UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS VI
PROGRAMA REDE UNEB/2000

203

EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: TECENDO REFLEXÕES A PROPÓSITO DA PRÁTICA EDUCATIVA

ELISÂNGELA LEAL OLIVEIRA
NORLANGE RIOS SOUZA
VANUZA BARRETO RIOS

203

VÁRZEA DA ROÇA
2008

ELISÂNGELA LEAL OLIVEIRA
NORLANGE RIOS SOUZA
VANUZA BARRETO RIOS

EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: TECENDO REFLEXÕES A PROPÓSITO DA PRÁTICA EDUCATIVA

Monografia de conclusão de curso apresentado ao curso de Pedagogia do Departamento de Ciências Humanas Campus IV da Universidade do Estado da Bahia como registro para obtenção de grau de pedagogo sob a orientação da profª. mestra Lourdisnete Silva Benevides

VÁRZEA DA ROÇA - BAHIA
2008

TERMO DE APROVAÇÃO

ELISÂNGELA LEAL OLIVEIRA
NORLANGE RIOS SOUZA
VANUZA BARRETO RIOS

EDUCAÇÃO E LUDICIDADE:
TECENDO REFLEXÕES A PROPÓSITO DA PRÁTICA EDUCATIVA

Trabalho de conclusão de curso aprovado como requisito para a obtenção do grau de pedagogo no curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Estadual da Bahia.

HABILITAÇÃO: Licenciatura Plena em Pedagogia nas séries iniciais.
DATA DE APROVAÇÃO: 15 de janeiro de 2008.

BANCA EXAMINADORA:

_____

Professora mestra Lourdisnete Silva Benevides
Orientadora
Faculdade de Educação da Bahia/FAMETTIG

_____

Professora Adriana Lourenço Lopes
Doutorada em Psicologia da Educação
Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP

VÁRZEA DA ROÇA – BAHIA
2008

A Deus, criador de todas as obras e grande inspirador desta obra;

nossa família, pelo apoio e compreensão, oferecidos de modo tão espontâneo durante a elaboração deste trabalho, bem como ao longo do curso de graduação;

e a querida Norma Lúcia, amiga na vida e parceira de curso que por motivos pessoais não pôde estar conosco escrevendo mais uma página de nossa história.

Somos gratas à nossa orientadora, professora Lourdisnete Silva Benevides, obrigada pelas sugestões, paciência e incentivo na confecção deste trabalho;

Aos nossos professores da Rede Uneb que contribuíram com nossa formação profissional e pessoal, ampliando nossos horizontes;

As professoras e direção da escola Heraldo Rocha que cooperaram com a nossa pesquisação, ajudando para o enriquecimento de nossas idéias;

Aos nossos amigos pelo incentivo e apoio.

"... é tão bonito quando a gente pisa firme
nessas linhas que estão
nas palmas de nossas mãos
é tão bonito quando a gente vai à vida
nos caminhos onde bate
bem mais forte o coração".

Caminhos do Coração – Gonzaguinha
31/12/1999 - faixa 10

RESUMO

A presente pesquisa enfoca e reflete a importância da ludicidade na formação da criança, sobretudo no que se refere ao seu desenvolvimento físico, emocional, cognitivo e intelectual. A investigação compreende que a criança também constrói seu conhecimento, através de jogos e brincadeiras, nas quais o professor não é o dono do saber, mas o sujeito que vai provocar e mediar descobertas, desconstruindo e reconstruindo a dinâmica do conhecimento humano. Com este propósito ele deve utilizar uma metodologia lúdica para que possa estabelecer uma aproximação pedagógica prazerosa no que se refere ao seu desenvolvimento cognitivo de um modo geral. Respaldada por expressivos referencias teóricos, a proposta de trabalho apresentada permite afirmar a importância de jogos e brincadeiras infantis, que se bem aplicados, certamente ajudarão no desenvolvimento da educação psicomotora e conseqüentemente, no processo de ensino-aprendizagem.

Palavras-Chaves: CRIANÇA, METODOLOGIA, LUDICIDADE, ENSINO-APRENDIZAGEM.

ABSTRACT

The present research focuses and reflects on the importance of ludic activities for children, especially regarding their physical, emotional, cognitive and intellectual development. This investigation understands that children can build their own knowledge through games as well, what means that the teacher is not the knowledge holder, but someone who will provoke and lead to discoveries, unbuidling and rebuilding the dynamics of the human knowledge. With this purpose, he must use a ludic methodology to establish a pleasant pedagogical approach concerning their cognitive development in general. Based on expressive theoretical references, the proposal presented allows us to affirm the importance of games and children's plays, done correctly, will certainly increase their psychomotor coordination development and consequently help in the teaching-learning process.

Key words: CHILDREN, METHODOLOGY, LUDIC, TEACHING-LEARNING.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO **10**

I CAPÍTULO – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA: A CRIANÇA E O BRINCAR: UMA ABORDAGEM HISTÓRICA..... **19**

II CAPÍTULO – FUNDAMENTÇÃO METODOLÓGICA: PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL..... **32**

2.1Por que usar os jogos na sala de aula? Uma reflexão lúdica..... 40
2.2 Como usar os jogos nas séries iniciais: Uma metodologia lúdica-pedagógica ... 44
2.3 Outras formas de manifestações no contexto educacional..... 47

III CAPÍTULO – ANALISE DE DADOS **53**

CONSIDERAÇÕES FINAIS..... 67

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS..... **69**

REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS..... **71**

ANEXOS..... **72**

INTRODUÇÃO

A escolha do tema, "Educação e Ludicidade: tecendo reflexões a propósito da prática educativa", tem como foco central, conhecer as metodologias utilizadas pelos professores da Educação Infantil da Escola Heraldo Rocha, da Rede Municipal de Várzea da Roça, assim como a presença da ludicidade e suas contribuições no processo de ensino-aprendizagem.

Visando a construção dessa monografia, traçamos como objetivo principal, a investigação do contexto ideológico da referida escola e sua inserção nas atividades lúdicas do cotidiano escolar, a partir das crenças dos professores, sobretudo, por que como professoras da Pré-escola, verificamos em nossa prática pedagógica a necessidade de uma pesquisa mais sistemática sobre o exercício da ludicidade e os métodos lúdicos. Só assim, é possível apontar seu valor no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, pretendemos explorar a importância do lúdico na aprendizagem, uma vez que temos comprovado tanto nas leituras específicas da área quanto nas experiências vivenciadas por nós que o lúdico é bem mais abrangente do que somente a associação que normalmente muitas pessoas fazem ao lazer. As possibilidades do lúdico vão além do entretenimento e lazer. Até mesmo, podemos relacioná-lo ao prazer, que é inserido em toda atividade potencialmente criativa vivenciada com inteireza em todo tempo-espaço próprio.

Segundo o mini dicionário da Língua Portuguesa[1] prazer é "a sensação ou sentimento agradável, harmonioso, de contentamento e satisfação". Portanto o prazer está efetivamente ligado ao brincar, especialmente porque conforme o autor Cipriano Lukcesi[2] "... o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena".

Com isso, queremos dizer que na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento. O brincar favorece o desenvolvimento dos vínculos afetivos e sociais positivos, condições indispensáveis para que possamos viver em grupo. Através da brincadeira a criança inicia o processo de auto-conhecimento de sua relação com o

---

[1] Aqui nos referimos ao Mini dicionário da Língua Portuguesa. Aurélio Buarque de Holanda Ferreira.
[2] LUCKESI. Carlos Cipriano,In: Bernadete Porto, 2004, p. 114.

outro e com o meio, criando assim, relações necessárias para interagir com o mundo, como alude o poeta Rubem Alves[3]:

> O lúdico se baseia na atualidade, ocupa-se do aqui e do agora, não prepara para o futuro inexistente. Sendo hoje a semente de qual germinará o amanhã (...) o lúdico é a utopia a construção do futuro a partir do presente.

Com base no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) procuramos compreender como o lúdico beneficia o crescimento da criança junto a seu desenvolvimento progressivo, pois os mesmos afirmam que:

> A brincadeira favorece a auto-estima, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em espaço singular de constituição infantil. [4]

Partindo dessa concepção de que o lúdico é importante para o desenvolvimento infantil e para aquisição do conhecimento, faz-se necessário apontar as numerosas situações de negligência por parte do sistema educacional, onde cada vez mais os meios de comunicação vinculam os altos índices de evasão e repetência, onde a maioria das escolas públicas não tem contribuído de maneira eficaz para uma educação de qualidade para as classes menos privilegiadas.

Neste contexto social da educação brasileira, a oportunidade do brincar, isto é, das atividades lúdicas deve ter características próprias voltadas para melhor atender as necessidades das crianças nos seus desenvolvimentos, físico, afetivo, social e cognitivo. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

A brincadeira é uma atividade essencialmente humana, por meio dela a criança elabora conceitos, constrói conhecimento, produz e reproduz modelos. Os conhecimentos produzidos

---

[3] Cronista e educador, em alguns de livros, aborda a importância de uma escola inclusiva, onde o aprender seja tão prazeroso quanto o brincar.
[4] MEC, Brasil. 1998, p.27

e repassados para as crianças através do brincar, podem auxiliá-las a aumentar seu repertório de conhecimentos corporais, cognitivos e sociais, etc. Sobre isso, os RCNEI acrescentam que:

> Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos[5].

