

**FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

FABIANA PATRÍCIA MIGUEL CORDEIRO

**O LÚDICO E A SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Anápolis, 2009

**FACULDADE CATÓLICA DE ANÁPOLIS
INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO
PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA**

FABIANA PATRÍCIA MIGUEL CORDEIRO

**O LÚDICO E A SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO
INFANTIL**

Trabalho de monografia apresentado à Faculdade Católica de Anápolis ao Curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia, como requisito para obtenção do Título de Especialista em Psicopedagogia.

Orientadora: Prof^{fa}. MSc. Edna S. Faria

Anápolis, 2009

FOLHA DE APROVAÇÃO

Título: O Lúdico e a socialização da criança na Educação Infantil
Acadêmico (a): Fabiana Patrícia Miguel Cordeiro

Data: Anápolis, _____ de _____ de 2008

Professor Mestre
Orientador Edna

Dedico este trabalho a mim e ao meu esposo que em todos os momentos sempre permaneceu ao meu lado, me apoiando e incentivado nas horas em que acreditava que não seria capaz de passar pelos obstáculos que o curso me impunha e mesmo assim a todo o momento recebia uma dose de ânimo, me fazendo renovar as energias e assim pude chegar ao meu objetivo final.

Agradeço primeiramente a Deus, pelo dom da vida, a meus pais, familiares e principalmente aos professores, que guiaram-me durante essa jornada de trabalho duro, a qual finda-se nesse momento, pessoas que contribuíram de sobremaneira para que a minha trajetória fosse coroada de êxito.

Brincar é um componente crucial do desenvolvimento, pois, através do brincar, a criança é capaz de tornar manejáveis e compreensíveis os aspectos esmagadores e desorientadores do mundo. Na verdade, o brincar é um parceiro insubstituível do desenvolvimento, seu principal motor. Em seu brincar, a criança pode experimentar comportamentos, ações e percepções sem medo de represálias ou fracasso, tornando-se assim mais bem preparada para quando o seu comportamento contar.
(Howard Gardner)

RESUMO

Esta monografia trata do lúdico na Educação Infantil e mostra sua eficiência se bem aplicado por parte do professor. Foram citados teóricos como: Piaget, Vygotsky, Mattos, entre outros para subsidiar teoricamente o trabalho, visto que esses autores tratam o lúdico como um pensamento educativo e prazeroso. Assim não se deve fugir do lúdico, mais realizá-lo com competência e responsabilidade, tornando-o um meio e não um fim (passa-tempo) como reporta a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB – Lei 9394/96), outorgada em 1996. Enfim, temos que lembrar enquanto educadores no período em que vivemos e atuamos é necessário rever conceitos, o que não significa abandonar o passado, mas possibilitar evoluções, contribuindo para o melhor no processo de socialização. O que fica é a certeza de que a Educação precisa de transformação e que tenham como prioridade “o aluno” e sua história de vida, pois todos têm capacidade de aprender e o lúdico proporciona estímulo para uma aprendizagem prazerosa.

Palavras-chave: Brincadeira. Ludicidade. Socialização. Desenvolvimento.

ABSTRACT

This monography deals with the playful one in the Infantile Education and shows its well applied efficiency if on the part of the professor. Theoreticians had been cited as: Piaget, Vygotsky, Mattos, among others to subsidize theoretically the work, since these authors treat the playful one as an educative and pleasant thought. Thus if it does not have to run away from a the playful, more to carry through it with ability and responsibility, becoming it a way and not end (pastime) as it reports the Law of Lines of direction and Bases of the Education (LDB - Law 9394/96), granted in 1996. At last, we have that to remember while educators in the period where we live and we act is necessary to review concepts, what it does not mean to abandon the past, but to make possible evolutions, contributing for optimum in the socialization process. What it is is the certainty of that the necessary Education of transformation and that the pupil” and its history of life have as priority “, therefore all have capacity to learn and the playful one provides stimulator for a pleasant learning.

Key words: Trick. Ludicidade. Socialization. Development.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 - LÚDICO NA EDUCAÇÃO.....	12
1.1. A ludicidade como ferramenta pedagógica	14
1.2. A importância do lúdico na educação infantil	16
CAPÍTULO 2 - O PAPEL SOCIAL DA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	18
2.1. Socialização e adaptação da criança	20
2.2. O desenvolver da auto-estima através do lúdico	21
CAPÍTULO 3 - A BRINQUEDOTECA E SUA IMPORTÂNCIA	24
3.1. As contribuições da brinquedoteca na educação infantil.....	25
3.2. Contribuições do lúdico no processo ensino/aprendizagem	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

INTRODUÇÃO

O interesse na pesquisa sobre o lúdico se deve à necessidade de conhecer uma forma eficiente de entrelaçar uma atividade agradável e motivadora com conteúdo educacional que se deseja ou necessita compartilhar.

