

UNIESP
•• União de Escolas Superiores Paraíso ••

www.uniespmg.edu.br - (35) 3558 6261

ISEP
•• Instituto Superior de Educação Paraíso ••

UNIÃO DAS ESCOLAS SUPERIORES DE PARAÍSO

A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ELISANGELA PEREIRA VIDIGAL

ORIENTADOR: MURILO PESSONI NEVES

São Sebastião do Paraíso-MG
2009

A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ELISANGELA PEREIRA VIDIGAL

Monografia apresentada à UNIESP -
União de Escolas Superiores Paraíso,
como parte dos requisitos para a
obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia.

Orientador: Prof. Murilo Pessoni
Neves.

**São Sebastião do Paraíso -MG
2009**

A LUDICIDADE E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

AVALIAÇÃO: () _____

Professor Orientador

Professor Avaliador da Banca

Professor Avaliador da Banca

São Sebastião do Paraíso – MG

2009

DEDICATÓRIA

Dedico a finalização de mais essa etapa aos meus familiares, meu esposo, meus filhos enfim a todos que contribuíram para minha vitória.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus que proporcionou-me a oportunidade de realização deste trabalho, e ao meu orientador pelos seus direcionamentos em prol desta pesquisa e todos que influenciaram na realização deste trabalho.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1-CONCEITUANDO AS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL	8
1.1 Reflexões sobre as atividades lúdicas.....	8
1.2 Conceituado brincadeiras e jogos.....	10
2. AS CRIANÇAS, A BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL	16
2.1 Infância, o jogo, o desenvolvimento e o imaginário.....	21
2.2 A importância do lúdico na aprendizagem.....	24
3. O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL	28
3.1 O professor frente ao lúdico.....	32
3.2 Ação lúdica no contexto atual.....	37
CONCLUSÃO	44
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	45

RESUMO

A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quanto está praticando alguma atividade lúdica. Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses. Na educação Infantil podemos comprovar a influência positiva das atividades lúdicas em um ambiente acolhedor, desafiador, rico em oportunidades e experiências para o crescimento saudável das crianças. Este trabalho tem como objetivo principal, buscar entender a importância das atividades lúdicas na educação, enfocando o ensino infantil, mostrando que os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que a criança está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, sócio-afetiva e intelectual. E que estas atividades lúdicas promovem o desenvolvimento da criança em todos os sentidos e auxilia também na construção da capacidade intelectual.

Palavras-chaves: Educação Infantil, ludicidade, criança.

INTRODUÇÃO

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas, no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo, e social. Atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento.

Este estudo justifica-se com o intuito de demonstrar quanto é importante essas atividades no ensino infantil e que o professor tem papel fundamental nesta interação das atividades e aprendizagem.

Esta pesquisa é de suma importância, pois valoriza e intensifica a importância destas atividades no ensino infantil. Utilizar-se-á da metodologia comparativa através de dados de diversos autores que enfocam o tema aqui proposto. A pesquisa terá caráter bibliográfico, utilizando de fontes precisas que enfoquem as atividades lúdicas no ensino infantil.

É, sobretudo, nesta fase que se deve adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências. Sendo assim buscar-se-á entender a importância das atividades lúdicas na educação, enfocando o ensino infantil;descrever as atividades que são consideradas lúdicas;analisar os benefícios que elas propiciam na educação;constatar através de comparações bibliográficas as reflexões sobre o desempenho das atividades lúdicas na vida e educação das crianças.

I - CONCEITUANDO AS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas, no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças, proporcionando condições adequadas ao seu desenvolvimento físico, motor, emocional, cognitivo, e social.

Atividade lúdica é toda e qualquer animação que tem como intenção causar prazer e entretenimento a quem pratica. São lúdicas as atividades que propiciam a experiência completa do momento, associando o ato, o pensamento e o sentimento. (TEIXEIRA, 1995, p. 15).

A criança se expressa, assimila conhecimentos e constrói a sua realidade quanto está praticando alguma atividade lúdica.

Ela também espelha a sua experiência, modificando a realidade de acordo com seus gostos e interesses.

Na educação Infantil podemos comprovar a influência positiva das atividades lúdicas em um ambiente acolhedor, desafiador, rico em oportunidades e experiências para o crescimento sadio das crianças.

1.1 Reflexões sobre as atividades lúdicas

Os primeiros anos de vida são decisivos na formação da criança, pois se trata de um período em que a criança está construindo sua identidade e grande parte de sua estrutura física, sócio afetiva e intelectual.

É, sobretudo, nesta fase que se deve adotar várias estratégias, entre elas as atividades lúdicas, que são capazes de intervir positivamente no desenvolvimento da criança, suprimindo suas necessidades biopsicossociais, assegurando-lhe condições adequadas para desenvolver suas competências.

Todas as instituições que atendem crianças de 0 a 5 anos, deve promover o seu desenvolvimento integral, ampliando suas experiências e conhecimentos, de forma a estimular o interesse pela dinâmica da vida social e contribuir para que sua integração e convivência na sociedade sejam produtivas e marcadas pelos valores de solidariedade, liberdade, cooperação e respeito.(ALMEIDA, 1995, p. 2).

As instituições infantis precisam ser acolhedoras, atraentes, estimuladoras, acessíveis às crianças e ainda oferecer condições de atendimento às famílias, possibilitando a realização de ações sócio educativas.

As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação.

Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada. Toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, que gera um forte interesse em aprender e garante o prazer.

Na educação infantil, por meio das atividades lúdicas a criança brinca, joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. As atividades lúdicas podem ser consideradas, tarefas do dia-a-dia na educação infantil. De acordo com Teixeira (1995): “[...] vários são os motivos que induz os educadores a apelar às atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem”.

As atividades lúdicas tem capacidade sobre a criança de gerar desenvolvimento de várias habilidades, proporcionando a criança divertimento, prazer, convívio profícuo, estímulo intelectual, desenvolvimento harmonioso, autocontrole, e auto-realização.

O educador deverá propiciar a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia.

Como também ser ativo quanto às crianças, criativo e interessado em ajudá-las a crescerem e serem felizes, fazendo das atividades lúdicas na educação Infantil excelentes instrumentos facilitadores do ensino-aprendizagem.

As atividades lúdicas, juntamente com a boa pretensão dos educadores, são caminhos que contribuem para o bem-estar, entretenimento das crianças, garantindo-lhes uma agradável estadia na creche ou escola.

Certamente, a experiência dos educadores, além de somar-se, irá contribuir para maior alcance de objetivos em seu plano educativo.

1.2 Conceituando brincadeiras e jogos

Há muito tempo discute-se a questão dos jogos e brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança.

Atualmente, vários pesquisadores mostram preocupação em compreender este fenômeno buscando, principalmente, responder questões como: a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil; motivos pelos qual a criança deve brincar; o que a brincadeira proporciona à criança no que diz respeito à aprendizagem .

A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrada. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo.

Há muito tempo discute-se a questão dos jogos e brincadeiras e sua importância no desenvolvimento da criança. Mas será que está clara a função que estas atividades exercem sobre o desenvolvimento infantil? Por que a criança deve brincar? (MALUF, 2003, p. 14).

Definir a brincadeira não é tarefa fácil. De acordo com KISHIMOTO (1997, p.35), “[...] uma criança atirando com um arco e flecha pode ser uma brincadeira ou pode ser uma criança que está se preparando para a arte da caça como pode ocorrer num contexto indígena”.

É importante ressaltar que o brincar faz parte da infância, porém, em várias ocasiões, os adultos (pais ou professores) propõem determinadas atividades para as crianças que parecem não cumprir os critérios acima discutidos, mas que são chamadas de “brincadeiras” pelos próprios adultos.

São várias as dificuldades que existem com relação à definição e caracterização da brincadeira, entretanto, é certo que a brincadeira assume um papel fundamental na infância; numa concepção sociocultural, a brincadeira mostra como a criança interpreta e assimila o mundo, os objetos, a cultura, as relações e os afetos das pessoas, sendo um espaço característico da infância. Quando a criança brinca de faz de conta, por exemplo, ela deve supor o que o outro pensa, tentar

coordenar seu comportamento com o de seu parceiro, procurar regular seu comportamento de acordo com regras sociais e culturais. Além disso, para Vygotsky (1984, p. 38): “[...] a criança, ao brincar de faz de conta, cria uma situação imaginária podendo assumir diferentes papéis, como o papel de um adulto”.

A criança passa a se comportar como se ela fosse realmente mais velha, seguindo as regras que esta situação propõe.

Nesse sentido, a brincadeira pode ser considerada um recurso utilizado pela criança, podendo favorecer tanto os processos que estão em formação ou que serão completados.

