenvolvimento das capacidades cognitivas (imitação, imaginação, regras, transformação da realidade, acesso e ampliação dos conhecimentos prévios); afetivas e emocionais (escolha de papéis, parceiros e objetos, vínculos afetivos, expressão de sentimentos); interpessoais (negociação de regras e convivências social); físicas (imagem e expressão corporal); éticas e estéticas (negociação e uso de modelos socioculturais); desenvolvimento da autonomia (pensamento e ação centrados na vontade e desejos).

Embora o brincar sempre tenha feito parte do cotidiano infantil, nem sempre lhe foi dada a devida importância. É necessário olhar o brincar através do tempo, pois a presença de atividades lúdicas desde os tempos primitivos tem se evidenciado através de registros de brinquedos infantis em várias culturas, desde a pré-história, caracterizando-se como atividade fundamental, por ser intrínseco à alma humana; o que deixa claro que brincar é inerente à natureza de qualquer indivíduo, seja qual for a sua origem, sua época e faz parte de todo seu percurso através dos séculos.

Muitos outros brinquedos tradicionais estão vigentes no repertório lúdico da criança do século XX. Como o bilboquê, o jogo de taco, corda de pular, peteca, etc. Quando a criança moderna cansa de navegar em seu computador, distrai-se com as mesmas brincadeiras que as crianças das gerações anteriores. (SANTOS, 1995, p.61).

Atualmente, o tema ludicidade, um agente facilitador da aprendizagem, é bem mais desenvolvido por teóricos e pedagogos do que há algum tempo, até mesmo pela intensa preocupação em estar aliando o ensino a metodologias que garantam eficazes resultados na educação. Piaget (1990), enfatiza a atividade lúdica sendo o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das

crianças, e sim, meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Segundo Luckesi (2000), lúdico são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, isto é, brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão e, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência.

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; utilizamos-nos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade. Não há divisão. Estamos inteiros, plenos, flexíveis, alegres, saudáveis. (LUCKESI, 2000, p.21).

Define-se atividade lúdica sendo todo e qualquer movimento cujo objetivo em si mesmo seja produzir prazer quando de sua execução, ou seja, divertir o praticante. A atividade lúdica também é conhecida como sendo brincadeiras. Assim, brincadeiras, brinquedos ou jogos, podem e devem ser utilizados como uma ferramenta importante de educação.

São lúdicas as atividades propiciadoras da vivência plena do aqui-agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento, porém, para um determinado sujeito, uma atividade, descrita como lúdica, poderá não sê-lo, em função de sua história pessoal de vida, assim como em função do meio social, no qual está inserido e em função de sua assimilação interna dessa herança.

Luckesi (2000) afirma que, mais importante porém do que o tipo de atividade é a forma de orientação e como é experienciada, vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada. Com atividades lúdicas, o educador convive com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente, reconhecendo a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Santos (1997) considera a ludicidade uma alavanca da formação no terceiro milênio, além da formação teórico-pedagógica. O terceiro pilar a ser acrescentado seria a formação lúdica, por ser ela um elemento dinamizado gerador da criatividade, sensibilidade e da construção do saber de ambas as partes, tanto para o educador quanto para o educando.

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo, da brincadeira e do brinquedo, para a vida da criança, do jovem e do adulto. (KISHIMOTO, 1994)

Para conhecer e entender os problemas que interferem na aprendizagem dos alunos, espera-se do professor a reflexão sobre sua prática pedagógica, a valorização da seriedade na busca do conhecimento, resgatando as atividades lúdicas, o prazer do estudo, sem contudo reduzir a aprendizagem, preocupando-se em estar atualizado, procurar novas metodologias, dispôr-se, querer inovar ou fazer diferente.

Percorrendo a história do lúdico, do prazer, conforme Campos (1998), na sociedade primitiva o ser humano buscava ocupações criadoras e prazerosas. Preocupava-se com os enfeites do corpo, o gosto pela tecelagem, o requinte na fabricação de cerâmica, o prazer pelas cerimônias festivas junto ao jogo, marcados em geral pelo canto e pela dança, ao som da música, que parece acompanhar o homem através dos tempos.

Nos vestígios arqueológicos da Idade da Pedra, o homem primitivo não criou os objetos com uso apenas utilitário, ele buscou prazer na criação do belo, evidenciado na feitura de ornamentos de pedra ou osso, colares, machadinhas e facas decoradas, potes de cerâmica e jóias feitas com presas de marfim ou conchas. Dedicava um bom tempo à beleza e ao cuidado em produzir esses objetos, inclusive estatuetas de argila que representavam seres humanos e animais.