A educação de qualidade para todos é o único caminho para um futuro de justiça social, ética, solidariedade, equidade e paz. Portanto, a escola tem um papel fundamental na formação do cidadão do amanhã.

Educação Infantil é necessária, mas devemos estar atentos a qualidade do ensino. E na busca dessa qualidade o educador como sujeito de transformação social, vem fazendo inovações através do lúdico, e o avanço do processo de ensino/aprendizagem está cada vez mais visível.

A brincadeira tem papel predominante na aprendizagem e socialização, integrando o pensamento intuitivo, permitindo a ação motivadora no potencial do ser humano, onde ele possa buscar soluções necessárias.

O lúdico contribui na aprendizagem e socialização das crianças e objetiva-se através do mesmo a possibilidade de construir uma identidade autônoma, cooperativa e criativa no educando.

O relacionar com o lúdico e com as demais populações culturais favorece os procedimentos metodológicos compatíveis à prática, desenvolvendo-se, competências na equipe docente e discente na utilização de jogos e brincadeiras.

No primeiro capítulo apresenta-se o lúdico na educação. O brincar sistematizado faz parte de outro referencial onde a liberdade está no ato de brincar organizado pelo professor e não de forma espontânea da criança.

No segundo capítulo proporciona-se um maior conhecimento do papel social da Educação Infantil, visando entender que as crianças são seres sociais, têm uma história e pertence a uma classe social. O desenvolver da auto-estima através da atividade lúdica, além de benefício intelectual, contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante.

No terceiro capítulo destaca-se a importância da brinquedoteca, colocando ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ela construa seu conhecimento próprio. E, finalizando, as contribuições do lúdico no processo ensino/aprendizagem.

O presente estudo objetiva, portanto, apresentar o lúdico como sendo um forte aliado – se bem utilizado – de professores, coordenadores e até mesmo pais que almejam obter resultados positivos.

A educação é entendida como um processo dinâmico que o indivíduo necessita construir seu processo de socialização revelando o quanto é importante a sua presença, seja no âmbito formal ou informal. E o lúdico, brinquedo e brincadeiras usados como instrumentos, favorecem o conhecimento e socialização da criança.

CAPÍTULO 1 - LÚDICO NA EDUCAÇÃO

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Mas seguindo da evolução semântica, o “lúdico” passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo.

O lúdico na escola tem causado alguns equívocos e, muitas vezes, os professores simplesmente oferecem brinquedos aos alunos sem ao menos interagir ou dar estímulos necessários para despertar os processos evolutivos.

O conflito que se estabelece está na falta de clareza do que significa brincar livre, pois a maioria dos professores entende que, se a brincadeira for estruturada, a criança perde a liberdade, quando na verdade é ele que não fica livre no momento do jogo proposto à criança. A utilização do brincar na escola também não tem o apoio dos pais e isto dá força para que esta pedagogia não se instaure. Os pais podem estar certos ao questionar o tipo de atividade lúdica realizada, sendo que eles veem diferença entre o brincar em casa e na escola e isto gera uma visão de que a brincadeira atrapalha a aprendizagem.

Os professores necessitam mostrar um novo modo de brincar para aprender, os pais teriam a chance de ver o valor da atividade lúdica e não relacionariam apenas com o ato de divertir e, certamente, teriam outras opiniões.

Os professores colocam à disposição da criança os brinquedos. Assim, qualquer profissional é capaz de desenvolver a função de educador, dessa forma, não se exige dele nenhum preparo, basta saber controlar as crianças não deixando que façam muita algazarra. Na ludoeducação, o brincar sistematizado faz parte de outro referencial onde a liberdade está no ato de brincar organizado pelo professor e não no espontaneísmo da criança.

O lúdico, trabalhado de forma sistematizada, planejado no contexto diário da escola, ganha destaque e prestígio entre aqueles que acreditam que a brincadeira é educativa, assim os professores têm que assumir um papel principal.

Piaget (1971) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Essas não são apenas uma forma de desafogo ou

entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O jogo é portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação de real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores á inteligência infantil. (Piaget, 1971 p. 160)

Por meio da brincadeira compreende-se que a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras.

Dessa forma, quando existe representação de uma determinada situação, a imaginação é desafiada pela busca de solução para problemas criados pela vivência dos papéis assumidos. As situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade.

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

A prática pedagógica aprimora-se a partir da atividade do brincar ao trazer mudanças significativas no processo de ensino-aprendizagem, pois nos remete à transformação do espaço escolar em um espaço integrador, dinâmico, onde não se prioriza apenas o desenvolvimento cognitivo do alunado, mas contempla uma dimensão onde ocorra uma formação plena do indivíduo.