Sabe-se que o lúdico é um instrumento que permite a inserção da criança na cultura e através do qual é possível permear as vivências internas com a realidade externa. Ele é um facilitador para a interação com o meio, embora seja pouco explorado. Apesar das crianças das escolas públicas serem menos beneficiadas economicamente e viverem em situação de desmotivação, o lúdico pode vir a ser um instrumento de promoção para uma aprendizagem significativa e prazerosa.

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

Centrada na transmissão de conhecimentos a escola tradicional não comporta um modelo lúdico, ao contrário, fornece conteúdos fragmentados sem nenhuma preocupação quanto a uma aprendizagem autônoma. Com o lúdico a criança elabora seus problemas, pode vivenciar e aprender a lidar com novas situações, tornando-se um instrumento de exploração e ampliação de suas aptidões, como afirma Tizuko Kishimoto:

> A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração (...) é pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos que ela executa. [6]

---

[5]MEC. Brasil, 1998, p.28
[6] KISHIMOTO.Tizuko Morchide, 1993, p.106.

Atualmente, as propostas de educação principalmente da educação infantil, divide-se entre as que reproduzem a escola elementar e as que introduzem a brincadeira, valorizando a socialização e a re-criação de experiências. Na maioria das escolas públicas, porém, as crianças recebem regras prontas, e devem aceita-las sem poder se transformar em um "bom adulto". Para que uma prática lúdica aconteça exige-se que o educador conviva com o inesperado, com a imprevisibilidade, que abra mão do controle do absoluto, que abra espaço para a criatividade do aluno, estimulando a sua participação efetiva no processo de ensino aprendizagem, trazendo ao aluno uma mudança qualitativa e de auto-conhecimento. É nesse contexto que o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem. Por isso concordamos com os RCNEI quando asseguram que:

> É o adulto na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. [7]

Evidentemente que para uma educação de qualidade acontecer, é necessário aprendizagem e motivação. A motivação sem aprendizagem redundará simplesmente numa atividade às cegas. Aprendizagem sem motivação procederá puramente em inatividade, como o sono e como alerta Huizinga, "[...] não há aprendizagem sem atividade intelectual e sem prazer". [8]

Tendo em vista a evolução desse espaço no contexto educacional, observamos a importância de sua estrutura para os jogos, brincadeiras, brinquedos e seu valor no desenvolvimento infantil. Certamente, uma investigação cuidadosa sobre as práticas pedagógicas envolvendo atividades lúdicas, nos levará a conhecer as idéias dos professores a cerca de ludicidade e atividades lúdicas.

Deste modo, é pertinente (re) significar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, articulando as atividades lúdicas ao sistema de representação da linguagem e escrita. Confiamos que os resultados dessa pesquisa

---

[7] MEC.Brasil. 1998, p.28.
[8] HUIZINGA, Johan. 1993, p.336

poderão contribuir para a melhoria do trabalho pedagógico dos educadores que desejam trabalhar a ludicidade na sala de aula.

Esta monografia ambiciona uma reciprocidade com as mais recentes discussões sobre ludicidade, aprendizagem e ensino, por isso procuramos articular a construção do seu conhecimento de forma concreta contribuindo deste modo para uma mudança qualitativa no modo de alfabetizar. Para isso, fundamentamo-nos em paradigmas pedagógicos consistentes e sólidos e procuramos interagir com os autores, [9] Jean Piaget, Lev Semyonovitch Vygotsky, Johan Huizinga, Tizuko Kishimoto, Cipriano Lukcesi e Henri Wallon[10] a fim de evitarmos o risco de uma atualização superficial de prática de ensino e uma incorporação de novidades quaisquer.

Concebemos uma proposta que possa colocar o aluno no lugar de sujeito do processo de aprendizagem, que esteja baseado numa metodologia que inclua e considere a necessidade de reflexão sobre a importância da ludicidade, entendendo-a não apenas como instrumento artificial para aplicação de conteúdos, mas também sua ação intrínseca para melhor qualidade entre o ensino e a aprendizagem.

Houve um tempo em que era extremamente nítida a separação entre o brincar e o aprender. Os momentos de uma atividade e de outra eram separados por um grande abismo e não se concebia que era possível aprender enquanto brincava, fazendo uma alusão a esse contexto a estrofe da poesia "Vai já pra dentro menino" [11], que retrata esse momento lúdico.

> Vai já pra dentro menino!
> Vai já pra dentro estudar!
> É sempre essa lengalenga
> Quando o que eu quero é brincar...

Mais tarde, essa idéia foi lentamente sendo substituída por outra, que preconizava que existiam "brincadeiras apenas lúdicas" cuja finalidade era somente animar, alegrar e distrair, e outras, que poderiam ensinar um ou outro conceito e desenvolver uma ou outra

---

[9] Autores clássicos e contemporâneos, voltados para as dimensões coletivas, sociais e culturais das atividades lúdicas, dando enfoque ao estudo do indivíduo no seu processo de desenvolvimento, abordando inclusive a importância do brincar neste processo, numa perspectiva individual e coletiva.

[10] Piaget (1896-1980), Vygotsky (1896-1934), Huizinga (1872-1945), Kishimoto (1940 - *), Lukcesi (1943- *) e Wallon (1879-1962).

[11] Poesia de Pedro Bandeira (1942 - *). Suas obras são direcionados à crianças e jovens.

habilidade. A maior parte das pessoas adultas, distantes dos novos estudos sobre a mente humana e a maneira como ela opera conhecimento e constrói valores, ainda pensa de uma ou de outra maneira. Para elas, o brincar sempre se distancia do aprender ou não, apenas há nítida separação entre brincar e aprender, como é natural que deva existir brinquedos que alegrem e divirtam e outros que eduquem.

Essas idéias foram literalmente superadas por tudo o que hoje se conhece sobre a mente infantil, e não há mais dúvidas de que é no ato de brincar que a criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Em outras palavras, jamais se brinca sem que se esteja construindo algum conhecimento, todavia, ainda hoje em muitas escolas a brincadeira ainda se acha ausente de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo do trabalho infantil. Sobre esse aspecto Jacque Dolores, reflete que:

> Numa cultura em que os sistemas educativos formais tende a privilegiar o acesso ao conhecimento em detrimento de outras formas de aprendizagem, importa conceber a educação como um todo. Essa perspectiva deve no futuro inspirar e orientar as reformas educativas [...][12].

As escolas precisam urgentemente valorizar o ato de brincar e incluir a ludicidade no seu projeto pedagógico, que deve levar em conta a abrangência do brinquedo, jogos e brincadeiras para a sala de aula e também a atualização de conhecimentos lúdicos junto a seus profissionais para que eles possam entender e interpretar o brincar, assim como utiliza-lo para que auxilie na construção do aprendizado da criança. Para que isso aconteça, o adulto deve estar muito presente e participante nos momentos lúdicos.

A importância de se levar em conta as brincadeiras e jogos infantis na escola residem no fato de que nesse processo se desenvolvem capacidades fundamentais para o aprendizado dos conhecimentos escolares. O jogo e o brinquedo da criança não representam para ela o mesmo que o jogo e o divertimento para o adulto, passatempo com que ocupa o seu lazer. Brincar não é "ficar sem fazer nada", pois ensina a criança a viver.

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas nas instituições, sejam elas

---

[12] DELORS, Jacques. IN: Bernadete Porto. 2004, p.147

mais voltadas à brincadeira ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta. Através de atividades lúdicas surge uma motivação que ajuda a se integrar no mundo social do qual ela faz parte. Partindo desse raciocínio pode-se dizer que a criança que puder ter oportunidades de brincar através de atividades variadas, experimentará formas diferentes que desenvolverão vários aspectos como: o motor, o cognitivo e emocional.

A brincadeira bem conduzida estimula a memória, exalta sensações emocionais, desenvolve a linguagem interior, às vezes, a exterior - exercita níveis diferenciados de atenção e explora com extrema criatividade diversos estados de motivação. Ora, a aprendizagem e a construção de significados pelo cérebro se manifestam quando este transforma sensações em percepções e estas em conhecimentos, mas esse trânsito somente se completa de forma eficaz quando aciona os elementos essenciais proporcionados pelo bom brincar, que são: memória, emoção, linguagem, atenção criatividade e motivação.

Em suas brincadeiras, as crianças constroem seus próprios mundos e deles fazem o vínculo essencial para compreender o mundo adulto, dão novos significados e reelaboram acontecimentos que estruturam seus esquemas de vivências, sua variedade de pensamentos e a gama diversificada de sentimentos que têm. Quando a criança brinca de faz de conta ela nos revela a sua oralidade, a sua percepção do mundo que a rodeia. O trecho da musica abaixo enfatiza esse universo infantil, quando anuncia:

> Agora eu era herói, era o bedel e era também juiz.
> E pela minha lei a gente era obrigada a ser feliz,
> E você era a princesa que eu quis coroar e era tão linda de se admirar [...] [13]

Toda criança que se encontra distanciada da criação desse "mundo" do faz–de-conta, cujo o brincar abre espaço para forjar novas formas de conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores, se afasta da significação do "outro mundo" em que, como adulto, buscará decifrar e estabelecer linhas de convivência. É com triste freqüência que se descobre que, em muitos desajustes apresentados por adultos, ancora-se a ausência ou distância do devaneio tão marcante no "faz-de-conta", com o qual se arquiteta o mundo infantil. Não é, pois, sem razão que a brincadeira representa o sólido eixo da proposta educativa de uma boa escola de Educação Infantil.