Ao lado dessas belezas, um outro tipo de produção também marcou a história: são os objetos destinados às atividades lúdicas e a recreação – o brinquedo.

Campos (1998) encontra na Antiguidade e na Idade Média muita semelhança entre os povos da Antiguidade com os primitivos. Observando-se os

egípcios, nota-se que eles apreciavam a música, a escultura e caçadas; os chineses apreciavam os jogos, as lutas corporais, a equitação e a pintura; os gregos valorizavam o atletismo, a música, a poesia e o teatro. Ele registra que, com a instituição do cristianismo, essas atividades prazerosas foram sendo substituídas pelos eventos do calendário religioso e diminuem na Idade Média as festividades de caráter mais popular, apenas os senhores feudais divertiam-se em “lutas” e “torneios” para exercitarem as artes da cavalaria, estimulavam-se os jograis e menestréis, cantavam-se trovas e narravam-se romances.

2.2.2 O JOGO, O BRINQUEDO, A BRINCADEIRA

O jogo é de fundamental importância para vida do ser humano, tanto que, quando um adulto tem um tempo livre, ele está envolvido com algum tipo de jogo.

Huizinga (1990), afirma que há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Uma definem o jogo em termos de descarga de energia vital, como satisfação de energia vital, como satisfação de imitação, ou ainda como distensão. Um exercício de autocontrole indispensável para o indivíduo, vêem o princípio do jogo como impulso inato para exercer uma certa faculdade ou como o desejo de dominar ou competir.

Cada teoria define o jogo de forma diferente e tentar entendê-lo não é tarefa fácil. Como relata Huizinga (1990), o mais simples raciocínio indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido às suas criaturas todas essas úteis funções, descarga de energia de distensão após um esforço de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicas. Ela deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.

Relacionando o jogo à socialização, ressalta-se que o indivíduo não é apenas ativo, mas interativo, porque constitui conhecimentos a partir de relações intrapessoais e interpessoais. É na troca com as outras crianças e consigo mesma que internaliza conhecimentos, papéis e funções sociais. É um processo que

caminha no plano social – relações interpessoais – para o plano individual interno das relações intrapessoais.

Para Piaget (1990), o jogo é a assimilação do real. No jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança apreende o que percebe da realidade. O autor aponta três categorias de jogos infantis: jogos de exercícios: fase que vai desde o nascimento até o surgimento da linguagem, aproximadamente, por volta dos dezoito meses, sendo aquela em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos; jogos simbólicos: do aparecimento da linguagem até aproximadamente 6/7 anos, são aqueles que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente acontecido, mas de executar a representação; □jogos de regras: dos 6/7 anos em diante são transmitidos socialmente de criança para criança e, por consequência, vão aumentando de importância, de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Portanto, passa a ser função do educador oferecer atividades lúdicas.

O jogo assume um papel essencial porque se constitui produto e produtor de sentidos e significados no desenvolvimento e formação da criança. Essa atividade proporciona um momento de descontração e de informalidade que a escola pode utilizar mesmo que isso possa parecer um paradoxo, já que a sua função, por excelência, é o de oferecer o ensino formal, tendo também de exercer um papel fundamental na formação do aluno e da sua personalidade.

Ainda nessa mesma linha de considerações, Campos (1998), ressalta que, em abril de 1896, houve em Atenas a primeira disputa dos jogos olímpicos da era moderna, com a intenção de unir os povos através dos jogos e desde então, as olimpíadas acontecem de quatro em quatro anos. Evidenciou nos jogos olímpicos um papel importante nas sensíveis transformações ocorridas no espírito do lazer moderno, oportunizando a inclusão do esporte e dos jogos coletivos entre as melhores opções para muitas pessoas; inclusive, respeitando as diferenças, incluíram as para-olimpíadas, oportunizando as pessoas com algum tipo de deficiência a realizarem seus sonhos de praticarem esportes.

No Brasil, segundo Campos (1998), a recreação assumiu características peculiares. O senhor feudal pouco cuidou das atividades que proporcionavam o divertimento, o prazer. Somente a igreja patrocinava algum tipo de diversão à sociedade agrária do período colonial, apenas na capital havia festas oficiais para o

povo, organizavam cavalhadas, touradas, óperas e desfiles alegóricos. A chegada da família real ao Brasil inaugurou novo estilo de convívio e de entretenimento e a conseqüente vinda dos negros africanos, as interações infantis se tornam mais complexas. Danças francesas e inglesas foram introduzidas nos salões. Com o advento da República, as capitais se ampliaram e modernizaram, as comunicações e os transportes melhoraram e o início da industrialização instalou no país novos modos de recreação. É constatado então que, conforme Altman (2006):

“Por meio dos jogos a criança, em todos os tempos, estabelece vínculos sociais, ajustando-se ao grupo e aceitando a participação de outras crianças com os mesmos direitos... Assim, aprende a agir como ser social e cresce”. (ALTMAN, 2006, p. 240).