O profissional de Educação Infantil é considerado o responsável pela organização do cotidiano educacional da criança. É ele quem deverá zelar pela inclusão da temática do brincar e dele participar e intervir.

1.1. A ludicidade como ferramenta pedagógica

Piaget (1971) afirma que a ludicidade é uma ferramenta pedagógica que exerce uma função fundamental no desenvolvimento da criatividade, iniciativa e autonomia, como também na apropriação dos diversos saberes produzidos historicamente pela humanidade.

As brincadeiras e os jogos favorecem o desenvolvimento da criança a qual tem a necessidade de brincar para crescer em equilíbrio com o mundo. Sua maneira de assimilar e de acomodar deverá ser sempre por meio do jogo.

A criança que brinca em liberdade, podendo decidir sobre o uso de recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brincar, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar. De forma alguma justifica-se que a criança tenha de ser privada de seu direito de ser criança e feliz.
(FREIRE, 1992, p.39)

A utilização dos brinquedos com objetivos se transformar em recursos didáticos de grande aplicação no processo ensino-aprendizagem, dessa forma, a criança aprende brincando o que será essencial na sua formação, tornando-se um indivíduo crítico e letrado.

O trabalho pedagógico da educação infantil pode ser todo baseado no lúdico. A brincadeira se faz presente na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. O tempo determinado pelas brincadeiras varia da idade da criança ou pelo andamento da programação pedagógica, por isso que é tão importante se utilizar do lúdico na educação infantil.

Na teoria psicogenética de Piaget, a criança constrói o seu conhecimento de forma ativa na interação com o ambiente e a brincadeira infantil é uma assimilação quase pura do real ao eu.

Segundo Piaget (1971), a criança tem a necessidade de adaptar-se ao mundo dos adultos. E através do lúdico essa assimilação é encarada de forma mais sutil, pois a criança vai imitar o adulto em suas brincadeiras. Na brincadeira do faz-de-conta (chamado por ele de jogo simbólico) vai funcionar como uma espécie de linguagem interior, onde a criança vai repensar, reviver os acontecimentos.

A ludoeducação surge da necessidade de buscar nas atividades lúdicas uma forma de planejar atividades escolares que motivem os alunos na construção

do conhecimento. Os jogos, as histórias, as dramatizações, as músicas, as danças, as canções e as artes plásticas podem ser usadas como ferramentas com possibilidades particulares de desenvolvimento a serem dominadas, sendo que o uso de todas elas gera o processo integrado de um método educacional.

O uso das ferramentas lúdicas com habilidade e destreza na sala de aula facilita a transformação do dia-a-dia em uma vivência criativa e rica, diante do qual os alunos serão os primeiros a se interessarem por ir à escola.

Contudo, a vivência do processo criativo continuado permite que os alunos percebam, traduzam e registrem o mundo e a sociedade dentro de seus próprios códigos de compreensão. E, através da reflexão, da leitura, da interpretação, da desconstrução desses códigos, a criança tende a se reorganizar interiormente e redimensionar suas relações como mundo.

O conteúdo, apesar de fazer parte do cotidiano infantil, nem sempre foi dada a devida importância ao brincar. Dessa forma, fazendo uma análise através do tempo, percebe-se a presença de atividades lúdicas desde os períodos primitivos, assim, 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.

De acordo com Vygotsky (1984), às atividades lúdicas oferecem funções pedagógicas, principalmente os jogos, as brincadeiras e o faz-de-conta. Já Piaget (1971), em seus estudos, acredita que o jogo tem um caráter bem mais amplo, constituindo-se na expressão e na condição para o desenvolvimento infantil.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o movimento vivido. A aula com brincadeiras não precisa ter jogos ou brinquedos, é muito mais uma atitude pedagógica do educador e do educando. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva.

Brincar é uma atividade diária na vida das crianças. É o brinquedo a forma pela qual ela resolve a maioria dos conflitos criados pelas limitações do mundo em que vive e que é, eminentemente, um mundo dos adultos.

1.2. A importância do lúdico na educação infantil

A brincadeira é muito importante para a formação da criança, uma vez que usada como recurso didático ultrapassa a função de diversão. Hoje em dia esse conceito tem adentrado as salas de aula e alargado a possibilidades de ensino.

Segundo Vygotsky (1984), a criança constrói o seu conhecimento na relação com o meio. Entre a criança e o meio envolvente a um circuito de trocas mútuas que condicionam e modelam reciprocamente as suas reações e inteligência.

O lúdico na educação infantil vai muito além do aprendizado, já que pode proporcionar aos alunos a socialização, trabalhando em equipe, a coletividade passa a ser vista como algo essencial no processo de ensino aprendizagem, assim, de acordo com a teoria vygostskyana o desenvolvimento da criança se dá de fora para dentro, assim, o meio passa a ser elemento fundamental neste acréscimo.