---

[13] HOLANDA, Chico Buarque/Sivuca. João e Maria. 1999.

A metodologia que permeia essa pesquisa fundamenta-se numa ação investigativa e qualitativa, baseada em princípios críticos-reflexivos, propondo uma vivência da dimensão integral do ser humano, através de experiências do sentir/pensar/fazer, ou seja, ação-reflexão-ação, isto é, uma proposta de educação infantil em que as crianças desenvolvam, construam, adquiram conhecimentos e se tornem autônomas e cooperativas.

Para tal, o trabalho envolveu reunião de estudos, pesquisa bibliográfica, entrevistas com professores, observações e análises da prática educativa na área contemplada. Organizamos reuniões semanais para estudo, pesquisas, planejamentos, avaliação, seleção de questionamentos e o desenvolvimento do trabalho escrito. Estudamos e discutimos juntas os fundamentos teóricos e metodológicos e os critérios para a produção de cada etapa deste trabalho.

Se o trabalho é voltado para as atividades lúdicas como recurso de práxis educativa que considere o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social do educando, do mesmo modo buscamos investigar e compreender as possibilidades e limites dos educadores que trabalham a ludicidade na escola, uma vez que acreditamos na possibilidade de contribuir com a educação, em Várzea da Roça no que se refere a sua função de forma integral. A aprendizagem carece de mais significação e de entendimento entre os pares, por isso a metodologia escolhida foi a pesquisação que se divide em: questionários, entrevistas e observações, a fim de verificarmos como as atividades lúdicas favorecem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança nas diversas áreas do conhecimento.

Essa pesquisa, portanto, pretende levantar dados sugestivos[14] sobre a importância do lúdico na sala de aula e compreender como os processos lúdicos influenciam na aprendizagem das crianças na alfabetização, quais as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização do jogo na sala de aula e quais os benefícios das atividades lúdicas em uma escola tradicional.

---

[14] Alem das abordagens teóricas, procuramos lançar mãos de um questionário objetivando conhecer a vivência pedagógica de alguns professores das séries iniciais sobre os processos lúdicos e como eles concebem a ludicidade em sala de aula. Podendo fazer uma reflexão sobre a teoria e a prática no universo lúdico.

Para tanto discutiremos no I capítulo a evolução do brincar ao longo da história e sua inserção na aprendizagem da criança na educação infantil, denominado de: **A criança e o brincar através da história**, levando em consideração a visão de teóricos como Froebel, Huiniza, Piaget, Wallon e Vygostki.

No II capítulo, faremos um estudo sobre o lúdico e suas manifestações no cotidiano escolar, procurando conhecer contribuições que o mesmo oferece para as instituições infantis e quais atividades lúdicas devem ser desenvolvidas para estimular a aprendizagem das crianças em idade pré-escolar, onde nomeamos de: **O papel da ludicidade na Educação Infantil**.

Analisados a partir de relatos dos professores da escola pesquisada **as analises de dados** encontra-se especificamente no III capítulo, objetivando uma conversa entre autores que estudam este tema e as idéias do professores sobre o mesmo, fazendo uma articulação entre a prática e a teoria.

Por fim, tecemos nossas considerações finais a respeito da temática tendo em vista os jogos e brincadeiras no desenvolvimento da aprendizagem infantil, identificando a ação transformadora do lúdico sobre a criança em idade escolar nas séries iniciais, oferecendo uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida do ser humano, em especial na formação da criança como sujeito sensível, crítico e reflexivo.

CAPÍTULO I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A CRIANÇA E O BRINCAR ATRAVÉS DA HISTÓRIA

A concepção de criança é uma noção historicamente construída e conseqüentemente, vem mudando ao longo do tempo, 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 determinada cultura, em um determinado momento histórico e, por isso mesmo que o brincar é visto como uma atividade essencialmente infantil, natural e espontânea que evoluiu junto com a criança ao longo da história.

A criança se prepara para a vida, assimilando a cultura em que vive, a ela se integrando e com ela convivendo, como ser social, por intermédio da atividade lúdica, como afirma Brougére: "a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social"[15] , portanto a criança é iniciada nessa atividade por pessoas que cuidam dela e não por iniciativa própria. Aos poucos, as crianças inserem-se nesse universo, compartilhado de um mesmo código cultural, atribuindo, portanto significações semelhantes.

Nesta perspectiva, a brincadeira, além de proporcionar prazer e diversão, pode representar um desafio e provocar o pensamento reflexivo da criança. Conhecer e compreender o jeito particular de como as crianças são e estão no mundo deve ser a proposta da educação, através da aprendizagem lúdica neste novo século.

Fazendo uma retrospectiva histórica do brincar, pode-se perceber que infância e brincadeiras são termos que dificilmente se apresentam separados. Ao falarmos de brincar como algo que todos conhecem e para definir a idéia que essa palavra exprime, precisamos compreender seu processo ao longo do tempo, de como o brincar se efetiva nas diferentes culturas e quais elementos determinam esse ato tão simples e autêntico da sociedade desde os primeiros homens da humanidade.

---

[15] BROUGÉRE, Gellis. 1995,p 110.

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

Na Antiguidade, crianças de diversas idades e de ambos os sexos ficavam em locais abertos, livres e as brincadeiras tinham um caráter coletivo e de integração. Subir em árvores, correr pelos campos, colher frutas, já eram garantia de diversão. Além disso, já existiam brinquedos que eram construídos nas próprias comunidades, a exemplos das bonecas de pano, carrinhos de madeira, petecas, cavalos de pau, etc.

Nas civilizações antigas, a exemplo do Egito e da Grécia, acrescenta aos jogos a formação estética e espiritual, nestas sociedades até mesmo os adultos brincavam, isto é, toda família fazia parte desse ato de prazer na educação, os adultos sempre utilizavam brinquedos e jogos para ensinar alguma coisa à seus filhos. Devido à aprendizagem da escrita aos poucos a educação vai deixando de ser tarefa da família e se tornando tarefa da escola, que já se preocupava com o ensino apropriado para esta idade, a exemplo do jogo e diversão usados no Egito no ensino de matemática.

Nesse sentido, o jogo surge como suporte educativo das atividades didáticas no século XVI, visando a aquisição de conhecimentos no espaço educativo. Mas, é o filosofo grego Platão[16] o primeiro a demonstrar interesse no estudo do lúdico na educação que aponta a importância dos jogos para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças. Segundo o pensador, o brincar das crianças, a natureza de suas brincadeiras e jogos, traziam repercussões para a fase adulta. Desta forma, na visão do filosofo, os jogos e brincadeiras favorecem não só o cognitivo, mais também a formação do caráter humano. Platão comenta a importância do "brincar aprendendo" em oposição à utilização da violência e da repressão.

---

[16]Importante filosofo grego. É considerado um dos principais pensadores, pois influenciou profundamente a filosofia ocidental. Suas idéias baseavam-se na diferenciação do mundo entre as coisas sensíveis (mundo das idéias e a inteligência) e as coisas visíveis (seres vivos e matérias). Em alguns de seus diálogos, entre eles ' A República', aborda a importância do jogo no processo de ensino-aprendizagem.

Durante a Idade Média, há uma revolução cultural que tem como fator central a religião. Com o crescimento do Cristianismo, a igreja considerava o jogo como algo profano e por esse motivo na educação aconteceu um retrocesso em relação ao lúdico, a pedagogia passa a ser repressiva baseada na disciplina, no controle, na obediência e levando em consideração apenas as necessidades do mundo adulto, tornando-se sem sentido para as crianças que acreditavam na sua prática lúdica a presença dos folguedos populares e das brincadeiras,

Fica evidente que desde os remotos tempos, sempre esteve presente em qualquer povo o ato de brincar, pois este é indispensável à saúde física, emocional e intelectual do indivíduo, não importa a cultura ou época, que de acordo com Brougère:

> É através do jogo, do brinquedo e da brincadeira que a criança compreende sua sociedade e sua cultura, pois elas são portadores de seus valores e permitem ao mesmo tempo a construção de significados e interpretações que se adaptam a diversas realidades. [17]

A noção de infância não é uma categoria natural, mas sim histórica e cultural. A diferenciação entre criança e adulto vai depender do contexto e das condições sócio-históricas e culturais em que vive, todavia, o ato de brincar acompanha todo esse processo. De acordo com Philippe Ariès[18]na Idade Média, assim que a criança tornava-se mais independente em relação aos cuidados da mãe ou da ama, logo se inseria na sociedade dos adultos, participando de seus trabalhos e brincadeiras. As crianças adquiriam seus conhecimentos junto aos adultos, sendo entregues às famílias, muitas vezes desconhecidas, para serem educadas, prestar serviços domésticos ou aprender algum trabalho manual.