A ampliação das interações sociais a partir da brincadeira afirmam que a criança, enquanto brinca, se constitui como indivíduo diferente dos demais, entra em contato com diferentes papéis sociais e evolui quanto à diferenciação.

Certamente não é apenas o desenvolvimento social que é enriquecido durante uma brincadeira.

Podemos 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 (PIAGET, 1978, p. 10).

Diante destas informações, a brincadeira pode e deve ser privilegiada no contexto educacional não apenas na Educação Infantil mas no Ensino Fundamental também.

A escola, atenta aos inúmeros benefícios que a brincadeira traz, bem como nas possibilidades que elas criam de se trabalhar diferentes conteúdos em forma lúdica, deve “lutar” sempre pra que tais atividades sejam privilegiadas e bem aceitas pelas crianças e pelos adultos responsáveis.

Vale lembrar que não são necessários espaços muito estruturados ou objetos complexos para que ocorra uma brincadeira.

Espaços simples, com objetos fáceis de serem encontrados e manipulados podem se transformar em grandes aliados do educador.

Para Piaget (1978), a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento da inteligência vinculando-se aos estágios do desenvolvimento cognitivo.

Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

Outro conceito essencial da teoria sobre o jogo é a relação deste com o processo de adaptação, que implica dois processos complementares: a assimilação e a acomodação.

A assimilação se caracteriza como o processo pelo qual a criança, quando se depara com determinados problemas do mundo externo, utiliza, para resolvê-los, estruturas mentais já existentes.

A acomodação é o processo pelo qual a criança, quando se depara com o problema e não consegue resolver com as estruturas existentes, modifica-as. Para Piaget, as crianças adaptam-se ao ambiente, através do processo de equilíbrio.

Este conceito piagetiano se evidencia na atividade lúdica infantil à medida que as crianças, ao jogarem, assimilam novas informações e acomodam-nas às suas estruturas mentais.

Piaget (1978, p. 12), identifica três grandes tipos de estruturas mentais que surgem sucessivamente na evolução do brincar infantil: “o exercício, o símbolo e a regra”.

O jogo de exercício, representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. Manifesta-se na faixa etária de zero a dois anos e acompanha o ser humano durante toda a sua existência, da infância à idade adulta.

O jogo de exercício não supõe o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica.

De acordo com Piaget (1978, p. 13) “[...] o jogo simbólico tem início com o aparecimento da função simbólica, no final do segundo ano de vida, quando a criança entra na etapa pré-operatória do desenvolvimento cognitivo”.

Um dos marcos da função simbólica é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa, seu significado.

Já Vygostky (1999), estabelece uma relação estreita entre o jogo e a aprendizagem, atribuindo-lhe uma grande importância. Para que possamos melhor compreender essa importância é necessário que recordemos algumas idéias de sua teoria do desenvolvimento cognitivo.

A principal é que o desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contato regular.

Convém lembrar também que o principal conceito da teoria de Vygostky é o de zona de desenvolvimento proximal, que ele define como a diferença entre o

desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio, o que leva à consequência de que as crianças podem fazer mais do que conseguiriam fazer por si só.

Segundo Vygostky (1999, p. 20):

(...) não é todo jogo da criança que possibilita a criação de uma zona de desenvolvimento proximal, do mesmo modo que nem todo o ensino o consegue; porém, no jogo simbólico, normalmente, as condições para que ela se estabeleça estão presentes, haja vista que nesse jogo estão presentes uma situação imaginária e a sujeição a certas regras de conduta.

Sendo assim, o autor supramencionado, afirma que as regras são partes integrantes do jogo simbólico, embora, não tenham o caráter de antecipação e sistematização como nos jogos habitualmente regrados. Ao desenvolver um jogo simbólico a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real.

Brincar na escola não é exatamente igual a brincar em outras ocasiões, porque a vida escolar é regida por algumas normas que regulam as ações das pessoas e as interações entre elas e, naturalmente, estas normas estão presentes, também, na atividade da criança.

A utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica se deixar de sê-lo, descaracterizar-se-á como jogo ou brincadeira.

O brincar também promove a constituição do próprio indivíduo. Incluir o jogo e a brincadeira na escola tem como pressuposto, então, o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, enquanto indivíduo, e á construção do conhecimento, processos estes intimamente interligados.

Portanto, o brincar, como forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância, encontra, assim, seu lugar no processo educativo.

Sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem e da narrativa e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas, como as ciências humanas e exatas.

O jogo permite uma assimilação e apropriação da realidade humana pelas crianças já que este não surge de uma fantasia artística, arbitrariamente construída

no mundo imaginário da brincadeira infantil; a própria fantasia da criança é engendrada pelo jogo, surgindo precisamente neste caminho pelo qual a criança penetra na realidade

Aos olhos de um observador desatento apenas brincadeiras, coisas sem importância. Aos olhos de um pesquisador, ou de um educador, tantas coisas importantes estão ocorrendo.

Como o fato de que, nem sempre as brincadeiras são levadas em conta pelo currículo pré-escolar e quando são, aparecem apenas como recreação ou possibilidade de desgaste de energia para que, em sala, as crianças possam concentrar-se em atividades didáticas dirigidas.

A questão é como levar em conta o jogo infantil ao serem elaborados planos pedagógicos pré-escolares. Ou seja, como transformar o jogo infantil em recursos pedagógicos pré-escolar em construção de conhecimento pelas crianças e como instrumento de organização autônomo e independente das mesmas.

Com a permanência da criança na pré-escola é observável a sua autocentração, que é uma centração da criança nela mesma, chamada por Jean Piaget de egocentrismo.

Este é um aspecto que vai sendo modificado pouco a pouco, dando a liberdade e o ambiente de sua casa não comprometendo-a física e intelectualmente ela chegará ao 1º grau razoavelmente socializada e estabelecendo relações de troca com seus colegas de turma na escola, entende que é por meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo.

O brinquedo, nessa perspectiva é vista como um meio que possibilita à criança conhecer e analisar o mundo e construir sua personalidade. A organização do espaço e a disponibilização do material são elementos fundantes para que a fluidez das emoções e do pensamento aconteçam e necessário para o desenvolvimento da pessoa completa.

Vygotsky (1988) aponta o brincar como meio para criar situações simbólicas predominantes na primeira infância e que configuram o desenvolvimento dos processos psicológicos e a inserção social e cultural da criança. O brincar assume uma função fundamental no desenvolvimento do comportamento infantil pela criação da situação imaginária, considerando que o que passa despercebido na vida da criança torna-se regra de comportamento na brincadeira.

Piaget (1970) baseia-se na ideia da criança pesquisadora/exploradora que constrói o seu conhecimento pela experiência. Dá ênfase ao processo de interação indivíduo-ambiente, procurando compreender os mecanismos mentais que o indivíduo utiliza para captar o mundo.

O desenvolvimento cognitivo individual se dá por constantes desequilíbrios e equilíbrios causadas por mudanças internas do indivíduo ou do ambiente. O equilíbrio ocorre por assimilação, ou seja, o indivíduo as estruturas que já tem para entender as demandas, ou por acomodação, isto é, modificam-se as estruturas internas com a nova situação.

Entende a criança como "sujeito", atribui importância aos processos internos sem os quais o ambiente se torna ineficaz. Rejeita a concepção meramente "acumuladora" da aprendizagem: esta é produzida não através de sequências ordenadas em cada capacidade, mas de conexões esquemas mentais.

II - AS CRIANÇAS, A BRINCADEIRA E A APRENDIZAGEM NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

A brincadeira é uma linguagem natural da criança e é importante que esteja presente na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas – considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças.

Para Oliveira (1990, p.14): [...]”as atividades lúdicas é a essência da infância”. Por isso, ao abordar este tema não podemos deixar de nos referir também à criança. Ao retornar a história e a evolução do homem na sociedade, vamos perceber-se que a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Antigamente, ela não tinha existência social, era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto, ou adulto em miniatura.

Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando na geração da renda familiar.

A criança não é um adulto que ainda não cresceu. Ela tem características próprias e para se tornar um adulto, ela precisa percorrer todas as etapas de seu desenvolvimento físico, cognitivo, social e emocional. Seu primeiro apoio nesse desenvolvimento é a família, posteriormente, esse grupo se amplia com os colegas de brincadeiras e a escola.

Segundo Almeida (1994):

[...] cada época e cada cultura têm uma visão diferente de infância, mas a que mais predominou foi a da criança como ser inocente, inacabado, incompleto, um ser em miniatura, dando à criança uma visão negativa. Entretanto já no século XVIII, Rousseau se preocupava em dar uma conotação diferente para a infância, mas suas idéias vieram a se firmar no

início do século XX, quando psicólogos e pedagogos começaram a considerar a criança como uma criatura especial com especificidades, características e necessidades próprias.