No cotidiano escolar, muitos professores acabam sentindo dificuldades na hora de transmitir alguns conteúdos, nesse contexto os jogos e brincadeiras contribuem de maneira significativa. A criança na educação infantil ainda está em uma fase egocêntrica, o seu interesse gira em torno de si mesma, a família, a escola e os amigos vêm em segundo plano. A aprendizagem associada ao lúdico abrirá caminhos que levem a ampliar o interesse pelo mundo a sua volta.

Quando envolvida por fatos concretos e concernentes ao seu cotidiano, a criança passa a identificar-se melhor com ele. Por intermédio da ludicidade o educando pode associar o místico ao real. Assim, pode originar o brincar de situações imaginárias e quando realizada tal associação a criança assimila seu significado mais importante.

O maior valor do lúdico no desenvolvimento infantil está na área cognitiva, ou seja, quando a criança estabelece elos entre o real e o imaginário, aumentando ou facilitando a construção do conhecimento. Estimulados pelo prazer que o ato de brincar lhes oferece, a criança se abre à aquisição do conhecimento e a formação de novas habilidades.

De acordo com Vygotsky (1984), através do lúdico a criança se transfere ao mundo imaginário o que passa despercebido no mundo real, principalmente nas brincadeiras de faz-de-conta.

É notável que a criança comece com uma situação imaginária que inicialmente é tão próxima da situação real. O que ocorre é uma reprodução da situação real. Uma criança brincando com uma boneca, por exemplo, repete quase exatamente o que sua mãe faz com ele. (VYGOSTSKY, 1984, p. 135)

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, 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, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

Os jogos no cenário da educação infantil trabalham a socialização, já, que é sabido que, a criança se desenvolve pela experiência social. As brincadeiras são atividades constituintes do mundo adulto, onde passa a inserir a criança socialmente por intermédio do faz-de-conta.

A brincadeira abre caminhos à construção da personalidade social da criança, criando um espaço de interação infantil e de construção entre ela, criança, e a pessoa adulta, sendo assim, a brincadeira é uma forma de comportamento social. É brincando que a criança se socializa e se prepara visando adentrar futuramente nessa sociedade tão complexa.

Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso, é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se, expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transformar-se, ser. A brincadeira não submerge apenas à atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma de influência mútua com o outro, ocorre no coração das disputas sociais, implica a constituição do sentido.

A brincadeira no processo de formação do indivíduo é parte fundamental, dado ao fato que ela o ajuda nos aspectos de seu desenvolvimento físico e mental.

CAPÍTULO 2 - O PAPEL SOCIAL DA EDUCAÇÃO INFANTIL

As Constituições Estaduais, as Leis Orgânicas dos Municípios, o Estatuto da Criança e do adolescente e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional asseguram hoje o direito de todas as crianças a creches e pré-escolas que são modalidades de educação infantil. No decorrer das últimas décadas, vem se observando uma mudança significativa no processo de socialização infantil.

A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.
(WWW.mec.gov.br)

A educação infantil tem papel social importante no desenvolvimento humano e social, é preciso entender que as crianças são seres sociais, têm uma história incumbe a uma classe social, constituem relações segundo seu contexto de origem, têm uma linguagem, ocupam um espaço geográfico e são valorizadas de acordo com os padrões do seu contexto familiar e com a sua própria inserção.

A socialização é um processo interativo, necessário ao desenvolvimento, através do qual a criança satisfaz suas necessidades e assimila a cultura ao mesmo tempo em que, reciprocamente, a sociedade se eterniza e desenvolve. O método inicia-se com o nascimento e permanece ao longo de todo ciclo vital.

A educação infantil será decisiva ao desenvolvimento cognitivo e social infantil. É na escola que se edifica parte da identidade de ser e incumbe ao mundo, nela adquirem-se os padrões de aprendizagem, aquisição dos cabeçalhos éticos e morais que permeiam a sociedade.

A criança quando nasce já é artefato de um grupo social, pois suas indigências básicas estão decisivamente ligadas às outras pessoas e estão delineadas, buscando serem satisfeitas em sociedades. A difusão cultural submerge valores, normas, costumes, atribuição de papéis, ensino da linguagem, habilidades e conteúdos escolares, bem como tudo aquilo que cada grupo social foi acumulando ao longo da história, que é concretizado através de determinados agentes sociais, incumbidos de satisfazer as necessidades da criança e incorporá-la ao grupo social.

De acordo com Palacios (1995), a socialização acontece através de três processos: os processos mentais de socialização, os processos afetivos de socialização e os processos condutuais de socialização. Os processos mentais de socialização obedecem ao conhecimento de valores, normas, costumes, pessoas, instituições, bem como aprendizagem da linguagem e a obtenção de conhecimento. Os processos afetivos de socialização são uma das bases mais concretas do desenvolvimento social da criança como a empatia, o apego e a amizade. Os processos condutuais de socialização submergem a aquisição de condutas analisadas socialmente desejáveis, evitando aquelas avaliações como anti-sociais.