Nesta perspectiva, surge a Escola da Idade Média, que não se dirigia especificamente à criança. Segundo Ariés, foi a partir de uma série de mudanças na sociedade, como, ascensão da burguesia, difusão da imprensa e crescente interesse pela alfabetização e moralização que a separação ocorre. Aproximadamente entre o século XVII e XVIII que se fez objetivamente uma diferenciação entre a fase adulta e infância. Surgem novos conceitos a respeito do crescimento da criança, valorizam-se as características essenciais da infância. Novos movimentos culturais rompem com o modelo pedagógico voltado para o padrão adulto,

[17] BROUGÈRE. Gilles. 1994, p.21
[18] ARIÈS. Philippe. 1981

passando a incluir outros sujeitos, inclusive a criança. Entendido como recurso que ensina, o jogo educativo desenvolve a educação de forma prazerosa, ganhando forma com o desenvolvimento da educação a partir do século XX.

A introdução da brincadeira no contexto infantil inicia-se timidamente, com a criação do jardim de infância[19], fruto da expansão da proposta froebeliana[20] que influencia a educação infantil de todos os países. Froebel introduz o brincar para educar e desenvolver a criança. Sua teoria pressupõe que o brincar permite o estabelecimento de relação entre objetos culturais e a natureza, unificados pelo o mundo espiritual. O pensador concebe o brincar como atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo e os objetos que subsidiam as atividades infantis.O brincar é uma necessidade básica e um direito de todos. "O brincar é uma experiência humana, rica e complexa". [21]

Nos tempos atuais é cada vez mais freqüente a inserção da criança pequena no contexto da educação infantil motivada principalmente pela preocupação com seu desenvolvimento, sobretudo relacionado com o preparo que ela deve ter ao mundo globalizado. Nessa perspectiva é possível pensarmos uma educação voltada para experiências que nos motivam, interessam e nos divertem como jogos e brincadeiras?

Tal reflexão remete-nos a discussão das concepções exercitadas sobre a brincadeira, sua relação com a criança, a necessidade de criar uma atmosfera acolhedora e que a considera em seus interesses. É nesse ambiente que, entendemos a brincadeira como uma das linguagens utilizadas pela criança desde a mais terna idade e, defendemos a organização do contexto lúdico da educação infantil.

A infância é a idade das brincadeiras e por meio delas, a criança satisfaz seus desejos e necessidades, sendo ainda uma das maneiras mais eficazes para envolver os alunos em idade escolar nas atividades pedagógicas, pois o brincar estar intimamente ligado à infância. Enquanto se divertem, as crianças se conhecem, aprendem e descobrem o mundo.

---

[19] A palavra jardim-de-infância, foi adotada por Frederich Froebel, filosofo sueco (1782-1852) para designar instituições correspondentes ao tipo francês da escola maternal, abrangendo a educação (cultura) e a assistência (social), e destinando-se de preferência à criança pobre.

[20] A proposta froebeliana, considera o brincar como atividade livre e espontânea da criança, como os dons e atividades. Sendo um suporte para o ensino, permite a variação do brincar, ora como atividade livre, ora orientada. A prática absorve a idéia de jogo livre nas brincadeiras cantadas e do jogo orientado, incluindo materiais como bola, cilindro, cubo, etc.

[21] ALMEIDA. M.T.P. 2004, p.21

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI) "os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio das atividades lúdicas" [22]. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia, o fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Nas brincadeiras, as crianças podem ampliar algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. A brincadeira, além de proporcionar prazer e diversão, é capaz de representar um desafio e provocar um pensamento reflexivo da criança. Portanto conhecer e compreender o jeito particular de como as crianças aprendem, deve ser o papel principal da Educação Infantil nas séries iniciais nos dias atuais.

Sabendo que o brincar é a ludicidade do aprender e que brincando a criança expressa seus sentimentos, desejos e necessidades, é necessário que profissionais que atuam com crianças, inclusive os educadores, estejam preparados para utilizá-los como meio pedagógico, favorecendo assim a aprendizagem. Nesse sentido procuramos compreender os processos lúdicos, analisados através do brincar sobre diversos pontos de vista.

Do ponto de vista filosófico[23], o brincar é abordado como um mecanismo para contrapor a racionalidade; Sabe-se que as características que definem o ser humano é a razão e a emoção, mas foi a racionalidade que perdurou durante séculos como instrumento de autodeterminação da pessoa proclamada como a sua especificidade, em detrimento da emoção. Há que se repensar um novo tempo em que intelecto e espírito, razão e emoção se integrem como parâmetro na busca de um novo paradigma para a existência humana, consolidando as potencialidades pessoais às exigências das relações sociais. O brincar, entendido como um mecanismo da subjetividade, afetividade, dos valores e sentimentos, portanto da emoção, deverá estar junto com ação humana, tanto quanto a razão.

Em relação à criança, é preciso que ela dê vazão a sua fantasia, a seus sonhos, pois sem isso estará limitada ao mundo da razão, desempenhando rotinas, resolvendo problemas e

---

[22] MEC,Brasil. 1998, p.27

[23] Nos ancoramos em filósofos como: Jean Jacque Rousseau e Walter Benjamim.

executando ordens, tendo sua expressão e criatividades limitadas. A criança, sem fantasia do brincar, jamais terá o encanto, o mistério e a ousadia dos sonhadores, que só a emoção proporciona. A expressão lúdica tem capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um ser humano mais complexo e pleno.

Analisado a partir da sociologia[24], o brincar tem sido adotado como uma forma mais pura de inserção da criança na sociedade. Se o conhecimento social é a base sobre o qual os grupos sociais chegam a um acordo a respeito das convenções estabelecidas pelo próprio grupo, os valores, crenças, hábitos, costumes, regras, leis, moral, ética, sistema de linguagem e modos de produção são conhecimentos assimilados pela criança através da brincadeira e do uso do objeto brinquedo, que é produzido pelo homem e colocado à disposição da criança. As pessoas somente podem produzir materiais segundo sua cultura, por isso o brinquedo é dotado de imagens, significados e simbologias próprias de uma determinada cultura. Nessa linha de enfoque, a apropriação da cultura é resultado das interações lúdicas, que se dá entre a criança, o brinquedo e as outras pessoas.

A psicologia afirma que o brincar estar em todo o desenvolvimento da criança nas diferentes formas de modificação de seu comportamento; pois na formação da personalidade, nas motivações, necessidades, emoções, valores, as interações criança/família e criança/sociedades estão associados aos efeitos de brincar.

Segundo alguns psicólogos[25], não existe nenhum mecanismo que tenha se revelado como meio mais importante do que os brinquedos para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso não significa que os brinquedos possam acelerar o comportamento, mas se nada for oferecida na área lúdica, a criança terá sérios problemas. É na psicologia que se encontra o brincar como uma necessidade tão importante como o sono e a alimentação e que garantem uma boa saúde física e emocional.

Por meio da psicologia, temos conhecimentos de que, além de ser genético, o brincar é fundamental para o desenvolvimento equilibrado do ser humano. Por intermédio da relação com brinquedos, jogos e brincadeiras, a criança desenvolve afetividade, criatividade,

---

[24] Sociólogos como: Gilberto Freyre e César Callegari.
[25] Idéias de Ley S. Vygotski, e Sigmund Freud.

capacidade de raciocínio e o entendimento do mundo, as atividades lúdicas traduzem o real para a realidade. Vygostki assegura que:

> É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. [26]

Do ponto de vista pedagógico[27], o brincar tem se revelado como estratégia poderosa para a criança aprender. Nos nossos dias o brincar vem sendo cada vez mais utilizado na educação, constituindo-se numa peça importante na formação da personalidade, nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores, contribuição importante para seu desenvolvimento.

De acordo com Piaget[28], o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer. Para o autor, a maneira de a criança assimilar (transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades) e de acomodar (mudar a si mesmo para adaptar-se ao meio) deverá ser sempre através do lúdico. A criança aprende com prazer quando aprende brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através das brincadeiras, sobretudo, em atividades predominantemente lúdicas.

A partir desses diferentes enfoques, sobre o brincar, podemos perceber que o mesmo está em todas as dimensões da existência do ser humano, especialmente na vida da criança. As condições favoráveis ao ato de brincar assemelham-se às condições do ato de criar. Para ambos é necessário ter a coragem de errar e lançar-se numa atividade de forma descompromissada; é necessário ter iniciativa e autonomia de pensamento. A criança que é estimulada a brincar com liberdade terá grandes possibilidades de se transformar num adulto criativo. Assim podemos realmente afirmar que o brincar é viver. Pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo.

---

[26] VYGOSTKI, Ley Semoyonovitch. 1989, p.109
[27] Jean Piaget, Froebel, Rubem Alves e Paulo Freire.
[28] PIAGET, Jean. 1989

> O brincar pode ser visto, portanto, como base sobre a qual se desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar e abstrair, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte. [29]

Santa Marli Pires dos Santos, lembra que: "Brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimular o que ela precisa aprender e se desenvolver". [30] A medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas, construirá conhecimentos à respeito do mundo em que vive. Aos poucos, a escola, a família, em conjunto, deverá favorecer uma ação de liberdade para a criança, uma socialização que se dará gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas. Brincar juntos reforça laços afetivos, além de estruturar relações, promove a capacidade e potencialidade da criança devendo ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado, a sala de aula.