Foi preciso que houvesse uma profunda mudança da imagem da criança na sociedade para que se pudesse associar uma visão positiva a suas atividades espontâneas, surgindo como decorrência à valorização dos jogos e brinquedos.

O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de consenso a importância do lúdico. Dentre as contribuições mais importantes destes estudos, segundo Negrine (1987), podemos destacar: As atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permitem a formação do autoconceito positivo; As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente.

- O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.
- Brincando a criança desenvolve potencialidades; ela compara, analisa, nomeia, mede, associa, calcula, classifica, compõe, conceitua e cria.

O brinquedo e a brincadeira traduzem o mundo para a realidade infantil, possibilitando a criança a desenvolver a sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade, além de aprender a socializar-se com outras crianças e com os adultos.

Com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso, de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula. Os educadores temos que ser multifuncionais, ou seja, não apenas educadores, mas filósofos, sociólogos, psicólogos, psicopedagogos, e muito mais,

para que possamos desenvolver as habilidades e a confiança necessária em nossos educandos.

Os educadores infantis, por seu turno, são mais resistentes a assimilar o jogo à aprendizagem, ainda que reconheçam sua importância para o desenvolvimento infantil. Uma hipótese para entender esta posição, já apresentada em outro trabalho (Fortuna, 2000), é que, por muito tempo, a definição de sua identidade profissional baseou-se na oposição brincar versus estudar: a "escolinha" e a creche são lugares de brincar, enquanto a escola (as demais séries do ensino) é lugar de estudar.

Outra hipótese é que a disposição de "deixar brincar" é seu modo de insurgirem-se contra as práticas educativas que submetem o tempo passado na escola infantil ao pragmatismo e ao utilitarismo da Economia escolar.

No entanto, quando admitem que brincar é aprender, não é no sentido amplo, em plena conexão com o próprio desenvolvimento, e sim como resultado do ensino dirigido, onde tudo acontece, menos o brincar – exatamente como procedem os professores do ensino fundamental, tentando instrumentalizar aquilo que é indomável, espontâneo, imponderável.

Esta separação é deletéria tanto para a educação infantil quanto para o ensino fundamental, pois em ambos os casos a fecundidade da presença do jogo na educação acha-se ameaçada, já que é reduzida ora à reificação do brincar, influenciada pela visão romântica da infância (Brougère, 1998), sob o argumento de que não intervir é preservar sua genuinidade, ora à subordinação extrema aos conteúdos curriculares, quando praticamente não há espaço para a brincadeira propriamente dita.

No caso da educação infantil, qual é, então, o melhor lugar que a brincadeira pode ocupar? Nem tão "largada" que dispense o educador, dando margem a práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixe de ser brincadeira (RAMOS, 2002). Como se faz isso? Qual é o papel do educador em relação ao brincar na educação infantil?

Brincar é uma atividade paradoxal: livre, imprevisível e espontânea, mas, ao mesmo tempo, regulamentada; meio de superação da infância, assim como modo de constituição da infância; maneira de apropriação do mundo de forma ativa e direta, mas, também, através da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem (WAJSKOP, 1995).

Para quem brinca, contudo, a pergunta ‘brincar pra quê?’ é vã, pois brinca-se por brincar, porque brincar é uma forma de viver. Mesmo sem intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar.

Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, pois os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam, diretamente, sendo aprendidos, e não uma disposição inata do Homem.

Esta aprendizagem é mais freqüente com os pares do que dependente de um ensino diretamente transgeracional. Carvalho e outros, ET.Al (2003).

Uma das explicações para isto remonta, possivelmente, ao surgimento do sentimento de infância a partir da modernidade, quando as crianças foram especialmente estimuladas a conviver entre si, na escola, e não mais com os adultos, no trabalho.

Por que, então, é tão difícil para os educadores infantis incluírem-na na escola infantil, sem incorrer na didatização ou no abandono do brincar ? Apesar deste problema não ser exclusivo da educação infantil, adquire uma original configuração em razão da pendulação histórica entre o ensino dirigido na escola infantil e a proposição de “só brincar” (BROUGÉRE, 1998).

A associação do jogo à aprendizagem traz consigo o problema do direcionamento da brincadeira, em termos de intencionalidade e produtividade. Brougère (2002) sugere a noção de educação informal para pensar a relação entre jogo e educação sobre novas bases, ainda que admita que a oposição formal versus informal seja muito simplista.

Até mesmo um rápido olhar sobre a sala de aula de educação infantil permite estimar o papel que desempenha o brincar neste lugar, a começar pelo seu arranjo espacial, ele mesmo favorável ou não ao desenvolvimento da atividade lúdica, uma vez que diferentes arranjos espaciais permitem diferentes atividades lúdicas a partir de diversas modalidades de interação.

Os estudos de Carvalho e Rubiano (1994) em torno da organização do espaço da sala de aula apontam maior concentração de crianças em torno do educador em arranjos com menor ou plena estruturação espacial, e que em zonas circunscritas há maior atividade de faz-de-conta, já que fornecem proteção e privacidade e favorecem a focalização no parceiro e na atividade.

O problema é que, a despeito de muitos educadores deixarem seus alunos brincar, a efetiva brincadeira está ausente na maior parte das classes de educação infantil. E, o que é pior: à medida que as crianças crescem, menos brinquedos, espaço e horário para brincar existem. Quando aparece, é no pátio, no recreio, no dia do brinquedo, não sendo considerada uma atividade legitimamente escolar.

Na verdade, os adultos parecem sentir-se ameaçados pelo jogo devido a sua aleatoriedade e aos novos possíveis que constantemente abrem .

Seu papel no brincar foge à habitual centralização onipotente e os professores não sabem o que fazer enquanto seus alunos brincam, refugiando-se na realização de outras atividades, ditas produtivas. Na melhor das hipóteses, tentam racionalizar, definindo o brincar como atividade espontânea que cumpre seus fins por si mesma.

Na pior das hipóteses, sentem-se incomodados pela alusão à própria infância que o contato com o brincar dos seus alunos propicia, ou confusos quanto ao que fazer enquanto as crianças brincam, muitas vezes não apenas se intrometendo na brincadeira, como tentando ser a própria criança que brinca.

Por outro lado, uma sala de aula cuja visualidade lúdica é excessiva, chegando ao ponto de ser invasiva, distancia as crianças do brincar.

Com tantas ofertas de brinquedos e situações lúdicas as crianças não conseguem assimilar as propostas ali contidas, e acabam não interagindo com este material, dispostos somente para enfeite e contemplação, com um papel meramente decorativo. Não são brinquedos para brincar, são "de ver".

Outras vezes os brinquedos e as brincadeiras são cercados de tanta proibição, com instruções tão restritivas, que às crianças só resta não brincar – e brigar.

A simples oferta de certos brinquedos já é o começo do projeto educativo - é melhor do que proibir ou sequer oferecer. Porém, a disponibilidade de brinquedos não é suficiente.

Na escolha e proposição de jogos, brinquedos e brincadeiras o educador coloca o seu desejo, suas convicções e suas hipóteses acerca da infância e do brincar.

O educador infantil que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica observa as crianças brincando e faz disto ocasião para reelaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho.

Não se sente culpado por este tempo que passa observando e refletindo sobre o que está acontecendo em sua sala de aula (MOYLES, 2002, p. 123).

Percebe que o melhor jogo é aquele que dá espaço para a ação de quem brinca, instiga e contém mistérios.

Mas não fica só na observação e oferta de brinquedos: intervém no brincar, não para apartar brigas ou para decidir quem fica como o quê, ou quem começa ou quando termina, e sim para estimular a atividade mental, social e psicomotora dos alunos, com questionamentos e sugestões de encaminhamentos. Identifica situações potencialmente lúdicas, fomentando-as, de modo a fazer a criança avançar do ponto em que está na sua aprendizagem e seu desenvolvimento .

Não exige das crianças descrição antecipada ou posterior das brincadeiras, pois se assim fizer não estará respeitando o que define o brincar, isto é, sua incerteza e improdutividade, Kishimoto, (2002), embora esteja disponível para conversar sobre o brincar antes, durante e depois da brincadeira. Enfim, realiza uma animação lúdica.

Para fazer tudo isto o educador não pode aproveitar a "hora do brinquedo" para realizar outras atividades, conversar com os colegas, merendar, etc. Ao contrário: em nenhum momento da rotina na escola infantil deve o educador estar tão inteiro e ser tão rigoroso - no sentido de atento às crianças e aos seus próprios conhecimentos e sentimentos - quanto nesta hora.