O jogo tem uma função essencial e indispensável no raciocínio e aprendizagem, ou seja, para o desenvolvimento integral do ser humano. Deve ser valorizado e resgatado, com objetivos muito bem estabelecidos, por todos que acreditam no ser humano e suas capacidades. Os brinquedos e jogos infantis têm sido, ao longo dos séculos, criadores e instrumentos de relações sociais e de aprendizado; é esse o principal motivo pelo qual a maioria deles continua sendo perenemente resgatado pelas novas gerações sem nunca perder sua originalidade.

O brinquedo - Kishimoto (1994) relata que o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança, uma indeterminação quanto ao uso, portanto, sem regras fixas; sendo suporte da brincadeira, pode ser entendido segundo a dimensão, material, cultural ou técnica. O brinquedo é um objeto ou uma atividade lúdica, voltada única e especialmente para o lazer, geralmente associada com crianças, também usada por vezes para descrever objetos com a mesma finalidade, voltada para adultos. Na pedagogia, um brinquedo é qualquer objeto que a criança possa usar no ato de brincar. Alguns brinquedos permitem às crianças se divertirem enquanto ao mesmo tempo as ensinam sobre um dado assunto. Brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança, especialmente aquelas usadas em jogos cooperativos.

A criança, ao ver o brinquedo, é tocada pela sua proposta, sua imaginação se desenvolve e suas habilidades também. O brinquedo estimula a

curiosidade, proporcionando a aprendizagem e o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Segundo Kishimoto (1994), a escola dispõe de vários recursos que auxiliam a desenvolver a criatividade e a construção do conhecimento. Um dos primeiros citados pelo autor é o brinquedo educativo, que ocupa um lugar importante na prática escolar. O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, tabuleiro, encaixe, parlendas, músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica. Fica evidente que o haverá maior resultado se a criança manipula esses brinquedos prazerosamente, não somente por imposição do professor. No entanto, se a criança prefere empilhar peças de quebra-cabeça, fazendo de conta que constrói um castelo, também está contemplado o lúdico, a situação imaginária, a habilidade, a criatividade. Essa é a especificidade do brinquedo educativo.

Outro tipo de brinquedo bastante valorizado e citado por Kishimoto (1994) são os brinquedos tradicionais, brinquedos aceitos coletivamente e preservados através dos tempos, transmitidos oralmente de geração a geração.

Considera-se, que o brinquedo, como suporte da brincadeira, tem papel estimulante para a criança no momento da ação lúdica. A variedade de situações que o brinquedo possibilita favorece a aquisição de novos conceitos. O brinquedo é a essência da infância, seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da maturidade, equilíbrio e afetividade na criança.

A brincadeira - certamente não é apenas o desenvolvimento social que é enriquecido durante essa brincadeira. Pode-se pensar na criança envolvida numa atividade que exige um certo raciocínio necessitando levantar hipóteses e solucionar problemas; ou ainda numa brincadeira qualquer na qual ela tenha possibilidade de construir conhecimentos e enriquecer o desenvolvimento intelectual.

Kishimoto (1994) fala de algumas modalidades de brincadeiras presentes na educação, citando: a brincadeira tradicional, a brincadeira de faz-de-conta, a brincadeira de construção e educativa. Outra brincadeira que a escola deve considerar é a brincadeira educativa e de construção, por ser importantes na estimulação da criatividade e no desenvolvimento das habilidades da criança. De acordo com a autora, quando a criança está construindo, está extravasando suas

representações mentais, além de manipular objetos. As construções se transformam em temas, pois a criança imagina e constrói (casas, móveis etc). Com isso, a brincadeira evolui em complexidade conforme o desenvolvimento da criança. Nesse tipo de brincadeira, a intervenção do professor é vital, tanto para explicar, demonstrar e apoiar afetiva e intelectualmente as tentativas dos alunos, quanto propor novos desafios, possibilidades de uso e transformação dos materiais.

Kishimoto (1994) comenta que “muitas brincadeiras tradicionais preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se recebendo novos conteúdos” (1997, p.38). Percebe-se então, o brinquedo ou a brincadeira tradicional, têm a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de consciência social e permitir o prazer de brincar.