A tensão entre o desejo da criança e a realidade objetiva é que dá origem ao lúdico acionado pela imaginação. É notório que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo da linguagem com a imaginação se configuram com possibilidades da criança forjar novas formas de conceber a realidade social e cultural em que vive além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores. Isto faz com que o brincar seja uma grande fonte de aprendizagem. É necessário que desde a pré-escola, as crianças tenham condições de participar de atividades que deixe florescer o lúdico.

Nas brincadeiras a criança tem a oportunidade não apenas de vivenciar as regras impostas, mais de transformá-las, recriá-las de acordo com seus interesses e ainda entende-las. Não se trata de uma mera aceitação, mais de um processo de construção que se efetiva com a sua participação.

A relação da brincadeira e o progresso da criança permitem que se conheça com maior clareza as importantes funções mentais, como o desenvolvimento do raciocínio e da linguagem. Sendo a brincadeira resultado de aprendizagem, e dependente de uma ação educacional voltada para o sujeito social – criança – devemos acreditar, que adotar jogos e

---

[29] Artigo referente ao brincar, extraído do jornal Folha de São Paulo.
[30] SANTOS, Santa Marli Pires dos. 1999, p.98

brincadeiras como metodologia, possibilite a criança base para a subjetividade e compreensão da realidade completa.

Para Gellis Brougère: "A brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser." [31] Brincando, a criança desenvolve sua inteligência e sua sensibilidade. A qualidade de oportunidades oferecidas a criança por meio de brincadeira e brinquedos garante que suas potencialidades e suas afetividades se harmonizem. No lúdico manifestam-se possibilidades e ao observá-las podemos enriquecer sua aprendizagem, fornecendo, por meio de brinquedos, os nutrientes necessários ao seu crescimento cognitivo, pois de acordo com Paulo Nunes Almeida:

> [...] a educação lúdica é uma ação inerente a criança e aparece sempre como forma transacional em direção à algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutação constantes, com o pensamento coletivo [...].[32]

É de suma importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser trabalhados por intermédio de atividades lúdicas contribuindo, dessa forma para o crescimento integral da criança. Sabemos que a criança brinca porque gosta de brincar e, quando isso não acontece,alguma coisa pode não estar bem com ela. De um modo geral, a criança traz consigo a inquietude da descoberta, da curiosidade e do querer aprender as coisas. Jogos e brincadeira contribuem para o desenvolvimento motor, emocional e cognitivo da criança. É brincando com o mundo que ela aprende sobre ele e amplia sua imaginação, criatividade e atenção.

O brincar se torna cada vez mais significativo na construção do conhecimento, oportunizando o prazer enquanto incorpora as informações e transformam as situações da vida real. Teóricos renomados como: Froebel, Huizinga, Piaget, Vygostki e Wallon, confirmam a importância do lúdico para a educação da criança.

---

[31] BROUGÈRE. Gellis.1995, p.59
[32] ALMEIDA. Paulo Nunes. 1995, p. 11

Segundo Froebel[33], a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, autoexpressão e participação social às crianças. Ele afirma que deve considerar a criança como atividade criadora e despertar mediante estímulos e as suas faculdades próprias para a criança produtiva. Valoriza sua liberdade de expressão que pode acontecer por meio de brincadeiras livres e espontâneas que, segundo ele, deve ser realizada em cooperação com os outros, em trabalhos em que todos participem. Entende que é por meio do brinquedo que a criança adquire a primeira representação do mundo.

Para Huizinga, quando a criança brinca, ela o faz de modo bastante compenetrado. Ele ainda aponta o caráter não sério do jogo, mas explica que faz referência ao ato lúdico que acompanha toda a brincadeira se contrapondo ao trabalho, considerado atividade séria. Ao afirmar a natureza lúdica do jogo, Huizinga coloca como atividade voluntária do ser humano, uma vez que:

> O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. [34]

Piaget mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas formas de desafogos ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas a medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir, reinventar as coisas que já exige uma adaptação mais completa. Desse modo:

> O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real á atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em funções das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem a 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 à inteligência infantil. [35]

---

[33] FROEBEL. Friedrich. 1913
[34] HUIZINGA, Johan. 2000, p.33
[35] PIAGET, Jean. 1976,p.160

Também Wallon, defende que o brincar e o brinquedo participam juntos, na estruturação do Eu e na aprendizagem da própria vida, no desenvolvimento afetivo, motor, intelectual e social. O brinquedo, nessa perspectiva, é visto 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 fundamentais para que a fluidez das emoções e do pensamento aconteçam, são necessários para o desenvolvimento da pessoa completa, ele elucida dizendo:

> A criança concebe o grupo em funções das tarefas que o grupo pode realizar, dos jogos a que pode integrar-se com seus camaradas de grupo, e também das constelações, dos conflitos que podem surgir nos jogos onde existem duas equipes antagônicas. [36]

Vygotski aponta o brinquedo 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. A brincadeira induz a criança a adquirir comportamentos.

Para o autor, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal – zona caracterizada pela distância entre o nível de desenvolvimento real que se costuma determinar pela situação independente de problemas e o nível de desenvolvimento potencial, determinado pelas soluções de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com parceiros mais experientes – na criança, que se comporta além do comportamento habitual de sua idade. Essa concepção nos leva a avaliar a importância do brincar ao mostrar que na integração com o outro a inclusão se faz presente. Elegendo a aprendizagem como processo principal do desenvolvimento humano, o pensador afirma que:

> A zona de desenvolvimento proximal é o encontro do indivíduo com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante de sua inserção em atividades socialmente compartilhado com outros. Atividades interdisciplinares que permitem a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro. Nesse sentido o conhecimento é

[36] WALLON. Henri. 1979, p.210

> construído pelas relações inter-pessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo. [37]

Assim, a partir dos pressupostos teóricos discutidos, torna-se evidente que os esquemas mentais construídos pela criança são desenvolvidos sob a ótica de suas experiências vividas das relações e interações com o mundo. Nesse cenário a criança e o brincar através da história nos levam a acreditar na ação do lúdico na educação infantil, pois introduz a criança gradativamente, no universo sócio-cultural histórico, abrindo-lhe o caminho para a realização do processo de construção do conhecimento, aflorando sua autonomia, confiança, criatividade e integração com o outro e seu grupo. É de suma importância que as pessoas envolvidas na educação infantil, acreditem que a aprendizagem terá um sentido mais intenso se vier representada pelo brincar.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico promove a aprendizagem, o desenvolvimento social e cultural, prepara para um estado interior, fértil, favorece os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Desde o nascimento, as crianças são mergulhadas no contexto social. Os adultos que convivem com elas, quando se transformam em parceiros de seus jogos e brincadeiras, muitas vezes não se dão conta da importância de cada gesto, de cada palavra, de cada movimento.

Em instituições infantis, portanto, o desenvolvimento de atividades lúdicas educativas, é de fundamental importância, sobretudo, para garantir a formação do professor e as devidas condições de atuação pedagógica. Seguramente será possível um resgate do espaço de brincar da criança no dia-a-dia da escola. A decisão de se permitir, se envolver no mundo mágico infantil seria o primeiro passo que o professor deveria dar.

---

[37] VYGOTSKI. Lev Semyonovitch. 1998 p, ?

CAPÍTULO II – FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA

O PAPEL DA LUDICIDADE NAS SÉRIES INICIAIS

Para se promover uma educação lúdica faz-se necessário compreender o que é ludicidade, como ela influencia a vida humana e quais caminhos podem ser estabelecidos e experenciadas para que uma educação lúdica se efetive. Atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano desde o início dos tempos. Acreditava-se, na antiguidade que, o desenvolvimento integral do ser humano pressupunha o brincar. Aristóteles[38] por exemplo, classifica o homem em três aspectos: Homo sapiens (o que conhece), homo faber (o que faz e produz) e o homo ludens (o que brinca e cria).

Em nenhum momento, um desses aspectos abafou o outro e em significância são indissolúveis e atuam em cadeia. O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" e significa brincar. Nesse ato, fazem parte jogos, brinquedos, divertimentos, que vêm oportunizar a aprendizagem, ampliar o conhecimento e o saber, propiciando ao sujeito uma maior percepção do mundo. Se o lúdico se achasse confinado a sua origem, o termo estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo.

A evolução semântica da palavra "lúdico", entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de psicomotricidade[39]. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. O lúdico faz parte das atividades essências da dinâmica humana.

Passando a necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, o lúdico se caracteriza por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Sendo espontâneo permite uma

---

[38] Aristóteles (384-322 a.C), filosofo grego nascido na Macedônia, 320 quilômetros da capital Atenas. Suas obras abordam vários ramos do saber: política, zoologia, botânica, física, metafísica, filosofia, Educação e outras áreas do conhecimento;

[39] É a ciência que tem como objeto de estudo o homem através do seu corpo em movimento e em relação ao seu mundo interno e externo. Está relacionada ao processo de maturação, onde o corpo é a origem das aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas. É sustentada por três conhecimentos básicos: o movimento, o intelecto e o afeto. Psicomotricidade, portanto, é um termo empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja ação é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização.

atuação livre, simples e flexível, baseado em uma atitude criadora no sentido de uma ação que permite ao indivíduo ser um sujeito pleno e objeto de sua ação; por ser satisfatório, propicia momentos de inteireza e encontro consigo mesmo gerando possibilidades de auto-conhecimento e maior consciência de si, produzindo prazer a quem executa com plenitude; sendo funcional ele não deve ser confundido com o mero repetitivo, com a monotonia do comportamento periódico, aparentemente sem alvo ou objetivo. Nem desperdiça movimento: ele visa produzir o máximo, com o mínimo de consumo de energia.