2.1 Infância, o jogo, o desenvolvimento e o imaginário.

Os jogos, bem como a dança e outros tipos de manifestações desenvolvidas pelo povo, devem fazer parte do cotidiano escolar, pois reproduzem relações sociais e desempenham atitudes que favorecem o raciocínio lógico e o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos, são simbolizadas relações do real e do imaginário da criança.

Para Vygotsky (1984):

A criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real sendo brincadeira muito mais lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção a

realização consciente do seu propósito. Finalmente surgem as regras que irão possibilitar a divisão do trabalho e do jogo na idade escolar.

Assim, o jogo vem sendo a atividade predominante no esforço de “conhecer” o mundo; nas séries iniciais, se configura como principal estratégia de conhecimento. Para organizar de forma produtiva o trabalho pedagógico nas séries iniciais, o professor precisa ter clareza do processo de aquisição do conhecimento pela criança, mais particularmente em cada idade escolar e de como utilizá-las no processo de ensino.

É através dos jogos e brincadeiras que o aluno vai ser incentivado a aprender com maior facilidade e empenho.

O professor, através destas, deverá estimular a capacidade de observação, percepção, imaginação, análise e avaliação. Dessa forma, estará preparando seus alunos para viverem com coragem, habilidade e disciplina.

As atividades recreativas devem ser aplicadas de forma correta, planejada com objetivos, de modo que leve, realmente, o aluno a aprender brincando. O método lúdico pode desenvolver na criança sua espontaneidade, aliviar sua tensão interior, reeducar seu comportamento, aumentar seu coeficiente de autoconfiança e fazê-la agir com firmeza.

Na execução das atividades lúdicas, o professor deve transmitir segurança do seu trabalho. Cada palavra ou gesto deve representar entusiasmo e estímulo. Sendo assim, deve-se transformar a sala de aula em um ambiente significativo, que é de fundamental importância para que a elaboração do conhecimento se concretize.

A sala de aula não pode ser vista como um lugar de coisas “chatas” e corriqueiras que aparecem despojadas de significado, pois é na infância que o homem pode viver no faz de conta não permitido ao adulto. Segundo Vygotsky (1989), “no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. No brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”.

A ludicidade propõe um trabalho de enriquecimento, possibilitando a interdisciplinaridade, onde se desenvolvem habilidades de reflexão sobre o tema a ser abordado, brincar criando, enfatizando a brincadeira produtiva, liberando o imaginário do aluno.

O jogo é, portanto, uma atividade que permite o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, moral, além da aprendizagem de conceitos. O jogo, sobretudo, ainda objetiva desenvolver o raciocínio, a socialização, a memória, a coordenação dinâmica manual, uso-motora, espacial e a concentração.

Ele pode ser aplicado nas mais diversas áreas da linguagem, tornando um ponto muito atrativo para professores fixarem os mais diversos conteúdos. A aceitação por parte dos alunos é praticamente unânime, pois o jogo é prazeroso, sendo também um passatempo.

Além de todas essas vantagens, ele também pode ser realizado em grupos, contribuindo para a integração da comunidade escolar.

Porém, como todas as atividades que são desenvolvidas no contexto escolar, as atividades lúdicas exigem limites para que se obtenha êxito nos objetivos traçados.

Segundo Freire (1988):

As vezes existe a necessidade de fazer concessões aos limites do momento, à necessidade de inserir o ensino crítico no uso correto da linguagem e nas questões profissionais. Mas, as eras conservadoras que impõem tais limites se fazem e se desfazem na história. Assim que o conservadorismo recuar, a resistência dos estudantes ao ensino transformador deve diminuir.

Em qualquer época da vida de crianças e adolescentes, e porque não de adultos, as brincadeiras devem estar presentes. Brincar não é coisa apenas de crianças pequenas, erra a escola ao subsidiar sua ação, dividindo o mundo em lados opostos: de um lado, o jogo da brincadeira, do sonho, da fantasia e, do outro, o mundo sério do trabalho e do estudo. Independente do tipo de vida que se leve, todos adultos, jovens e crianças, precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver.

A capacidade de brincar abre para todos, crianças, jovens e adultos, uma possibilidade de decifrar enigmas que os rodeiam. A brincadeira é o momento sobre si mesmo e sobre o mundo, dentro de um contexto de faz-de-conta. Nas escolas, isso é comumente esquecido.

A recreação é sem dúvida uma das atividades que mais chamam a atenção dos educandos. Ela tem muito valor na vida escolar.

A liberdade é fundamental, principalmente tratando-se de educação infantil na criação, atividades lúdicas e imaginativa que estão presentes nas brincadeiras, no

brinquedo e no jogo, envolvendo a construção, manifestação expressiva e lúdica, sons, fala, gestos e movimentos. Todas essas atividades com certeza trarão ótima apreensão dos conhecimentos para o desenvolvimento motor e psicológico, além da integração com os colegas

Para Vygotsky (1989):

O ensino sistemático não é a única forma de conhecimento existente para a criança, o brinquedo também é importante para o seu desenvolvimento global. Por mais simples que seja o brinquedo, brincar facilita o crescimento e, portanto a saúde. Conduz relacionamento grupais, é uma forma de comunicação.

O ideal em uma escola é contar com um espaço físico arborizado, onde os alunos possam correr, descobrir novidades, explorar lugares. O movimento ajuda a criança a liberar tensões, aprimorar seu equilíbrio, sua agilidade, senso de direção, lateralidade.

2.2 A importância do lúdico na aprendizagem

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Segundo Piaget (1967): “O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral”.

Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

O jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar.

Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive.

Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004, p. 3).

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem.

Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Hoje em dia o professor precisa rever sua prática. O processo educacional sempre foi alvo de constantes discussões e apontamentos que motivaram sua evolução em vários aspectos, principalmente no que tange a condução de metodologias de ensino por nossos educadores e a valorização do contexto escolar formador para nossos alunos. Nesse aspecto Gadotti (2004), pesquisador desse processo afirma que:

Enraizada na sociedade de classes escravista da Idade Antiga, destinada a uma pequena minoria, a educação tradicional iniciou seu declínio já no movimento renascentista, mas ela sobrevive até hoje, apesar da extensão média da escolaridade trazida pela educação burguesa.

A educação nova, que surge de forma mais clara a partir da obra de Rousseau, desenvolveu-se nesses últimos dois séculos e trouxe consigo numerosas conquistas, sobretudo no campo das ciências da educação e das metodologias de ensino.

O conceito de “aprender fazendo” de John Dewey e as técnicas Freinet, por exemplo, são aquisições definitivas na história da pedagogia. Tanto a concepção tradicional de educação quanto a nova, amplamente consolidadas, terão um lugar garantido na educação do futuro.

Diante de inúmeras transformações sociais, onde informações e descobertas acontecem em frações de segundo, o processo de desenvolvimento da escola entra na pauta como um dos mais importantes aspectos a serem discutidos neste processo, pois é nela que são promovidas as mais importantes formulações teóricas sobre o desenvolvimento cultural e social de todas as nações, dessa forma, a pesquisa educacional acaba tomando um lugar central na busca de perspectivas que possibilitem uma nova prática educacional, envolvendo principalmente os agentes que conduzem o ambiente escolar, transformando o ensino em parte integrante ou principal na motivação dessas transformações.

Com as constantes modificações sofridas por nossa sociedade no decorrer do tempo, dentre elas o desenvolvimento de tecnologias e o aprimoramento de um modo de pensar menos autoritário e menos regrado, os agentes educacionais e a escola de uma maneira geral, vêm vivenciando um processo de mudança que tem refletido principalmente nas ações de seus alunos e na materialização destas no contexto escolar, fato que tem se tornado ponto de dificuldade e insegurança entre

professores e agentes escolares de forma geral, configurando em forma de comprometimento do processo ensino-aprendizagem, sobre isso, Gadotti, (2000): afirma que:

Neste começo de um novo milênio, a educação apresenta-se numa dupla encruzilhada: de um lado, o desempenho do sistema escolar não tem dado conta da universalização da educação básica de qualidade; de outro, as novas matrizes teóricas não apresentam ainda a consistência global

necessária para indicar caminhos realmente seguros numa época de profundas e rápidas transformações.

É perceptível que o saber científico e a busca pelo conhecimento, tem fugido do interesse da sociedade em geral, pois a atualização das informações tem ocorrido de forma acessível a todos os segmentos satisfazendo de uma forma geral aos interesses daqueles que as buscam.