2.2.3 LUDOTECA – UM ESPAÇO PARA APRENDER BRINCANDO

Nesse contexto de brincar, refletir sobre o resgate da ludoteca ou brinquedoteca enquanto lugar da criança para a brincadeira, brinquedo ou jogos é relevante. Brincar faz parte da história do homem, independente do local ou cultura em que viva.

De acordo com Negrine (1994), as ludotecas são espaços de jogos criados com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança, o jovem e o adolescente possam brincar e, pessoas que trabalham neste local, são educadores, possuem formação profissional e são chamadas de brinquedistas

No Brasil, denomina-se “brinquedoteca”, termo adequadamente justificado, uma vez que na língua portuguesa se utiliza o vocábulo brincar, para o lúdico. Entende-se que a brinquedoteca seja um espaço onde aconteça uma interação educacional de modo a desenvolver o emocional, intelectual e social das crianças.

A brinquedoteca tem proposta o brinquedo, o objeto, sua necessidade é de ampliar e preservar as possibilidades de vivência do lúdico. Torna-se preciso ter brinquedos variados, novos, usados, tradicionais e também os modernos, de madeira, plástico, papel, metal, pano. Brinquedos que vão realizar sonhos, desmistificar fantasias ou simplesmente estimular a criança a brincar livremente.

Quando uma criança entra na brinquedoteca, é ser despertada pelo encanto da decoração, pela alegria e a magia do espaço.

Portanto, a criação de ludotecas pode vir a ser uma das alternativas pedagógicas informais interessantes dentro de nosso contexto social, uma vez que são inúmeras as crianças e jovens que perambulam pelas ruas sem freqüentar uma escola e, conseqüentemente, seu tempo de ócio é dedicado a atividades que as levam a delinquir. (NEGRINE, 1994, p.47).

A brinquedoteca provoca reflexões e, por despertar nos pais e educadores, uma nova maneira de considerar a atividade infantil, provoca também alterações na escala de valores. Pelo simples fato de existir, a brinquedoteca é um testemunho de valorização da atividade lúdica das crianças.

A primeira idéia de uma ludoteca (ou brinquedoteca), segundo relata Negrine (1994), surgiu em 1934, na cidade de Los Angeles (Califórnia), para evitar os furtos de brinquedos, numa loja, por crianças de uma escola próxima. O espaço foi montado e os brinquedos do acervo passaram a ser emprestados. Somente em 1960 a UNESCO lançou a idéia em nível internacional. A partir daquele momento foram surgindo diferentes iniciativas na maioria dos países europeus, na América, também na Ásia e na Oceania.

Foi na Suécia, em 1963, que a idéia de emprestar brinquedos desenvolveu-se mais enfaticamente e se expandiu, quando duas professoras, mães de crianças excepcionais, fundaram a primeira ludoteca, em Estocolmo, tendo aí o nome de “Lekotec”, cujo objetivo era emprestar brinquedos e dar orientação às famílias de excepcionais sobre como poderiam brincar com seus filhos para melhor estimulá-los.

No Brasil, a exemplo das Lekoteks da Suécia, em 1973, por inauguração do Centro de Habilitação da Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais - APAE - de São Paulo, foi realizada uma grande exposição de brinquedos pedagógicos e esse setor implantou o sistema de rodízio de brinquedos e materiais pedagógicos. Todos os brinquedos foram então organizados e passaram a ser utilizados nos moldes de uma biblioteca.

A primeira brinquedoteca brasileira oficial foi criada em 1981, em São Paulo, para empréstimos de brinquedos, fundamentada no ato de brincar, em

atendimento às necessidades das crianças. Em 1984, foi criada a Associação Brasileira de Brinquedoteca, existente até os dias atuais. A principal implicação da existência da ludoteca no âmbito institucional das escolas pode ser a aproximação entre a teoria e a prática.

As ludotecas, espaços lúdicos alternativos, são instituições que possibilitam a abertura de um novo campo de trabalho e de investigação. Uma alternativa que Negrine (1994) propõe é uma ludoteca dentro do ambiente escolar, para propiciar as crianças o prazer de construir o seu próprio conhecimento.

Esse espaço dinâmico tem suas funções específicas. Uma brinquedoteca não significa apenas uma sala com brinquedos, mas uma mudança de postura frente à educação. É mudar padrões de conduta em relação à criança; abandonar métodos e técnicas tradicionais; buscar o novo, não pelo modernismo, e sim pela convicção do que representa; acreditar no lúdico como estratégia do desenvolvimento infantil.