O processo de socialização incide no que as crianças aprendem analisando adequadamente seu meio e o que se julga incorreto, pois conseguir um nível superior de conhecimento dos valores morais que regem a sociedade.

Segundo Jean Piaget (1971), os indivíduos desenvolvem princípios conceituais que lhe permitem compreender e modificar a si e ao ambiente. Esta construção acontece através da influência mútua com o meio, onde a criança vai desenvolvendo suas próprias crenças.

Para a educação infantil desempenhar um papel no desenvolvimento humano e social é preciso que a criança não seja vista como filhote ou semente, e sim como cidadã criadora de cultura. A educação tem que obter caráter científico, artístico e cultural.

As crianças necessitam criar, construir e desconstruir, precisam de ambiente com areia, água, terra, objetos variados, brinquedos, livros, revista etc. Espaços cujo finalidade é a experiência com a cultura, a arte e a ciência, de que com assiduidade as crianças são aliviadas.

Segundo Palacios (1995), a escola é juntamente com a família, a instituição social que maiores repercussões têm à criança. A escola não só intervém na difusão do saber científico organizado culturalmente como incute em todos os aspectos relativos aos processos de socialização e individuação da criança, como são o desenvolvimento das relações afetivas, a habilidade de participar em situações sociais, a aquisição de destrezas relacionadas com a competência comunicativa, o desenvolvimento da identidade sexual, das condutas pró-sociais e da própria identidade pessoal.

2.1. Socialização e adaptação da criança

Hoje em dia, as mulheres têm necessidade de assumir atividades fora de casa, o que leva as crianças a entrarem na escola mais cedo.

O processo de socialização inicia-se tão logo a criança é concebida. No útero materno a criança ouve o timbre de voz das pessoas que convivem com sua mãe, é a partir daí que estabelece sua primeira relação com o mundo, contudo, são as experiências do dia-a-dia que vão possibilitar que descubra o prazer da relação.

O trabalho de socialização da criança é contínuo, e nunca se dá por terminado, realizando-se através da comunicação, sendo inicialmente pela “imitação” para se tornar mais sociável.

Segundo a teoria de Vygotsky (1984), o desenvolvimento humano como processo sócio-histórico, a idéia de mediação enquanto sujeito do conhecimento, o homem não tem acesso direto aos objetos, e sim acesso mediado, através de recortes do real, operados pelos sistemas simbólicos de que dispõe, portanto enfatiza a construção do conhecimento como uma interação mediada por várias relações, ou seja, o conhecimento não está sendo visto como uma ação do sujeito sobre a realidade, assim como no construtivismo e sim pela mediação feita por outros sujeitos. O outro social pode apresentar-se por meio de objetos, da organização do ambiente, do mundo cultural que rodeia o indivíduo.

À medida que crescem, as crianças vão descobrindo outras formas de relacionarem-se com o mundo, por isso é favorável que vivenciem diferentes situações no ambiente que está inserida.

Quando a criança se relaciona espontaneamente com outras crianças, desenvolve uma auto-imagem positiva de si mesma, e sente-se confiante segura a investir nas relações e nas trocas afetivas. Aos adultos cabe a tarefa de promover os encontros sociais, buscando descobrir o prazer da convivência.

À escola cumpre o papel de promover o encontro das crianças, não só visando desenvolver habilidades cognitivas e motoras, a escola que reconhece a importância dos primeiros anos de vida, a dimensão da importância das relações afetivas ao desenvolvimento da criança, empenha-se em oferecer espaços e oportunidades de interação para que as crianças aprendam a descobrir a solidariedade, a libertar-se do egocentrismo.

Nos primeiros anos de vida, a criança consegue compreender o verdadeiro sentido do que é viver em grupo, dessa forma, já terá aprendido o suficiente à compreensão de si mesma e aos outros.

A adaptação da criança está na dependência da orientação da educadora, que deverá conhecer suas necessidades básicas, suas características evolutivas e ter informações quanto aos aspectos de saúde, higiene e nutrição infantil (todas estas informações devem ser passadas pelos pais em entrevista prévia com a direção através de anamnese). Sendo assim, a socialização da criança desenvolve-se harmoniosamente, adquirindo superioridade sob o ponto de vista da independência, confiança em si, adaptabilidade e rendimento intelectual.

Segundo Piaget (1971), o eixo central, portanto, é a interação organismo-meio e essa interação acontece através de dois processos simultâneos: a organização interna e a adaptação ao meio, funções exercidas pelo organismo ao longo da vida.