A escola nesse contexto tem por opção repensar suas ações e o seu papel no aprimoramento do saber, e para isso, uma reflexão sobre seus conceitos didático-metodológicos precisa ser feita, de forma a adequar-se ao momento atual e principalmente colocar-se na postura de organização principal e mais importante na evolução dos princípios fundamentais de uma sociedade.

III - O PAPEL DA LUCIDIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

É papel da educação formar pessoas críticas e criativas, que criem, inventem, descubra, que sejam capazes de construir conhecimento.

Não devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, aceitando tudo o que lhe é oferecido. Daí a importância de se ter alunos que sejam ativos, que cedo aprendem a descobrir, adotando assim uma atitude mais de iniciativa do que de expectativa.

Considera-se função da educação infantil promover o desenvolvimento global da criança; para tanto é preciso considerar os conhecimentos que ela já possui, proporcionar a criança vivenciar seu mundo, explorando, respeitando e reconstruindo.

Nesse sentido a educação infantil deve trabalhar a criança, tomando como ponto de partida que está é um ser com características individuais e que precisa de estímulos, para crescer criativa, inventiva e acima de tudo crítica.

Quando o aluno chega a escola traz consigo uma gama de conhecimento oriundo da própria atividade lúdica. A escola, porém, não aproveita esses conhecimentos, criando uma separação entre a realidade vivida por ela na escola e seus conhecimentos.

A escola agindo desta forma estará comprometendo a própria espontaneidade da criança, que não se sentirá tão a vontade em sala de aula a ponto de deixar fluir naturalmente sua imaginação e emoção.

O lúdico aplicado à prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades. A maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica das crianças restringindo-as a exercícios repetidos de discriminação viso- motora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos, músicas ritmadas.

Ao fazer isso, ao mesmo tempo em que bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, essas práticas pré- escolares, através do trabalho lúdico didatizado, enfatizam os alunos, como se sua ação simbólica servisse apenas para exercitar e facilitar para o professor , a transmissão de determinada visão do mundo, definida a priori pela escola.

É papel da educação formar pessoas críticas e criativas, que criem, inventem, descubra, que sejam capazes de construir conhecimento. Não devendo aceitar simplesmente o que os outros já fizeram, aceitando tudo o que lhe é oferecido.

Daí a importância de se ter alunos que sejam ativos, que cedo aprendem a descobrir, adotando assim uma atitude mais de iniciativa do que de expectativa.

Considera-se função da educação infantil promover o desenvolvimento global da criança; para tanto é preciso considerar os conhecimentos que ela já possui, proporcionar a criança vivenciar seu mundo, explorando, respeitando e reconstruindo.

Nesse sentido a educação infantil deve trabalhar a criança, tomando como ponto de partida que está é um ser com características individuais e que precisa de estímulos, para crescer criativa, inventiva e acima de tudo crítica. Quando o aluno chega a escola traz consigo uma gama de conhecimento oriundo da própria atividade lúdica.

A escola, porém, não aproveita esses conhecimentos, criando uma separação entre a realidade vivida por ela na escola e seus conhecimentos. A escola agindo desta forma estará comprometendo a própria espontaneidade da criança, que não se sentirá tão a vontade em sala de aula a ponto de deixar fluir naturalmente sua imaginação e emoção.

A ação de brincar, segundo Almeida (1994) é algo natural na criança e por não ser uma atividade sistematizada e estruturada, acaba sendo a própria expressão de vida da criança.

O lúdico aplicado à prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

Conceber o lúdico como atividade apenas de prazer e diversão, negando seu caráter educativo é uma concepção ingênua e sem fundamento. A educação lúdica é uma ação inerente na criança e no adulto aparece sempre, como uma forma transacional em direção a algum conhecimento.

A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para as suas necessidades.

O jogo enquanto ferramenta de aprendizagem vai se desenvolver de forma positiva, se o educador souber trabalhar adequadamente com ele. É sabido que muitos vêem este tipo de atividade como atividade de disputa, onde há perdedores e

ganhadores e uma grande parte dos docentes dissemina este conceito errôneo que se tem desta atividade.

Quando se trabalha o corpo, a ludicidade e o jogo, desenvolvemos diversas potencialidades como a criatividade, o prazer, a interação entre as pessoas, a cooperação, entre outras.

Devido o caráter sócio-histórico de Vygotsky, o qual aponta a brincadeira como uma atividade dominante na infância, em que através dela a criança expressa sua imaginação, conhece seu corpo e até mesmo cria suas próprias regras, verificamos que a brincadeira tem caráter essencial na formação e no desenvolvimento do indivíduo na sociedade.

Todavia, constantemente nos deparamos com situações onde os jogos são relegados a um segundo plano.

O desenvolvimento da criança e seu conseqüente aprendizado ocorrem quando esta participa ativamente: seja discutindo as regras do jogo, seja propondo soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de uma participação coletiva.

O papel do educador neste caso será de mediador e este não delimitará mais a função de cada e nem como se deve jogar.

Outro teórico que percebe o jogo como atividade importante no desenvolvimento da criança, resultando em benefícios morais, intelectuais e físicos, é Froebel. Para este teórico, a falta de liberdade e a repressão repercutem negativamente, no que diz respeito ao estímulo da atividade espontânea, característica fundamental para o desenvolvimento.

Ele percebe o jogo como instrumento de ensino, no qual é possível trabalhar as diferentes disciplinas, tais como: Matemática, Ciências e outras. De acordo com Froebel (1912):

“ Brincar é a fase mais importante da infância- do desenvolvimento humano neste período- por ser a auto-ativa representação do interno- a representação de necessidades e impulsos internos.”

Assim, semelhante ao pensamento de Vygotsky, que vê a interação como ação que provoca intervenções no desenvolvimento da criança, Froebel, também concorda que os jogos interferem positivamente, pois no brincar a criança expõe sua capacidade representativa, o prazer e a interação com outras crianças.

Desta forma, entende-se que as atividades lúdicas cooperativas contribuem e oportunizam as crianças momentos de expressão, criação e de troca de informação, além de trabalhar a cooperação.

Torna-se necessário também que o educador reavalie seus conceitos a respeito dessas atividades, principalmente com relação aos jogos, e que neste processo a criança tenha espaço para expressar sua fala, seu ponto de vista e suas sugestões.

O professor ao propor algum tipo de atividade, deve deixá-lo à vontade, pois através da troca de experiências com outros colegas, da criatividade e busca de soluções, ele conseguirá construir seu próprio conhecimento.

O lúdico surgiu desde os primórdios da humanidade de forma natural e espontânea, através dos folguedos infantis.

Os jogos e brincadeiras satisfazem a necessidade de ação além de estimular o exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais, fazendo com que o aluno aja independentemente do que ele vê.

A escola precisa oferecer ao aluno, não só a sua prática, mas condições de refletir e criticá-la dentro de um contexto sócio-político econômico cultural.

Todo gesto, todo movimento tem uma amplitude, envolva ele o todo ou partes do corpo.

A participação de uma criança em uma brincadeira de grupo pode-se dar em vários níveis. Ela pode não estar participando efetivamente da ação, mas observar o grupo, emitir opiniões e discutir.

Quanto a atividade em um grupo ela pode ser de caráter associativo as crianças brincam juntas, mas a ação não é coordenada.

O trabalho com o movimento contempla a multiplicidade de funções e manifestações do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento da motricidade das crianças abrangendo uma reflexão das posturas corporais nas atividades cotidianas como atividades para a ampliação da cultura pessoal de cada criança.

Os jogos podem fornecer oportunidades para explorarem aspectos da vida. Quando jogam ou criam os seus, as crianças terão uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderá lidar com ele à sua maneira.

Através dos jogos e brincadeiras as crianças possuem maior valor educacional, pois ela se sente mais livre e não se preocupa com o controle do professor, dando-lhe, assim, a oportunidade de conhecê-la mais facilmente.

Os jogos e brincadeiras influenciam muito na construção do conhecimento infantil, pois eles devem ser fontes de prazer e descoberta. A contribuição das atividades lúdicas no desenvolvimento e aprendizagem da criança vai depender da concepção que se tem de jogo.

O jogo deve ser uma atividade espontânea do ser humano, onde a essência é o elemento lúdico, o prazer proporcionado durante a atividade, não se esquecendo da criatividade.

O jogo se torna muito mais rico quando é permitido ao aluno participar ativamente, deixando-o falar sobre o que sabe do jogo. Deve-se explorar e observar a fala dos alunos.

A capacidade lúdica desenvolve as estruturas psicológicas globais, isto é, não só cognitivas, mas também afetivas e emocionais.