Segundo Luckesi[40], atividades lúdicas são aquelas que propiciam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando maleáveis e saudáveis, ocorrendo através do desenvolvimento da imaginação, da capacidade criativa, da auto-expressão consciente do ser humano e do estímulo de todas as suas dimensões; física, cognitiva, psico-emocional e espiritual, quando em contato e com essa inteireza, ele afirma que:

> [...] muitas são as possibilidades do desenvolvimento de nossos estados de consciência, o que importa é que eles sejam inteiros e plenos. A atividade lúdica para que seja lúdica, necessita dessa inteireza. Por isso, podem nos auxiliar e muito em nosso próprio processo de desenvolvimento [...]

De acordo com Santos[41] são ações vividas e sentidas, não definíveis, mas compreendida pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam como teias forjadas com materiais simbólicos. Assim elas não são encontradas nos prazeres estereotipados, no que é dado pronto, pois, estes não possuem a marca da singularidade do sujeito que as vivencia.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de auto-conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

---

[40] Cipriano Luckesi, teórico remonado da educação contemporânea, tendo vários escritos sobre atividades lúdicas e seus estágios inclusive para a educação infantil.
[41] SANTOS, Santa Marli Peris. 1997

Para desenvolver este estudo foi utilizada uma metodologia fundamentada na pesquisação, trabalhando empiricamente durante dois semestres, analisando as teorias de autores renomados onde eles apresentam divergências em suas idéias, mas se complementam quando afirmam a importância das atividades lúdicas no contexto infantil. Também lançamos mãos de uma pesquisa de campo, com educadores das séries iniciais da escola municipal Heraldo Rocha neste município, a fim de diagnosticar e posteriormente analisar descrevendo a realidade encontrada na escola, no que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta de professores com crianças em idade pré-escolar.

Nos sujeitos desta pesquisa foram analisadas em cada entrevistado características voltada para a sua prática lúdica no contexto educacional. Com base nesse estudo fizemos os seguintes questionamentos: Por que a brincadeira não é vista como coisa séria? Por que o educador tem no seu fazer pedagógico a hora de ensinar e a hora de brincar? Por que não ensinar brincando? Como conseguir que a brincadeira dos alunos contemple fins pedagógicos? Estas questões nos remetem para a necessidade de se introduzir na base da estrutura curricular da formação do educador um novo pilar: A formação lúdica.

Para Negrine[42], que considera a ludicidade como alavanca da formação para o terceiro milênio, além da formação teórico-pedagógica que é repassada nos cursos, o terceiro pilar a ser acrescentado seria a formação lúdica, por ser ela um elemento dinamizado que gera criatividade, sensibilidade e na construção do saber de ambas as partes, tanto para o educador quanto para o educando.

A abordagem metodológica é qualitativa e a investigação foi realizada através de um estudo de caso com quatro professores. Os instrumentos utilizados incluíram entrevistas dirigidas, observações diretas e pesquisas bibliográficas. A relevância desta pesquisa estar em contribuir para uma educação infantil de qualidade voltada para uma aprendizagem significativa, autônoma e prazerosa, onde a inclusão se faça presente.

Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos[43] ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e mudança

---

[42] NEGRINE, Airton. 1994.

[43] Jogo aqui está relacionado a qualquer objeto que seja utilizado no momento da aula, e não ao jogo corporal presente em toda ação humana.

interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consistente dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de ir um pouco mais longe ou, talvez melhor dizendo, um pouco mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Isso não é tão fácil, pois, implica romper com um modelo, com um padrão já instituído, já internalizado.

A escola tradicional, não permite um modelo lúdico, por isso é tão freqüente ouvirmos falas que apóiam e enaltecem a importância do lúdico estar presente na sala de aula, e queixa dos futuros educadores, como também daqueles que se encontram exercendo o magistério, de que se fala da importância da ludicidade, se discutem conceitos de ludicidade, mas não se vivenciam atividades lúdicas. Fala-se, mas não se faz. De fato não é tão simples uma transformação mais radical pelas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica.

Em uma sala de aula ludicamente inspiradora, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e criatividade são constantemente estimuladas. Podemos observar que essas atitudes, de um modo geral, não são, de fato, estimuladas na escola. As atividades lúdicas permitem que os indivíduos vivenciem sua inteireza e sua autonomia em um tempo-espaço próprio, particular. Esse momento de inteireza e encontro consigo gera possibilidades de auto-conhecimento e de maior consciência de si.

São lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui - agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de plenitude: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. Mais importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é

experienciada, e o porquê de estar sendo realizada. Enquanto educadores damos ênfase às metodologias que se alicerçam no "brincar", no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia, do encantamento. Santos[44], ainda nesse sentido afirma que:

> É essencial que seja feito de forma vivencial [...] tendo um rico contributo não só no aspecto pedagógico. Para isso, é necessário que, além de conhecer o significado do brinquedo para o desenvolvimento da criança, o professor brinque.

O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência. De alguma forma o lúdico se apresenta e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Por meio da brincadeira 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 e jogando 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. Brincando a criança torna-se operativa.

Observamos que quando existe representação de uma determinada situação (especialmente se houver verbalizado) 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.

> É através do brinquedo que a criança realiza desejos impossíveis de serem concretizados na prática. Para resolver essa tensão a criança envolve-se num mundo ilusório e imaginário; o brinquedo. [45]

---

[44] SANTOS. Santa Marli Pires. 2002, p.152
[45] VYGOSTKI, Lev Semyonovitch. 1988, p.106

O ato de criar permite uma pedagogia do Afeto[46] na escola. Permite um ato de amor, de afetividade cujo território é dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que pressupõem o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, como também, cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve o sujeito-ser-criança. Sobre esse contexto afetivo e dialógico da educação, Alves diz:

> Toda experiência de aprendizagem se inicia com a experiência afetiva. É a fome que põe em funcionamento o aparelho pensador. Fome é afeto. O pensamento nasce do afeto, nasce da fome. Não confundir afeto com beijinho e carinhos. Afeto, do latim *affecare,* quer dizer "ir atrás". O afeto é o movimento da alma na busca do afeto de sua fome. [47]

A preocupação com uma prática pedagógica mais motivadora, sugere a necessidade de compreendermos a importância da ludicidade no processo de construção do conhecimento. O lúdico é, de uma forma mais abrangente o jogo simbólico, numa perspectiva compartilhada, favorece a troca de significados e construções de novas representações acerca do mundo. Todos devem estar abertos à absorção do lúdico, para reconhecer a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança.

Segundo Wallon[48] "a representação seria o resultado da duplicação do real, ou seja, o desdobramento do plano do sensível e do concreto em um equivalente, formado de imagens, de símbolos e de idéias". Na situação do jogo e da brincadeira, a realidade é expressada ou outra é criada fantasiosamente, o que implica o desenvolvimento da imaginação, que Vigotsky, denomina "função psíquica superior". A imaginação favorece atitudes criativas na resolução de problemas e, talvez seja exatamente isso que o mundo vai exigir cada vez mais das crianças quando adultas. Aprender num ambiente lúdico é compreender a sala de aula como um espaço ergonômico, saudável, onde o prazer e o desprazer são pontos chaves. Neste sentido, o jogo pode torna-se o próprio "clima" da sala, favorecendo a criatividade, através da espontaneidade e da liberdade de 'brincar com o conhecimento'.

---

[46] Proposta para a educação deste novo século, baseado nas idéias do Educador brasileiro Paulo Freire. Onde o autor em seus livros sempre discute a importância do educar para transformar, valorizando a cidadania e a afetividade entre os homens.
[47] ALVES, Rubens. 2004, p.52
[48] WALLON. Henri 1995, p.61

Embora o jogo favoreça o prazer, o desprazer também caracteriza a situação lúdica. Vigotsky[49] é um dos que afirma que nem sempre o jogo possui somente prazer, uma vez que a busca do alcance dos objetivos da brincadeira implica certas circunstâncias em esforço, além do próprio processo psicológico que está aí implícito, resultando o jogo muitas vezes em processos catárticos e em situações dolorosas.

Brincar é sério, pois a criança o faz de modo bastante compenetrado, demonstrando, no jogo de faz-de-conta suas representações mentais e os papéis socialmente colocados no seu grupo familiar, de amigos, etc. Desta forma, é importante sermos um educador atento, observador e em alguns casos, um educador capaz de compartilhar da brincadeira, a fim de criar "zonas de desenvolvimento proximal", mediando o processo de aprendizagem dos alunos.

Ensinar o jogo a partir de uma perspectiva de cooperação também é necessário, descontruindo assim a idéia de que este é fruto de mera competividade e individualismo. O jogo precisa se constituir de experiências compartilhadas, onde o grupo e o nível das interações e comunicações neste, são fundamentais.

O momento em que vivemos atualmente nós faz refletir sobre a ludicidade, uma vez que somos testemunhas de um tempo de incertezas, pois vivemos a era da informação e a era da política neoliberal excludente. Do ponto de vista pedagógico, nada melhor do que o lúdico, a alegria e o humor para tratar das questões complexas que o mundo nos apresenta. Ser educador capaz de brincar, é ser educador capaz de aprender com a sua prática, é ser esperançoso e lidar com a vida sem tanto stress, sem tanta doença.