De acordo com Piaget, o processo de assimilação se dá quando a criança tem novas experiências, se adapta a novos estímulos às estruturas cognitivas.

Uma integração à estruturas prévias, que podem permanecer invariáveis ou são mais ou menos modificadas por esta própria integração, mas sem descontinuidade com o estado precedente, isto é, sem serem destruídas, mas simplesmente acomodando-se à nova situação.
(PIAGET, 1971, p. 13)

As atividades como percepção visual, percepção visomotora e coordenação motora, percepção auditiva, linguagem oral, percepções gustativas e olfativas, percepção tátil, Educação Artística e Educação Física integram o processo de aprendizagem da criança com o processo de socialização, dando a elas subsídios para o seu desenvolvimento.

2.2. O desenvolver da auto-estima através do lúdico

De acordo com Piaget (1971), os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento objetivando gastar energia das crianças, contudo, são meios que contribuem, enriquecem o desenvolvimento intelectual. Os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve,

com a livre manipulação de materiais variados, ele passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa.

É necessário, por parte dos educadores, reservarem um tempo para explorar as necessidades explicitadas pelo brincar, bem como dialogar sobre elas, expandindo a aprendizagem por meio do brincar dirigido. Avaliar as respostas, compreensões e incompreensões da criança são oportunidades que se apresentam nas ocasiões mais relaxadas do brincar livre.

A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder, alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si e do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ele uma nova história e uma sociedade melhor.
(ALMEIDA, 1995, p.195)

Permitir-se envolver no mundo mágico infantil seria o primeiro passo que o professor deveria dar. Explorar o universo infantil exige do educador conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro da criança neste processo.

Registrar o brincar espontâneo as ações lúdicas a partir da observação, registro, análise e tratamento, possibilitam criar a cada ação lúdica um banco de dados sobre o mesmo, subsidiando de forma mais eficiente e científica os resultados das ações. Acredita-se na possibilidade de também fazer o mapeamento da criança em sua trajetória lúdica durante sua vivência dentro de um jogo ou de uma brincadeira, buscando, dessa forma, entender e compreender melhor suas ações e fazer intervenções e diagnósticas mais seguras ajudando o indivíduo ou o coletivo.

As informações obtidas pelo brincar espontâneo, segundo Almeida (1995), permitem diagnosticar: idéias, valores interessantes e necessidades do coletivo ou do indivíduo: estágio de desenvolvimento da criança; comportamento dos envolvidos nos diferentes ambientes lúdicos; conflitos, problemas, valores etc.

Como benefício intelectual, o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante. A maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo da atividade lúdica dirigida a alguma outra situação.

A criança é uma noção historicamente construída e, conseqüentemente, vem mudando ao longo dos tempos, não se apresentando de forma homogênea

nem mesmo no interior de uma mesma sociedade e época. A criança, como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura.

Segundo Vygotsky (1984), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Essas características estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, sejam elas tradicionais, de faz-de-conta, de regras, e podem aparecer, também, no desenho como atividade lúdica.

Através da brincadeira as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, todavia, encontram-se ainda, fragmentadas, assim, no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando às outras situações.

Nesse sentido o que fica evidente é que o papel do professor é primordial, pois é ele quem cria espaços, oferece os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento. O professor é mediador, possibilitando, assim, a aprendizagem de maneira mais criativa e social possível.

De acordo com Vygotsky (1984), a criança, ao brincar, cria uma situação imaginária, sempre, regras nas brincadeiras, pelo simples fato de que a partir do momento em que há uma situação imaginária, esta tem regras de comportamento que são representadas na brincadeira. O conhecimento é construído a partir de interação com os outros e com o meio social e cultural.

Buscando uma educação de qualidade, ela deve subsidiada através pelo lúdico, indo assim, ao encontro dos interesses e necessidades das crianças. Agindo dessa forma, o objetivo do educador é transformar o brincar em trabalho pedagógico, garantindo à criança que com as brincadeiras oferecidas, elas possam desenvolver-se universalmente.

CAPÍTULO 3 - A BRINQUEDOTECA E SUA IMPORTÂNCIA

A brinquedoteca pode ser compreendida como espaço que se destina à ludicidade, ao prazer, às emoções, às vivências corporais, ao desenvolvimento da imaginação, da criatividade, da autoestima, do auto conceito positivo do desenvolvimento do pensamento, da ação da sensibilidade, da construção do conhecimento e das habilidades.

De acordo com Ramalho e Silva (2003), o espaço escolar irá além da sala de aula, criando ambientes mais motivadores e instigantes como a biblioteca e a brinquedoteca. A brinquedoteca coloca ao alcance da criança inúmeras atividades que possibilitam a ludicidade individual e coletiva, permitindo que ele construa seu conhecimento próprio. Acredita-se que alimentar a vida interior das crianças seja a proposta da brinquedoteca. Dar-lhe oportunidade para brincando liberar sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, liberando sua afetividade e de ter suas fantasias aceitas e favorecidas, pois através do mundo mágico do faz-de-conta possa explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-las ao encontro de si mesma.