O jogo mobiliza os esquemas mentais de forma a acionar e ativar as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

3.1 O professor frente ao lúdico

O professor tem papel essencial no trabalho das atividades lúdicas, principalmente na sala de aula. Ao trabalhar o lúdico na sala de aula, acredita-se que é uma proposta para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem entre professor e aluno.

A criança é um ser ativo e traz consigo necessidade de se movimentar, de se comunicar, seja através da linguagem, ou seja, através do lúdico. A interdisciplinaridade está intrínseca na educação, onde professor e aluno devem buscar meios que entrelacem o conhecimento.

É valorizando o lúdico que se proporciona ao educando facilidades de interagir diversos meios de conhecimento.

O lúdico deve estar em todos os momentos presentes, porque torna o aprendizado mais prazeroso, utilizando vários jogos e brincadeiras na sala de aula. Ao integrar com a Educação Física, deve-se planejar, pensar atividades integradas que todos os alunos participem.

O lúdico apresenta valores para todas as fases da vida humana. O brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se por isso em peça importantíssima na sua formação. Seu papel transcende o mero controle de habilidades, é muito mais abrangente.

Através das atividades lúdicas a criança constrói seu próprio mundo. Jogar, responde à necessidade de garantir uma posição ativa de ser sujeito em uma experiência, dominando-a. No jogo de papéis, a criança assume papéis da vida adulta, e isso proporciona que ela faça mediação entre o real e o imaginário.

Através dos jogos, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo ensino – aprendizagem e sua auto estima, porém, o educador deve ter cuidado de como são afixados os jogos em seus fins pedagógicos, para que não se transformem em atividade dirigida e manipuladora.

Se isso ocorrer o jogo deixará de ser jogo pois não será caracterizado com liberdade e espontaneidade.

Uma das alternativas adotadas pelos educadores para que este problema da anulação do sentido do lúdico não aconteça é evitar a intervenção no jogo.

O papel do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação de recursos lúdicos. O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades.

Uma aula inspirada no lúdico, não é necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno.

O professor interessado em promover mudanças, como pesquisador estará em busca de ações educativas eficazes. Utilizando o lúdico o aprendizado se daria em um ambiente mais agradável, pontuado pela coragem de professores que não tem medo de sonhar. Moyles (2003).

Uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar - atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca não centrada na

produtividade. A tensão do direito de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista estarão presentes em todos os momentos desta aula. Através do lúdico o aluno desenvolve potencialmente sua criatividade e o indivíduo criativo é um elemento importante para o funcionamento efetivo da sociedade, pois é ele que faz e promove mudanças.

Através do Lúdico pode-se trabalhar vários conteúdos, pode perceber isto ao realizar trabalhos envolvendo contação de histórias, música, teatro, artes visuais, confecções de brinquedos ou jogos de sucatas e que muitas vezes estavam entrelaçados com assuntos diversos como meio ambiente, numerais, leitura e escrita, etc.

Para se ter dentro de instituições infantis o desenvolvimento de atividades lúdicas educativas, é de fundamental importância garantir a formação do professor e condições de atuação. Somente assim será possível o resgate do espaço de brincar da criança no dia-a-dia da escola ou creche.

"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 de do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor". (ALMEIDA,1987,p.195)

A decisão de se permitir 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. Nós professores podemos através das experiências lúdicas infantis obtermos informações importantes no brincar espontâneo ou no brincar orientado.

A aplicação de jogos, brincadeiras e brinquedos em diferentes situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas.

No brincar espontâneo podemos registrar as ações lúdicas a partir da: observação, registro, análise e tratamento. Fortuna (2001).

Com isso, podemos criar para cada ação lúdica um banco de dados sobre o mesmo, subsidiando de forma mais eficiente e científica os resultados das ações.

É possível 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 diagnósticos mais seguros ajudando o indivíduo ou o coletivo.

Com isso pode-se definir, a partir de uma escolha criteriosa, as ações lúdicas mais adequadas para cada criança envolvida, respeitando assim o princípio básico de individualidade de cada ser humano.

Já no brincar dirigido pode-se propor desafios a partir da escolha de jogos, brinquedos ou brincadeiras determinadas por um adulto ou responsável. Estes jogos orientados podem ser feitos com propósitos claros de promover o acesso a aprendizagens de conhecimentos específicos como: matemáticos, lingüísticos, científicos, históricos, físicos, estéticos, culturais, naturais, morais etc. E um outro propósito é ajudar no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, motriz, linguístico e na construção da moralidade (nos valores).

O educador tem como papel ser um facilitador das brincadeiras, sendo necessário mesclar momentos onde orienta e dirige o processo, com outros momentos onde as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras.

É papel do educador observar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças para enriquecê-las em futuras oportunidades. Sempre que possível o educador deve participar das brincadeiras e aproveitar para questionar com as crianças sobre as mesmas. É importante organizar e estruturar o espaço de forma a estimular na criança a necessidade de brincar, também visando facilitar a escolha das brincadeiras.

Nos jogos de regras o professor não precisa estimular os valores competitivos, e sim tentar desenvolver atitudes cooperativas entre as crianças. Que o mais importante no brincar é participar das brincadeiras e dos jogos. Maluf (2003).

Estimular a imaginação infantil, para isso o professor deve oferecer materiais dos mais simples aos mais complexos, podendo estes brinquedos ou jogos serem estruturados (fabricados) ou serem brinquedos e jogos confeccionados com material reciclado (material descartado como lixo), por exemplo: pedaço de madeira; papel; folha seca; tampa de garrafa; latas secas e limpas; garrafa plástica; pedaço de pano etc. Todo e qualquer material cria para a criança uma possibilidade de fantasiar e brincar.

As crianças, acostumadas que estão a passarem grande parte do tempo em frente à TV, são vítimas ingênuas dos apelos da publicidade e desorientam os pais com exigências sutis, declaradas e até abusadas.

Como nenhum pai agüenta a cantilena e até as pirraças comuns aos baixinhos contrariados, acabam cedendo aos seus apelos. Mas é necessário que estejam atentos para comprarem produtos que tenham alguma utilidade para as crianças, e mais, que não tragam danos imediatos ou futuros. Vamos a alguns conselhos: Brinquedo é um tipo de treinamento divertido para a criança, através dele é que ela começa a aprender, conhecer e compreender o mundo que a rodeia.

Existem brinquedos para todas as faixas etárias. Não adianta forçar a natureza. Quanto mais adequado à idade da criança, mais útil ele é. Se o brinquedo puder ser utilizado em várias idades acompanhando o desenvolvimento, melhor ainda.

“Brinquedos que servem para adultos brincarem e crianças assistirem não são estimulantes. Pelo contrário: habitam a criança a ser um mero espectador”. (MALUF,2003)

O brinquedo é fator importante para o desenvolvimento da criança e as suas transformações internas surgem em conseqüências do brinquedo. O brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência.

Os jogos e brincadeiras são utilizadas para caracterizar uma mentalidade, um comportamento ou ação que parece apresenta um ambiente ou evento no qual o real tem um estatuto semelhante ao que tem na brincadeira ou no jogo, de prazer e divertimento.

Os professores são referenciados como aqueles que sofrem os acontecimentos do dia-a dia e ao revê-los, refletem sobre os mesmos.

A pratica pedagógica por meio dos jogos na educação infantil, bem com envolvimento dos professores na tarefa de proporcionar as crianças, desde muito cedo, diferentes jogos como estratégia facilitadora da construção do conhecimento principalmente os matemáticos, nos levam a pensar que por trás desta prática há uma intencionalidade educativa bem definida com objetivos claros para os envolvidos no processo ensino-aprendizagem.

Constantemente nos deparamos com situações em que o educador estabelece uma rotina semanal, onde os jogos se tornam presentes, porém nem sempre proporcionam o desenvolvimento da criança, seja por falta de um planejamento prévio da ação pedagógica, seja por falta de intervenção do professor para auxiliar o raciocínio da criança, ou por achar que o ato de jogar, por si, só, já é suficiente para cumprir objetivos intrínsecos, na própria ação de jogar.

O professor deve propor alguma coisa interessante para os alunos resolverem, levando sempre em conta o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra e também deve buscar adaptar um jogo para torna-lo mais desafiador.

O professor deve permitir que a própria criança avalie seu desempenho e quando uma criança tenta obter um resultado, está naturalmente interessada no sucesso de sua ação.

Na intervenção pedagógica deve-se levar em conta como conduzir o jogo e como estimular o pensamento dos alunos.

A intervenção do professor se dá a fim de criar situações em que os automatismos sejam suficientes para a realização dos movimentos e a atenção seja necessária para o seu aperfeiçoamento.