Toda situação de jogo é sempre uma situação imaginária e de regras, tanto implícitas quanto explícitas, dependendo da brincadeira. As regras explícitas devem ser discutidas e democratizadas/socializadas e até mesmo construídas no interior do grupo coordenado pelo educador, antes da brincadeira iniciar. Já as regras implícitas seguem um processo mental interior e um tempo particular de cada sujeito envolvido, o que dificulta muitas vezes para quem está "de fora", tornando incompreensível o que emerge no clima do jogo. Nestes jogos,

---

[49] VYGOTSKI. Lev Semyonovitch. 1989.

de regras implícitas, somente a cumplicidade do grupo e dos presentes, seus vínculos, é que podem ser critérios para se avaliar os limites e as possibilidades da situação de brincar.

A desvalorização do movimento natural e espontâneo da criança em favor do conhecimento estruturado e formalizado ignora as dimensões educativas da brincadeira e dos jogos como forma rica e poderosa de estimular a atividade construtiva da criança. É urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências da criança com o ambiente físico, com brinquedos, brincadeiras e com outras crianças. O jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

Airton Negrine, em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que "quando a criança chega à escola traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica[50]". Segundo esse autor, é fundamental que os professores tenham conhecimento do saber que a criança construiu na interação com o ambiente familiar e sociocultural, para formular sua proposta pedagógica. Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

Porque usar o jogo na sala de aula? Uma reflexão lúdica.

Sabemos que a concepção vygotskyana coloca a aprendizagem como elemento primordial para o desenvolvimento do indivíduo, atribuindo importância fundamental à relação entre o homem e o ambiente social, que por sua vez, marca decisivamente seu desenvolvimento.

A atividade lúdica é uma das formas pelas qual a criança se apropria do mundo e pela qual o mundo humano penetra em seu processo de constituição, sendo importante no desenvolvimento de suas estruturas o jogo é considerado como um espaço aberto às

---

[50] NEGRINE, Airton. 1994, p.20

experiências de aprendizagem de interação, de sociabilidade, de interpretação e representação de mundo, de criação e construção de significados, além de ser um recurso que oferece situações significativas aos participantes e promove ação, participação e desafios.

O brincar é considerado por Vigotsky[51] como Zona de Desenvolvimento Proximal. A atividade lúdica é identificada como espaço privilegiado de emergência de novas formas de entendimento do real, que por sua vez instaura espaços para o desenvolvimento em vários sentidos. O autor salienta que na atividade lúdica a criança "se torna" aquilo que ainda não é, "age" com objetos que substituem aqueles que ainda lhe são vetados, "interage" segundo padrões que se mantém distantes do que lhe é determinado pelo lugar que na realidade ocupa em seu espaço social. Brincando, a criança ultrapassa os limites dados concretamente para a sua atividade. As ações simbólicas possibilitam uma liberdade para a criança, permitindo-lhe transgredir os limites dados pelo seu desenvolvimento real e configurando instâncias de constituição de seu desenvolvimento proximal.

Na psicologia tradicional, o brincar equivale a uma atividade em que tudo é possível, sem limites para o imaginário e a transgressão do real. Assim, o brincar significa a busca do prazer, a superação de situações e vivências traumáticas ou de assimilação cognitiva do mundo. No jogo, a criança estaria livre para o que deseja ser e/ou fazer, utilizando para isto, os objetos que se encontrem à sua disposição. Com isso, esta psicologia estabelece para o brincar uma linha quase sempre rígida entre o que é real e o que é imaginário; entre o que é pensamento racional e o que é fantasia; entre o que é regulado por regras e normas e o que se constitui à margem delas.

Vigotsky trabalha na contramão, procurando revelar que este limite entre as esferas do real e do imaginário é altamente permeável, ocorrendo movimentos dialéticos constantes. Através de estudos e experimentos o autor nega a idéia de uma tendência inata para brincar, determinada pela maturação, e desenvolve uma metodologia para criar as bases para uma nova teoria psicológica sobre o jogo. Para isso, deve-se considerar como princípio básico, que a capacidade de brincar resulta das relações sociais e das vivências da criança, a partir das quais a criança emerge como sujeito lúdico. O autor, compreendendo que o jogo de papéis organiza-se como uma atividade ligada à realidade, procura em análises superar a divisão

[51] VYGOTSKI. Lev Semyonovitch. 1998

entre o real e o imaginário, apontando formas de como estas duas esferas se relaciona dialeticamente no jogo.

> [...] a distância entre o nível de desenvolvimento real que se costuma determinar através da solução independe de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com os companheiros mais capazes. [52]

Vigotsky aborda o brincar como uma atividade dependente do que ele chama de um tipo de impulso específico, o qual denomina de criativo. O impulso criativo é aquele que permite ao sujeito reordenar os elementos extraídos da realidade em novas combinações. Estabelece entre o real e o criativo (que pode se expressar em diversas atividades do indivíduo, entre as quais se encontra a lúdica) relações e interpenetrações constantes.

Ele propõe três níveis de relação entre o real e a fantasia. No primeiro nível, é a fantasia que se vincula à realidade na medida em que toma elementos da última, pertencentes à experiência anterior do sujeito reelaboradas em sua imaginação. No segundo nível, é experiência que se apóia na imaginação, na medida em que a capacidade de imaginação possibilita a ampliação das experiências; como no caso, por exemplo, de se construir imaginariamente algo que não se viveu. No terceiro nível, a fantasia pode representar algo novo, não existente na experiência do homem e nem semelhante a nenhum objeto real. Ao receber forma material, esta imagem cristalizada começa a existir realmente no mundo e a influir sobre ele. Desse modo, completa-se o círculo das relações entre fantasia e realidade, em que os elementos do real, apropriados e reorganizados, constituem a fantasia, cujas imagens constantemente materializam-se e passam a interferir e a modificar a realidade, ao transformarem em elementos constituintes dela. "A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação ao que vê. Assim é alcançada a condição que começa a agir independe daquilo que vê. [53]".

Outro aspecto importante relativo ao papel da atividade lúdica refere-se às regras. Vygotski salienta que as regras e o imaginário são elementos-chave tanto no jogo de papéis quanto no jogo de regras. No brinquedo a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela criação de uma situação imaginária quanto pela

---

[52] VYGOTSKI. Lev Semyonovitch. 1998, p. 97
[53] VIGOTSKY. Lev. Semyonovitch. 1998, p.127

capacidade de subordinação às regras. Em outras palavras, através do jogo de papéis, a criança lida com experiências que ainda não consegue realizar de imediato no mundo real; vivencia comportamentos e papéis no espaço imaginário em que a satisfação de seus desejos possa ocorrer.

A atividade lúdica também envolve a questão do compartilhamento e construção de significados. Ao brincar, as crianças apropriam-se do próprio corpo por meio de gestos, posturas e vocalizações que, associados com recursos do meio (sucatas, brinquedos, lugares), trazem para o contexto da brincadeira personagens ou situações que não estão presentes concretamente, mas que, de alguma forma, já foram experenciadas por elas ou por outras pessoas de seu convívio. As crianças criam elos entre objetos e situações, entre expressões do próprio corpo (mímicas, vocalizações) e personagens e/ou situações já vividas ou apenas observadas por ela. Face ao pensamento infantil Piaget, afirma que:

> A brincadeira está intimamente ligada ao símbolo, uma vez que por meio dele, a criança representa ações, pessoas ou objetos, pois estes trazem como temática essa brincadeira o seu cotidiano (contexto familiar e escolar) de uma forma diferente de brincar com assuntos fictícios, contos de fadas ou personagens de televisão. [54]

Os jogos são situações em que a criança revela maneira própria de ver e pensar o mundo. Aprende a se relacionar com os companheiros, a trocar experiências com outras perspectivas possíveis, a raciocinar sobre o dia-dia, a aprimorar as coordenações de movimentos variados. Compreendidos do ponto de vista teórico, os jogos podem tornar-se uma atividade pedagógica indispensável às aprendizagens. Sem respaldo teórico, corre-se o risco de realizar observações e avaliações pouco afetivas.

A ludicidade contribui no desenvolvimento do aspecto cognitivo: consolidando habilidades; do social: solução de conflitos, negociação, cooperação, competição, formação de aliança; da linguagem: pensamentos e sentimentos são comunicados, memória, imaginação, criatividade, concreto para abstrato; do afeto: troca afetiva, amor-ódio, tristeza-alegria, medo, tensão, segurança; da moral: sistemas complexos de regras, criação de novas regras e do motor-físico: equipamento e espaço.

---

[54] PIAGET. Jean. 1978, p.76

Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de esforço total para consecução de seu objetivo, portanto.

> As atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. [55]

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro caráter apenas lúdico pode ser caracterizado da seguinte forma: Desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

Obviamente, uma atividade lúdica, nunca deve ser aplicada sem que se tenha um benefício educativo, ou seja, nem todo jogo pode ser visto como material pedagógico, até porque, apontam que atividade lúdica no processo de aquisição é um dos fatores que integra aquisição de conhecimento que o aprendiz esteja em contato, o qual ocorre gradativamente e inconscientemente de forma a resultar uma comunicação natural.