Uma brinquedoteca moderna está voltada para a formação da cultura lúdica das crianças o brincar no âmbito de suas contribuições ao desenvolvimento, democratizando o acesso ao brincar e proporcionando situações e vivências em que o brincar é valorizado pela ludicidade que proporciona satisfazendo às necessidades básicas da criança.

É um espaço onde o brincar é considerado coisa séria tanto para a criança, que explora, manipula, joga, sente-se feliz e aprende, como para o adulto, que vê no brincar um valor inesgotável. Ambos se beneficiam com a brinquedoteca. A criança brinca, e o adulto discute o valor do brincar, 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, 1999, p. 10)

A brinquedoteca seria o lugar de brincar e de construir os próprios brinquedos, espaço voltado à formação de cultura lúdica, onde as brincadeiras livres possam servir de estudo para novas propostas pedagógicas.

De acordo com Santos (1999), a brinquedoteca é um espaço onde acontece uma interação educacional, estimula o desenvolvimento de uma vida interior rica, dando oportunidade de aprender a jogar e competir.

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, 1999 p.09)

A atividade lúdica ganha relevo e importância como estratégia à construção do conhecimento. Percebe-se que é importante que o professor descubra e trabalhe a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica.

A vivência da ludicidade como fazer pedagógico durante o processo da formação do professor instiga o ato criador e recriador, crítico, aguça a sensibilidade, o espírito de liberdade e a alegria de viver.

3.1. As contribuições da brinquedoteca na educação infantil

As brinquedotecas de instituições de educação infantil visam criar situações de interação e aprendizagem bem como garantir o desenvolvimento da autonomia e das capacidades afetivas, cognitivas e sociais, constituindo-se em um ambiente onde a liberdade, a arte, a vontade, a sensibilidade, a cultura, o prazer de brincar e o respeito à criança estejam presentes.

São raras as brinquedotecas que funcionam como espaços alternativos para estimular brincadeiras e formar profissionais. O brincar como um direito da criança é inviabilizado pela estrutura criada, ou seja, no país não há condições de proporcionar às crianças locais adequados à promoção dessa “brincadeira”, o ideal seria uma brinquedoteca para cada unidade escolar. As salas de atividades deveriam comportar, no seu interior, áreas condicionadas à brincadeira, incluindo faz-de-conta, construções e jogos.

Uma das principais importâncias da brinquedoteca é a valorização da atividade lúdica, possibilitando a diminuição da rigidez, oferecendo possibilidade de resgatar o direito à infância, dando a oportunidade de desenvolvimento da criatividade, convívio com o outro, respeito pelo objeto etc.

Segundo Ramalho e Silva (2003) os objetivos de uma brinquedoteca são:

- Permitir a criança um espaço adequado para que possa brincar sossegada e sem cobrança;
- Instigar a capacidade de concentração e atenção;
- Beneficiar o equilíbrio emocional;
- Garantir o desenvolvimento das potencialidades;
- Assessorar no desenvolvimento da inteligência, criatividade e sociabilidade;
- Permitir o acesso a um número maior de brinquedos, experiências e descobertas;
- Estimular a valorização do brinquedo como meio de desenvolvimento emocional e social;
- Estimular o relacionamento entre as crianças e suas famílias;
- Apreciar a afetividade e cultivar a sensibilidade.

3.2. Contribuições do lúdico no processo ensino/aprendizagem

Com o pensamento obsessivo de que a alfabetização se limita às 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.

De acordo com Alferes e Klein (2005), a alfabetização não se limita à decodificação de códigos lingüísticos, contudo, apresenta uma dimensão muito mais abrangente. Segundo novos conhecimentos, a alfabetização não se limita simplesmente em desenvolver no educando a capacidade de ler e escrever, mas que este, possuindo e manejando estas habilidades, possibilite sua participação na vida social permitindo o exercício de talentos socialmente prestigiados.

O educar ludicamente pode ser compreendido como um ato consciente e planejado. É importante que os educadores repensem o conteúdo e sua práxis pedagógica, buscando substituir rigidez pela afetividade, passividade pela vida e entusiasmo de aprender.

Segundo Cagliari (2003), o processo de alfabetização inclui muitos fatores, e, quando mais ciente estiver o professor da maneira que se dá o processo de aquisição de conhecimento, da forma que a criança se situa em termos de desenvolvimento emocional, de como vem evoluindo o seu processo de interação social, da natureza de realidade lingüística envolvida no momento em que está acontecendo à alfabetização, mais condições terá esse professor de encaminhar de forma agradável e produtiva o processo de aprendizagem.