3.2 Ação lúdica no contexto atual

Percebemos hoje nas escolas, a ausência de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo de trabalho. Essa realidade do Brincar nas escolas leva-nos a perceber a inexistência de espaço para um bom desenvolvimento dos alunos. Esse resultado, apesar de apontar na direção das ações do professor, não devemos atribuir-lhe a culpa.

Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor que não contempla informações nem vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa.

Vygotski (1988) indica a relevância de brinquedos e brincadeiras como indispensáveis para a criação da situação imaginária. Revela que o imaginário só se desenvolve quando se dispõe de experiências que se reorganizam.

A riqueza dos contos, lendas e o acervo de brincadeiras constituirão o banco de dados de imagens culturais utilizados nas situações interativas. Dispor de tais imagens é fundamental para instrumentalizar a criança para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos; comunica-se com seus pares; expressa-se através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões.

São poucas as escolas que investem neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira, na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. E até no recreio, a criança precisa conviver com um monte de proibições.

A brincadeira é transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração à outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea.

Contudo, nos dias atuais, com as moradias cada vez mais apertadas e os adultos envolvidos em seus afazeres, as crianças não têm um lugar para brincar e não devem atrapalhar o andamento do lar com seus brinquedos.

Não dá para isolar o comportamento lúdico da criança. Ela brinca quando é para brincar, e não quando os adultos entendem que ela deveria brincar. MOYLES, (2002).

Diante de tantas mudanças que acirram contradições internas e externas de povos e nações, a escola inserida num cenário de modernidade, luta para vencer novos desafios. Objetivamente, o que se constata hoje é que a escola não tem conseguido garantir a apropriação significativa de conteúdos, neste caso não preparando o educando nem para o mercado de trabalho e nem para a vida.

Na década de 80 do séc. XX, era de praxe presenciar muitas crianças em plena rua brincando de esconde-esconde, pega-pega, salva-latinha, amarelinha, boca de forno, dentre as inúmeras formas saudáveis que as crianças adoravam praticar próximo as suas residências, com segurança; não era comum um acontecimento trágico ou perturbador próximo a estes locais, a polícia agia de forma mais eficaz, os bandidos temiam a justiça e existia a censura para libertinagens ou qualquer ato imoral na comunidade e nos meios de comunicação

Nesta época de euforia, muitos falavam da amplitude na democracia, houve nas décadas posteriores vários avanços na economia, política, maior avanço no intercâmbio de culturas com o surgimento e a proliferação da informática, avanços na medicina, foi um boom no desenvolvimento materialista.

Segundo Kishimoto (1987):

Ao passar dos anos, a estrutura da sociedade veio sendo somadas e às vezes modificadas por algo ou alguma situação conseqüente deste boom, por exemplo: a implementação cada vez maior de máquinas nas indústrias, religiões mercantilizadas, ausência de filtragem no conteúdo dos meios de comunicação, contingente da mão de obra superior ao mercado

empregatício, inflação e a política aderindo com uma democracia mais ampla de forma irresponsável, sem muito se preocupar com as consequências futuras, fazendo demagogias perante a sociedade.

Causando com esta estrutura vários rompimentos na população, criando fossos profundos na sociabilidade e na economia entre as pessoas; evoluindo para um desenvolvimento paradoxal da população, isto é, vai ficando cada vez mais difícil o cidadão se situar como igual, perante a justiça e perante a concorrência pela sobrevivência.

Com todo este aparato sendo moldado, acentua-se cada vez mais a marginalização, estas pessoas começam a procurar alternativas para se manter, procurando apoio político e quando não são atendidos, alguns de casos mais extremos recorrem à mendicância, outros se prostituem, roubam e até matam para conseguir algo. RIZZI, (1987).

Esta estrutura de desenvolvimento paradoxal se iniciou desde a evolução capitalista com a globalização e está se agravando no nosso século atual, em que se soma a todo este desenvolvimento, uma justiça deficiente, uma política econômica voltada para a minoria e uma total liberdade sem censura efetiva.

É neste contexto que se presencia uma mudança nos comportamentos lúdicos das crianças, que assimilaram uma cultura diferente, que não brincam com plena liberdade e segurança, sem temer algo, pois a marginalização está em um patamar muito diferente, acontecendo em larga escala os estupros, mortes, sequestros, pedofílias, assaltos, tráfico de drogas, fazendo desta sociedade um verdadeiro caos.

Hoje, o lúdico de antes, se tornou estórias e práticas platônicas para muitas pessoas, mas ainda existem famílias e instituições que tentam resguardar apaixonadamente estes momentos, praticando em locais fechados ou em regiões em que este boom do desenvolvimento ainda não se apoderou de suas estruturas.

O que predomina na maioria das regiões atualmente, são recreações e convívio familiar desestruturado, que contém conteúdos impróprios em que a criança é suscetível a manipulação pelas imagens e ou práticas de guerra, sexo, humilhações, intolerâncias ou consumo de drogas; fazendo com que muitas crianças cresçam com instintos agressivos e desumanos, tornando assim um ciclo vicioso para a posterioridade.

Para um melhor entendimento da ludicidade hoje diante da modernidade, considera-se importante uma reflexão acerca do histórico desde a antiguidade,

quando o lúdico era uma prática constante na vida do ser humano em todas as suas atividades, desde o seu nascimento.

O lúdico não é um pedagogismo nem foi inventado, porém, aos poucos foi perdendo sua essência, devido às constantes mudanças na sociedade cada vez mais moderna e globalizada. RAMOS,(2002).

Desde a antiguidade o lúdico já fazia parte das experiências do ser humano em seu viver diário onde o aprendizado se dava num ambiente aberto com a natureza. Aristóteles, quando classificou os vários aspectos do homem, dividiu-os em: homo-sapiens (o que conhece e aprende); homo faber (o que faz, produz) e em homo-ludens (o que brinca, o que cria). Em nenhum momento, um dos aspectos sobrepujou o outro como mais importante ou mais significativo, ambos se completavam.

Vive-se na crueldade da era capitalista, cujo enfoque está na produtividade e no lucro a qualquer preço, e que para isso tornar-se possível, passou a valorizar os atributos intelectuais e físicos em detrimento dos valores espirituais, tais como: sensibilidade, criatividade, senso estético, solidariedade, altruísmo, idealismo e humor.

O brincar, neste contexto, é ação de homo-ludens que parte do ser humano integral, e que, além do desenvolvimento físico e intelectual, favorece o desenvolvimento dos vínculos afetivos e sociais positivos (condição única para que possamos viver em grupo).

Pode-se então considerar que brincar seja um instrumento de educação para a vida. SANTOS,(1999).

O conceito de homo-ludens passa a ser valorizado, isto é, do homem que se diverte.

Dando base para que a partir desse ponto de vista surgissem questionamentos relacionados ao jogar, por exemplo: Por que se joga? Onde se joga? Para que se joga? Como se joga?

Acredita-se que a capacidade lúdica do homem está diretamente relacionada à sua pré-história de vida.

É antes de tudo, um estado de espírito relacionado à cultura do corpo, faz parte de um saber que progressivamente vai se instalando na conduta do indivíduo face ao seu modo de vida (sua cultura).

A concepção de que o brincar está reservado às crianças nada mais é do que a perda da naturalidade humana imposta pelo homem, já que a história nos diz que o adulto costumava dedicar muitas horas ao lazer. TEIXEIRA,(1995).

O ato de brincar, não é uma invenção ou um modismo, ou mais um pedagogismo, antes constitui uma característica universal, independente de época ou civilizações. Afirma-se que desde os tempos das cavernas o homem já manifestava sua humanização através do brincar.

Porém, o jogo só passou a alvo de estudos do ponto de vista científico, a partir do Séc. XIX por psicólogos, psicanalistas e pedagogos, surgindo a partir daí, de um modo geral, todo um rol de teorias que tentam explicar seu significado.(SANTOS,1998).

As principais são recordadas para que se possa analisar posteriormente dessas concepções.

Portanto sabe-se que é de suma importância as atividades lúdicas, em todas as fases da idade, e essencial na fase infantil.

O Brincar possui uma característica especial em relação à sua contribuição para o desenvolvimento integral do ser humano começando da sua fase de criança onde o brincar o leva ao reconhecimento do mundo, ao seu desenvolvimento psicomotor e à construção de sua identidade psicológica e social.

Em suas brincadeiras, as crianças constroem um mundo próprio cheio de significados e representado por atividades recorrentes a momentos felizes onde estão em contato direto com os outros se estabelecendo como seres sociais o seu lugar no mundo e entre si. Isto ocorre de maneira natural, através das brincadeiras as crianças reproduzem o aprendizado de uma forma geral e sempre relacionada à sua cultura, aí está à contribuição social das brincadeiras .