As brinquedotecas classificam-se em função de diferentes fatores, entre eles, a situação geográfica, as tradições e as culturas de cada povo, o sistema educacional, os materiais e espaços disponíveis, os valores, as crenças e os serviços prestados; entretanto, independente de cada tipo, é sempre preservado o aspecto lúdico como fator primordial que assegura o direito da criança de brincar. (SANTOS, 1995, p. 19).

Santos (1995) cita alguns tipos de brinquedotecas: as brinquedotecas escolares geralmente são implantadas em instituições de Educação, também com o intuito de suprir as necessidades de material pedagógico. As brinquedotecas de hospitais e clínicas existem para dar suporte ao tratamento, estimulando a brincadeira como forma de amenizar os traumas de internação ou terapia. Fala ainda das brinquedotecas sem local fixo, circulantes, também chamadas de ambulantes, móveis ou itinerantes. A finalidade é levar a brinquedoteca a diferentes lugares, variando o tempo em cada local, dependendo de cada situação. A brinquedoteca com status científico ocupa espaço em universidades, montada por profissionais da educação com a finalidade principal de pesquisa e formação de brinquedistas.

Este é um espaço onde o brinquedo é considerado coisa séria, tanto para a criança que explora, manipula, joga, sente-se feliz e aprende, como para o adulto, que vê no brinquedo um valor inesgotável. Ambos se beneficiam com a brinquedoteca. A criança brinca, e o adulto discute o valor do brinquedo, analisa sua relação com a criança, no sentido de compreender seu desenvolvimento, realiza pesquisa e cria jogos e brinquedos a partir de material de baixo custo. (SANTOS, 1995, p. 20).

Considera-se, com relação às crianças, que uma ludoteca – brinquedoteca, pode ter várias funções dentro do ambiente escolar: pedagógico, social, comunitário, de comunicação familiar, de animador de bairro. De acordo com Negrine (1994), a importância de cada uma das funções é:

A função pedagógica é a de oferecer a possibilidade de seleção entre “bons” brinquedos para o desenvolvimento das crianças, em todos os aspectos. A função social possibilita as crianças carentes brincarem com brinquedos com custo mais elevado. A função comunitária, é que a criança jogando em grupo aprende a respeitar, cooperar, ajudar e receber ajuda e a compreender as demais funções de comunicação familiar, no momento em que é reanimado o jogo no seio da família. A função de animador do bairro, lugar onde grandes e pequenos se encontram, onde as crianças fazem novas amizades e os pais podem se relacionar com os educadores e profissionais da área em um ambiente relaxado e tranquilo. (NEGRINE, 1994, p. 52).

As características necessárias para tornar-se um brinquedista, embasada na literatura de Negrini (1997) destaca três pontos a serem desenvolvidos junto a um profissional que trabalhe com atividades lúdicas. São elas: a “formação teórica”, segundo a qual o brinquedista deve ter uma compreensão sobre o desenvolvimento das crianças e as teorias dos jogos, bem como sobre as suas interrelações; a “formação pedagógica”, na qual é de fundamental importância a vivência das ações na prática, fazendo com que tudo aquilo que fora compreendido na teoria seja relacionado em suas ações, um fenômeno que conhecemos como práxis; finalmente, segundo ele, a mais importante, a “formação pessoal”, cuja ideia é permitir ao profissional a vivência das brincadeiras e dos jogos com os quais ele irá trabalhar, para torná-lo capaz de explorar e sentir as emoções ou reações que a criança poderá ter ao participar da brincadeira, entendendo assim suas necessidades e interesses.

Negrine (1994) acredita que, no momento em que os pedagogos em geral despertem para atribuir importância ao lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem humana e propõem disseminação de espaços lúdicos como forma

de concretizar esta inovadora maneira de pensar pedagógico, depara-se frente a uma provável profissão emergente, com a formação do brinquedista ou do ludotecário, como se preferir denominar. Pois não são poucos os pensadores pós-modernos que falam do o terceiro milênio sendo o da ludicidade.

CAPÍTULO III

III. AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM

3.1 O LÚDICO NA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO E NA AQUISIÇÃO DE SABERES

A imagem da criança tem sido enriquecida com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, e vários estudos e pesquisas, vem comprovar o importante papel do lúdico, como parte fundamental no desenvolvimento, na construção do conhecimento, tem muito a contribuir com as atividades, durante o processo de ensino-aprendizagem e que é uma fonte de prazer e descoberta para a criança.

Educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro. Educar ludicamente adolescentes e adultos significa estar criando condições de restauração do passado, vivendo bem o presente e construindo o futuro. (LUCKESI, 2000, p.22).