De acordo com Cagliari (2003), agindo dessa forma, o professor estará mais livre para selecionar os métodos, as técnicas; buscará os rumos e o ritmo que considerar mais adequados à sua turma, colocando sua sensibilidade acima e qualquer modelo preestabelecido.

Desfrutando da atividade lúdica, o professor espera que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a 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, 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 atividades lúdicas oportunizam não só um meio real de aprendizagem, através do brincar em situações educacionais, todavia, possibilitam que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades. No contexto pedagógico, seria o pedagogo ser capaz de compreender onde as crianças estão em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, os jogos oportunizarão a eles um ponto de partida para promover novas aprendizagens.

A ludicidade tem o poder sobre a criança de facilitar tanto o processo de sua personalidade integral, quanto o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

A educação infantil poderá facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem, valorizando socialmente a alfabetização, assim, torna-se um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalmente em atividades de leitura, escrita e outros conteúdos, assim as crianças desenvolveram o seu raciocínio e construíram o seu conhecimento de forma descontraída.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A influência do lúdico no desenvolvimento humano é agudo, todavia no contexto escolar só nas últimas décadas esse processo está sendo aceito.

A ludicidade é uma ferramenta pedagógica de suma importância, pois facilita o trabalho dos professores e auxilia no desenvolvimento psicomotor e social.

O lúdico é utilizado em situações que exigem maior grau de abstração, sendo assim, contribui para a fixação e assimilação dos conteúdos trabalhados, evidenciando então, que a ludicidade contribui muito para a melhoria do processo de socialização e alargamento da criança.

É importante criar um espaço maior para a fantasia e o jogo imaginário, onde o desenvolvimento psicológico da criança aconteça de forma global. Assim, a criança tem oportunidade de desenvolver-se nas áreas cognitivas, psicomotoras e afetivas, portanto, cabe ao professor preocupar-se com o modo pelo qual a criança aprende, do que o modo pelo qual ele vai ensinar.

Entende-se que o profissional possa conquistar a atenção das crianças, ele pode fazer uso da brinquedoteca, e lá a criança pode se expressar mais naturalmente. O professor não deve considerar o local como apenas onde as crianças devem brincar, mas, um ambiente que lhe auxilia no desenvolvimento do sentido lúdico como auxílio didático.

Munidos de conhecimentos básicos sobre o lúdico, os professores têm condições de realizar grandes trabalhos, com seus alunos, buscando sobre tudo socializá-lo e fazer com que ele desenvolva de maneira natural e eficiente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALFERES, M. A. KLEIN, M. V. M. **Alfabetizar letrando: um trabalho com o texto na 1º fase do ensino fundamental**. In: Ciência Humanas e Educativas/ UNOPAR. 2005.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos**. 9º ed. São Paulo: Loyola, 1995.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetização e lingüística**. 10º. ed. São Paulo, Scipione, 2003.

ESCOLA. São Paulo. **Educação Infantil**. Edição especial nº 15, 2007.

ESCOLA. São Paulo. **Educação Infantil**. Edição nº 217, 2008. Mensal.

ESCOLA. São Paulo. **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. 2004. Mensal.

FREIRE, J. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1992.

Educação Infantil. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf>. Acesso: 24/02/09 às 15h22min.

LUCKESI, C. C (org). **Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.

MATTOS, E. de L. **Brincando e Aprendendo**. ed. Santa Catarina, Vale das letras. **O Juízo moral da criança**. 2 ed. São Paulo: Summus, 1994.

O papel social da educação infantil. Disponível em: <http://www.mre.gov.br/dc/textos/revista7-mat8.pdf>. Acesso: dia 20/02/2009 às 15h38min.

PALACIOS, J. C. M. A. **Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia evolutiva**. Porto Alegre: Artes Médicas. 1995.

Papel social da escola no processo de socialização. Disponível em: <http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0351.pdf>. Acesso: dia 22/02/2009 às 22h10min.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** Imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Alvares Cabral. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

Processo de socialização. Disponível em: <http://silcorrea2008.blogspot.com/2008/10/educacao-infantil-e-socializacao.html>. Acesso: dia 02/02/2009 às 16h07min.

RAMALHO, M. R. de B; SILVA, C. C. M. **A brincadeira.** Ver. ACB: Biblioteconomia em Santa Catarina, 2003.

SANTOS, S. M. P. dos (org). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** 4º ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

Socialização e adaptação da criança. Disponível em: <http://guiadobebe.uol.com.br/bbiano/socializacaoeadaptacaodacriancanapreescola.htm>. Acesso: dia 02/02/2009 às 15h01min.

UVA, Universidade Estadual Vale do Acaraú. Curso de Formação de Professores. **Oficina de Práticas Lúdicas.** Goiás.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.