Desta forma, podemos entender que a brincadeira (seja ela um jogo ou outro tipo de brincar), é também uma forma importante de introduzir as crianças na sociedade. SANTOS,(1998).

É importante observarmos que há uma forte ligação entre as brincadeiras num mundo imaginário criado pelas crianças, e a ação de sobrevivência dos homens no mundo, possibilitando desta forma, o desenvolvimento das funções superiores de conduta e comunicação.

Se não se vê no jogo um encaminhamento para o trabalho, uma ponte lançada da infância à idade madura arriscar-se a reduzi-lo a um simples

divertimento, e a rebaixar ao mesmo tempo a educação e a criança, desprezando essa parte de orgulho e de grandeza humana que dá seu caráter próprio ao jogo humano.

Pode-se dizer então, que a brincadeira é essencial e um direito constituído do ser humano, e sendo assim, constitui-se de uma ferramenta da qual não pode faltar nas escolas.

A imagem do brinquedo deve transmitir algo manipulável no interior das atividades realizadas de forma lúdica com o fim de socializar as crianças ao seu desejo e ao mundo real. MALUF, (2003).

À medida que vamos nos despertando para a importância do brincar para a formação do homem, percebe-se que enquanto educadores devemos mudar a nossa prática educativa (tradicional e distante do lúdico que não estimula e nem tampouco admite brincadeiras em sala de aula), a uma prática mais progressista (lúdica que defende o brinquedo como recurso didático) que contribua para uma relação melhor entre educador e educandos e ensine aos educadores que é necessário brincar.

Fazer isto é investir em uma educação de qualidade que permita estimular o desejo pelo aprendizado de forma mais prazerosa.

Para Almeida (1990), o educador precisa conhecer a importância do brinquedo de seus fundamentos essenciais para uma educação lúdica, de modo a surgir nele uma predisposição para continuar avançando em direção a uma educação progressista.

O lúdico contribui também, para que o educador, durante o processo de ensino aprendizagem, em sua ação-reflexão-ação possa descobrir suas possibilidades, bem como suas resistências.

“Entende-se que os jogos e brincadeiras estão relacionados diretamente com as crianças como aspectos motivadores de seu aprendizado”. (BROUGÉRE, 1998).

Os jogos e as brincadeiras têm a capacidade de motivar os alunos – e a motivação é um desafio a todos os educadores, pois se os alunos não estão motivados não conseguem se envolver nas atividades escolares ou sentir prazer em estudar.

Quando se considera o contexto específico de sala de aula, as atividades do aluno, para cuja execução e persistência deve estar motivado, têm características

peculiares que as diferenciam de outras atividades humanas igualmente dependentes de motivação, como esporte, lazer, brinquedo, ou trabalho profissional

A motivação é a palavra chave no processo de aprendizagem. O aluno precisa de estímulo para aprender, e o exercício lúdico desperta a motivação e interesse dos mesmos.

Assim, se o aluno se sente desmotivado e/ou possui dificuldades de aprendizado no campo da matemática, o professor através do lúdico pode fazer com que o estudo da matemática se torne mais prazerosa, e aos poucos despertar o aprendizado do aluno. Dessa forma, o lúdico propicia uma situação favorável, ao interesse pela matemática e, conseqüentemente, sua aprendizagem.

Bom brinquedo estimula a imaginação e desenvolve a criatividade. Brinquedos que ensinam apenas a repetir mecanicamente o que os outros fazem são prejudiciais, irritantes e monótonos.

Criança gosta de brinquedos que possibilitem ação e movimento, com isso, aprende a coordenar olhos, mãos e o corpo, garantindo com naturalidade e prazer uma maior saúde física e mental no futuro.

Brinquedo sério é aquele que educa a criança para uma vida saudável, livre, solidária, onde o companheirismo e a amizade sejam os pilares básicos.

CONCLUSÃO

Concluiu-se que este trabalho foi de grande relevância para o entendimento das atividades lúdicas e o seu papel na educação infantil. As crianças quando bem preparadas com o embasamento correto e adequado do professor com as atividades lúdicas, tornam-se crianças mais desenvolvidas no campo social e principalmente no campo físico e emocional.

Os objetivos foram todos alcançados, conseguiu-se comprovar que as atividades lúdicas trazem vários benefícios para a criança. É importante colocar que o educador que trabalha diretamente com crianças pequenas deve sempre que possível ler artigos, textos e livros que falem sobre jogos, brincadeiras, brinquedos, e ainda sobre a criança e o seu desenvolvimento.

Por isso espera-se que o tema aqui proposto venha colaborar de forma objetiva e concreta para uma melhor compreensão do universo lúdico infantil. E principalmente para uma melhor qualidade educativa na formação lúdica do educador infantil.

Sendo assim o brincar trás vários benefícios para a saúde das crianças, é preciso que os educadores aprofundem melhor neste conhecimento e possa trabalhar de maneira adequada nas escolas, como ensino infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica. Técnicas e jogos pedagógicos.** São Paulo: Loyola, 1995.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico.** Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em 12 de jun.2009.

ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos.** Petrópolis: Vozes, 2004.

BURGOS, M. S.; PINTO, L. M. S. M. (Org.) **Lazer e estilo de vida.** Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2002.

BROUGÉRE, G. **Jogo e Educação.** Porto Alegre: Artmed, 1998.

BROUGÉRE, G. **Jogo e educação: novas perspectivas.** 2002. Dig. 11 p.

1998BROUGÉRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez Editora, 1997

CARVALHO, M. I. C. e RUBIANO, M. B. **Organização do espaço em Instituições pré-escolares.** In: MORAES, Z. (org.) Educação infantil: muitos olhares. São Paulo: Cortez, 1994.

CARVALHO, A. M. C. e outros (org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003. v. 1 e 2

CUNHA, Nylse Helena. **“Brinquedoteca: um mergulho no brincar”.** São Paulo: Matese, 1994.

FERREIRO, Emilia. **“Processo de alfabetização”.** Rio de Janeiro: Palmeiras, 1998.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M.L.F. e DALLA ZEN, M.I.H. Planejamento: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000 (Cadernos de Educação Básica, 6) p. 147-164

FORTUNA, T. R. **Vida e morte do brincar. Espaço pedagógico.** Passo Fundo, v. 8, n. 2, p. 63-71, dez. 2001.

FORTUNA, T. R. e BITTENCOURT, A. S. D. **Jogo e educação: o que pensam os educadores.** Porto Alegre: UFRGS, 2003. Dig. 14 p.

FORMOSINHO, J. e KISHIMOTO, T. M. **Formação em contexto: uma estratégia de integração**. São Paulo: Pioneira Thompson Learning, 2002. p. 153-201.

LEGENBRE, A. **Appropriation par les enfants de l'environnement architectural: ses modalités et ses effets sur les activités dans les grandes sections de crèches**. *Enfance*, v.3, p. 389-395, 1983.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz - **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes 2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **"Estudos do lazer: uma introdução"**. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

MOYLES, J. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NEGRINE, Airton da Silva. **A Coordenação Psicomotora e suas Implicações**. Porto Alegre. 1987.

KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997

YAMAMOTO, M. E. e CARVALHO, A. M. A. **Brincar para quê? Uma abordagem etológica ao estudo da brincadeira**. *Estudos de Psicologia*, v. 7, n. 1, p. 163-164, 2002.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação infantil: muitos olhares**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 1990

PAPALIA, D. E., OLDS, S. W., **O Mundo da Criança**, Ed. McGraw-Hill, São Paulo, 1981.

PIAGET, Jean. **A Construção do Real na Criança**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

_____ **O nascimento da Inteligência na criança**. Suíça. Editora Guanabara, 1987.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978

RAMOS, T. El joc. **Revista Infància: Revista de La Asociación de Maestros Rosa Sensat**. Barcelona, 127: 6-14, jul./ago. 2002

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. "**Atividades Lúdicas na educação da criança**". São Paulo: Atica, 1987.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedos e Infância: Um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

TEIXEIRA, Carlos E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**.

Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=621>. Acesso no dia 10 de março de 2009.

KAMI, Constance. DEURIES, Rheta. **Piaget para educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org) – **O Brincar e suas teorias** – São Paulo: Ed. Pioneira, 2002.

SANTOS, Carlos Antônio – **Jogos e Atividades Lúdicas** – Editora Spirit – 1998.

VYGOTSKY, L. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989

.WAJSKOP, G. **O Brincar na Educação Infantil**. *Cadernos de Pesquisa*, 92, 62-69, 1995