Uma educação voltada à atividade lúdica proporcionará construir um “Eu saudável”, considerando que a contribuição do lúdico para o desenvolvimento da criança na sala de aula vai depender da concepção que o professor tem do mesmo, de aprendizagem e de desenvolvimento. Se a concepção que se tem do lúdico estiver fundamentada a partir de regras rígidas, atividades mecânicas repetitivas, estressantes e excludentes, contribuirá para afastar ainda mais as crianças do mundo imaginário, da busca de soluções e das realizações coletivas. Na escola, quando a brincadeira é usada e cobrada de forma errada, perde sua função lúdica e sua magia. De acordo com Fontana e Cruz (2000):

Quando a escola perde sua dimensão lúdica, sufocada por um uso didático que a restringe a seu papel técnico, a brincadeira esvazia-se: a criança explora rapidamente o material, esgotando-o. Isso se dá quando, em vez de aprender brincando, a criança é levada a usar o brinquedo para aprender. (FONTANA E CRUZ, 2000, p.137).

Não se deve isolar as crianças em suas carteiras, e sim incentivar o trabalho em grupo, a troca de idéias que acontece por ocasião das brincadeiras e jogos, onde a cooperação é mais importante que a competição. Durante as brincadeiras, o professor tem o papel de provocar a participação coletiva e desafiar o aluno na busca da resolução dos problemas. O lúdico possibilita a criança o espírito de companheirismo e cooperação. Gradativamente, a criança percebe membro de um grupo social, e não como um ser em miniatura.

A criança, um ser em construção, irá se construindo por toda a vida. Sua aprendizagem se dará em momentos de atividades individuais somada a atividades coletivas. Contudo, a fase da vida infantil reserva algumas peculiaridades no desenvolvimento físico, motor e cognitivo: o modo de construção do conhecimento, de percepção e ação no mundo, que faz da criança um ser humano diferente do adulto, devendo ser educadas de um modo a respeitar suas peculiaridades, por meio de brincadeiras, faz-de-conta, através do lúdico e de forma prazerosa

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência, a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Segundo Piaget (1976), o desenvolvimento da criança acontece no brincar. Ela precisa do jogo como forma de equilibração com o mundo.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um tema que merece atenção dos pais e educadores, onde se expressa a forma mais genuína do ser, do dever e direito de toda a criança no exercício da relação afetiva com o mundo, pessoas e objetos.

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a sua importância na formação da personalidade. Através da brincadeira e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico, desenvolvimento e, o mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará à criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Atualmente nas escolas, existem várias teorias de concepções de aprendizagem, nas quais os professores buscam aquela que melhor se adapta no seu cotidiano escolar, fazendo sua reflexão. O aparecimento de novas concepções sobre como se dá o conhecimento, tem possibilitado novas formas de considerar o papel do lúdico, do brincar, envolvendo o jogo, o brinquedo, a brincadeira.

O raciocínio que os indivíduos aprendem pelo jogo, fez com que os professores, baseados em teorias construtivistas, tornassem o ambiente de ensino bastante rico em quantidade e variedade de jogos, para que os estudantes pudessem descobrir conceitos inerentes às estruturas dos jogos por meio de sua manipulação. (KISHIMOTO, 1994, p.74)

O embasamento teórico dessa prática, segundo o autor, encontrado nas teorias psicológicas, colocam apenas no sujeito, a possibilidade de aprender, desconsiderando elementos externos como possibilitadores de aprendizagem. Segundo Kishimoto:

Essas concepções têm como principal característica a crença de que o desenvolvimento cognitivo é a sustentação da aprendizagem, isto é, que para haver aprendizagem é necessário que o aprendiz tenha um determinado nível de desenvolvimento. (KISHIMOTO, 1994, p.78).

Caracteriza-se a interação humana, como um processo onde cada participante, a cada momento, desempenha papéis que coordenam com os papéis desempenhados pelos parceiros. Define-se então a interação humana como sendo um jogo de papéis, e, a sala de aula, é um espaço privilegiado de interação, onde o estudante interage com o objeto do conhecimento.

Não se pode negar a grande importância do lúdico na escola, o professor deve colocar-se nas interações vivenciadas pelas crianças, nos brinquedos, nas brincadeiras, nos jogos, como mediador do conteúdo histórico, a fim de que as crianças elaborem formas de pensar capazes de teorizar a realidade da

humanidade. Dentre os teóricos sócios interacionistas, que defendem essas idéias, destaca-se Vigotsky, pela sua relevante contribuição sobre o desenvolvimento e aprendizagem.

Ensinar brincando é a melhor estratégia para que se construam conhecimentos e obtenha resultados significativos na educação. Através do lúdico, as crianças têm melhores possibilidades de construção da autonomia e identidade, cooperatividade, sociabilidade, linguagem, criatividade, maturidade emocional, dentre tantos outros, para se interagirem de forma sadia, ao mundo coletivo.

É uma decorrência dessa visão o aparecimento do cantinho de jogos, brincadeiras de faz de conta, etc. O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogos, pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas (KISHIMOTO, 1994, p.80).

3.2 MEDIADORES ENTRE O PRAZER E O ENSINO-APRENDIZAGEM

Considerando que, embora a sociedade reconheça o direito da criança e a necessidade de brincar para se desenvolver, ainda existe confusão no uso das terminologias lúdico, jogo, brincadeira e brinquedo.

Kishimoto (1994) diferencia as terminologias como uma forma de evitar confusão nos significados, conceituando brinquedo um objeto para a criança brincar ou o que dá suporte à brincadeira; brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras; e jogo infantil designa tanto o objeto e as regras do jogo da criança, incluindo brinquedo e brincadeiras. Dá-se preferência ao emprego do termo jogo quando se referir a uma descrição de uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material, por exemplo, no xadrez, trilha e dominó, enquanto os brinquedos podem ser utilizados de diferentes maneiras pela própria criança.

A principal diferença entre brincadeira e jogo é que, na brincadeira, o brincar é livre, espontâneo, não havendo disputas nem vencedores e ela simplesmente acontece e segue se desenvolvendo enquanto houver

motivação e interesse. Já no jogo, existe a disputa, vencedores e perdedores. As brincadeiras são mais livres, enquanto o jogo comporta regras; o jogo tem final previsto, e a brincadeira, não; nos jogos, podem-se prever conseqüências, enquanto nas brincadeiras, não. (Revista Criança, Apud Cavallari, 2002)

De acordo com Kishimoto (1994), o brincar é um jogar com idéias, com sentimentos, pessoas, situações, objetos, em que as regulamentações e os objetivos não são necessariamente pré-determinados. O jogo é uma brincadeira que evoluiu. O que surpreende, nas brincadeiras, é sua própria composição ou realização. A brincadeira é uma necessidade da criança; o brinquedo, um suporte da brincadeira. Se não funciona como suporte da brincadeira, ele passa a ser apenas um objeto; por outro lado, um simples objeto, quando usado com uma função lúdica, pode se transformar num brinquedo. Objetos domésticos passam a ter o sentido de brinquedo quando a função lúdica incide sobre eles, atribuindo o estatuto de brinquedo ao objeto fabricado. Porém, um ambiente lúdico não requer necessariamente a presença de brinquedos.

Considera-se que, para formar seres criativos, críticos e aptos a tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil, com a inserção do brincar - jogos, brinquedos, brincadeiras, os quais, podem e devem ser privilegiados também, no contexto educacional. Não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer, se não há aprendizagem sem o lúdico, a motivação através da ludicidade parece ser uma boa estratégia no auxílio da aprendizagem.

A ludicidade, uma atividade que tem valor educacional intrínseco, tem sido utilizada como recurso pedagógico. Várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem. As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e nesse sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica, visto que o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

O lúdico é considerado prazeroso devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Este aspecto de envolvimento emocional o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude dessa atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu

objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes e requerem um esforço voluntário.

As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Cunha (1997) afirma, em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e o ajude a construir conexões.

Faz-se necessária, a inclusão da ludicidade na formação dos educadores, pois educar requer esse grande desafio, na certeza que, trabalhar por meio do lúdico, é buscar o desenvolvimento e realização integral do educando, ensinando-o a: aprender a conhecer, aprender a fazer, aprender a viver e aprender a ser. Animar o processo de ensino aprendizagem e nutrir os conhecimentos de forma prazerosa é papel de educadores, investigadores, responsáveis e comprometidos com o “Ser” e com uma “Educação” real.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No que concerne à importância do lúdico nas séries iniciais, é decisivo o seu papel na evolução do desenvolvimento da maturação e aprendizagem do ser humano que as atividades lúdicas sempre tiveram, visto que, desde a antiguidade, essas atividades já estiveram presentes no cotidiano das pessoas, tanto de modo informal quanto formal.

A utilização da ludicidade estimula a construção de novos conhecimentos, desperta o desenvolvimento de aptidões, habilidades e capacidades específicas, tornando-se, essencial e indispensável ao ensino-aprendizagem.

O lúdico ajuda a construir novas descobertas, desenvolve, enriquece a personalidade do aprendiz e simboliza um intenso processo, oferecendo ao professor, excelentes condições de conduzir, estimular e avaliar a aprendizagem. Contudo, ainda há muitos profissionais da educação que afirmam ser o jogo e a brincadeira uma “enrolação de tempo”, ignorando sua enorme contribuição na aprendizagem.

A falta de conhecimentos aprofundados sobre a importância das atividades lúdicas no processo de construção do conhecimento leva professores e educadores a não fazerem uso contínuo dessas atividades em sala de aula. Para mudar essa situação é necessário um bom referencial teórico, que embase a prática do professor e também uma aproximação ao mundo lúdico das crianças para melhor conhecê-lo e analisá-lo.

Os educadores que reconhecem a necessidade do lúdico, mas não conseguem relacionar os seus objetivos com o ato de brincar, utilizam-se ainda da teoria do “descanso” porque não consideram o lúdico uma atividade séria.

A criança precisa ser vista como sujeita no processo da brincadeira, tendo oportunidade de observar, ser observada, falar, ouvir, criticar, sugerir, pensar para fazer e compreender. Assim o lúdico estará contribuindo pedagogicamente para o conhecimento e para o processo de desenvolvimento global da criança. A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, ela precisa participar dos jogos e brincadeiras de forma espontânea e criativa.

Considerando que o lúdico precisa ocupar espaço central na educação, se torna necessário incorporar de maneira mais eficiente a ludicidade nas práticas educativas, possibilitando ao educando aprender brincando, organizando rotinas que propiciem a iniciativa, autonomia e interações, fornecendo uma ação pedagógica centrada no diálogo, trazendo a dimensão da imaginação e criação para a prática cotidiana de ensinar e aprender.

Trabalhando com a ludicidade, as crianças se tornarão curiosas, críticas, confiantes, autônomas, participativas na resolução de problemas, necessários para a apropriação do conhecimento, da cultura, do mundo. Essa temática se torna então uma excelente estratégia motivacional e um ótimo recurso facilitador do aprendizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALTMAN, Raquel Zumbano. "Brincando na história" In.: PRIORE, Mary del (org.). História das crianças no Brasil. 5. ed. São Paulo: Contexto, 2006.

ARIÉS, Philippe. História social da criança e da família. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BOSSA, Nadia A. A Psicopedagogia no Brasil: Contribuições a partir da prática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília MEC/SEF, 1998.

CAMPOS, M. C. R. O possível e o necessário como eixo da construção do real vistos na situação de um jogo. São Paulo: Nacional. 1998.

CUNHA, N. H. Da S. A brinquedoteca brasileira. In: Santos, S. M. P. dos (Org). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 4 Ed. Petrópolis: Vozes, 1997.

CURY, Augusto. Pais Brilhantes e Professores Fascinantes. 9 ed. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

DANTAS, Heloysa. A infância da razão. Uma introdução à psicologia da inteligência de Henri Wallon. São Paulo: Manole, 1990.
_____. LA TAILLE, Yves, OLIVEIRA, Marta Kohl. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

DAMAZIO, Reinaldo Luiz. O que é criança. São Paulo: Brasiliense, 1991.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, 3 ed. Curitiba: Positivo, 2004.

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré da. Psicologia e trabalho pedagógico. São Paulo: Editora Atual, 2000.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1994.

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e ludicidade. Salvador: Gepel, 2000.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

_____. A Brinquedoteca: teoria e prática. Dilemas da formação do brinquedista. Petrópolis: Vozes, 1997.

NOVA ESCOLA, Revista, – Atividades lúdicas. Edição Especial - Educação Infantil, Editora Abril, Edição/ano 2006.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – PCN. Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.

PIAGET, Jean. Psicologia e Pedagogia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

_____. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora, 1990.

SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. Proposta Curricular de Santa Catarina: Educação Infantil, Ensino fundamental e Médio: Disciplinas Curriculares. Florianópolis: Cogen, 1998.

REVISTA CRIANÇA. Do Professor de Educação Infantil. Brinquedos e Infância. Novembro/2002. UNESCO.

RIZZO PINTO, J. Corpo Movimento e Educação - o desafio da criança e adolescente deficientes sociais. Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. Atividades lúdicas. In:__(Org). O lúdico na formação do educador. Petrópolis: Vozes, 1997.

VIGOTSKY, Lev Semionovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VISCA, Jorge. Clínica Psicopedagógica. Epistemologia Convergente. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

WALLON Henri. Uma concepção dialética do desenvolvimento infantil. Isabel Galvão. Petrópolis: Vozes, 1995.

WEISS, Maria Lúcia L. Psicopedagogia Clínica: Uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar. Rio de Janeiro: Editora DP&A, 2003.