Por todo o exposto, a utilização do lúdico na escola é fundamental para promover atividades com jogos, buscando um meio de aprendizagem prazeroso para a criança, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador, pois, através dos jogos, pode ser feita

---

[55] TEIXEIRA, José. 1995. p, 23

facilmente uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades.

Baseadas em tais informações, concluímos que, ao jogar a criança constrói conhecimento. E para isto uma das qualidades mais importantes do jogo é a confiança que a criança tem, quanto à própria capacidade de encontrar soluções. Com isso, pode chegar a suas próprias conclusões de forma autônoma. Através do jogo e por meio dele o indivíduo será agente transformador, sendo o brincar um aspecto fundamental para se chegar ao desenvolvimento integral do ser humano.

Como usar o jogo nas séries iniciais: Uma metodologia lúdica - pedagógica.

Cabe aos educadores organizar atividades de brincar diversificada que ofereçam às crianças a possibilidade de escolherem diferentes opções, elaborando de forma pessoal suas ações e seus conhecimentos. O espaço físico da educação infantil deve ser um convite à imaginação das crianças. Deverá haver em todas as salas, por exemplo, um canto organizado para a brincadeira de faz-de-conta, contendo bonecas, roupas e acessórios, fantasias, utensílios domésticos de cozinha e lazer, objetos do mundo do trabalho, miniaturas de animais e tudo aquilo que as crianças e professores acharem importante.

Uma idéia interessante, sobretudo para pequenos espaços, é organizar kits temáticos de brincadeiras, que podem ser caixas ou cestas contendo objetos relacionados a tema específico: escritório, médico, cabeleireiro, escola, etc. Esses kits deverão estar acessíveis às crianças, para que possam organizar livremente os temas e as situações imaginárias que escolherem desenvolver. Nesses ambientes, é importante que as crianças, tenham acesso a objetos e brinquedos variados e que permitam a exploração de características e propriedades distintas (sons, cores, formas, texturas, odores) e suas possibilidades associativas (empilhar, rolar, encaixar...). Além disso, é importante a presença de bonecas, paninhos, mamadeiras, pratinhos, para incentivar as primeiras ações de imitação de papéis sociais.

Uma outra esfera do brincar que, em geral, se articula às brincadeiras de faz-de-conta, são os jogos de construção. Brincar com materiais de construção (madeiras, sucatas, areia, massinha, argila, pedras, folhas, gravetos, materiais com estruturas de encaixes próprios para construção...) permite a exploração das propriedades e características associativas dos objetos,

assim como seus usos sociais e simbólicos. Suas construções podem servir como suporte (um avião, uma casa, um castelo, uma máquina fotográfica, um estábulo...) para compor a situação imaginária de sua brincadeira de faz-de-conta.

A brincadeira com regras também tem importante valor no desenvolvimento da criança. Essas brincadeiras se originam com as primeiras experiências do brincar e impregnam o faz-de-conta e os jogos de construção. As regras delimitam um campo de ação a ser seguido, com base no quais as crianças regulam seu comportamento. Além das regras implícitas nos jogos de faz-de-conta, é importante que os educandos aprendam a brincar com regras explícitas. Nesse sentido, temos as brincadeiras de roda, a amarelinha, os jogos com bola, os diferentes piques, os jogos de linguagem (adivinhas, trava-línguas, parlendas), os jogos tradicionais como rodar pião, bola de gude, saltar elástico, empinar pipa, os jogos de tabuleiro, como dama, xadrez, dominó, loto, trilha e muitos outros jogos construídos nas diferentes culturas ou modificados/criados a partir dos já conhecidos. Os RCNs reforçam nessa perspectiva que lúdico permite:

> [...] possibilitar a expressão do aluno à compreensão e memorização de letras de música [...] de pequenos poemas, trava-línguas e diálogo. Esses recursos [...] permitem o envolvimento com aspectos lúdicos que a língua oral possibilita, aumentando a vinculação afetiva tem a função de aumentar a consciência lingüística de dar um cunho prazeroso à aprendizagem. [56]

É comum que, o educador seja convidado a participar da brincadeira e a desempenhar um papel. Essa participação deve ser orientada pela observação e pela escuta cuidadosa das crianças e como decidem o desenrolar da situação imaginária. É preciso que o educador não imponha seus desejos e vontades, do contrário ele poderá destruir a brincadeira das crianças. Através do respeito às decisões e escolha dos alunos, o professor poderá ser participante (não um orientador) que busca enriquecer a brincadeira trazendo novas indicações e relações que poderão ser estabelecidas. A chave para uma boa intervenção do educador, nas brincadeiras é a observação e o respeito pelas escolhas dos pequenos, o que só é possível pelo conhecimento do jogo da criança, do que brincam, de como brincam, de sua cultura, de sua lógica própria.

---

[56] MEC, Brasil. 1998, p.22

Dessa forma, brincar junto com as crianças e partilhar verdadeiramente com elas essa experiência torna-se um imperativo, se quisermos formar sujeitos criativos, fazedores de sua história. Vamos trazer para elas nossas experiências de brincadeiras da nossa infância, vamos combinar o novo e o velho, construindo um presente mais rico. Quanto mais experiências no campo do brincar, do fantasiar, do imaginar, maior possibilidade temos de criar e re-criar a realidade, pois conforme Vygotski[57], na perspectiva histórico-cultural, a relação entre o sujeito e o objeto de conhecimento não é direta, linear, não há predominância de um sobre o outro, há uma relação dialética entre eles, mediada por um outro sujeito.

A noção de que a aprendizagem ocorre desde que o indivíduo nasce, a partir de um processo em que o desenvolvimento e a aprendizagem se constituem mutuamente em uma unidade dialética, à medida que o sujeito interage com o mundo, confere à educação papel fundamental. Segundo essa concepção, não se pode mais pensar a Educação Infantil apenas como lugar de recreação, de cuidados ou de preparação para a aprendizagem futura e, sim, como espaço de construção de conhecimentos e de ampliação do universo simbólico das crianças.

Outras formas de manifestações lúdicas no contexto educacional:

O ponto de partida do processo educativo é a realidade social e histórica em que o professor e a criança estão ativamente inseridos. Por isso, as atividades desenvolvidas na Educação Infantil é uma tarefa delicada e importante. Para tanto, faz-se necessário retomar os princípios epistemológicos, que tange o universo infantil: O mundo das sensações e das percepções, das imagens e das expressões simbólicas, das tentativas de formular as primeiras idéias, da descoberta de novos termos e significados, dos primeiros ensaios e das novas linguagens. Ao trabalhar sensações e as percepções, a educação infantil garante a exploração do símbolo e as bases da incorporação da cultura.

Além dos jogos e brincadeiras, os quais utilizamos em nossa prática pedagógica eixo central de nossa pesquisa, destacamos algumas outras manifestações lúdicas de igual significância para o desenvolvimento integral da criança, tais como: música, dança, artes plásticas, histórias diversas e teatro. Sendo estas também atividades que utilizamos em nossa

[57] VYGOTSKI. Lev Semyonovitch, 1991.

prática e acreditamos que sejam plenas de significados para o mundo infantil, por estarem inter-relacionadas com a razão/emoção, o corpo/mente, onde as ações desses processos desenvolvem aprendizagem prazerosa e significativa.

Em muitas práticas, **a música** na Educação Infantil tem sido usada para atender a propósito como a formação de hábitos, atitudes e comportamentos para trabalhar com datas comemorativas e para trabalhos de memorização de conteúdos, como letras ou números. Portanto, devemos encarar a música como uma linguagem cujo conhecimento se constrói, não apenas como um produto pronto ou como uma proposta de reprodução.

A música tem caráter ritualístico, existe música para adormecer, dançar, exaltar, chorar, para lutar, etc. Em muitas culturas, a música segue costumes, além de estar intensamente presente no cotidiano: rádio, televisão, brincadeiras e no contexto familiar. Desde o nascimento, a criança conta com um ambiente cheio de estímulos sonoros e já reage a eles manifestando sons, balbucios ou gritos. Aos pouco, vai construindo um repertório de sons que lhe permite comunicar. A alegria da música convida à participação, rompendo com barreira da timidez ou da falta de confiança. Ela sempre está associada aos costumes e tradições de cada época. O trabalho com música oferece a possibilidade de contato com toda riqueza e profusão de ritmo do seu país e do mundo, desenvolve a concentração, e o que é melhor, não aquela vinda "de fora para dentro", pois a criança deseja se sair bem, tem interesse de apresentar o resultado, estar motivada por algo que gosta.

Além do repertório infantil a criança pode ouvir diferentes gêneros musicais, como música erudita, jazz, MPB, folclórica (cantigas de roda e de ninar) aumentando a chance de visão ampliada e visão de mundo. Partindo dos RCNEI, o trabalho com música objetiva fazer com que a criança perceba, sinta e reflita sobre a música, construindo o seu mundo e suas relações a partir de um processo gradativo e autônomo.

> Ouvir músicas, aprender uma canção, brincar de roda, realizar brincadeiras rítmicas [...] são atividades que despertam, estimula e desenvolve o gosto pela atividade musical, além de atender as necessidades de expressão que passam pela a espera afetiva, estética e cognitiva. Aprender música significa integrar experiências que

> envolvem a vivência, a percepção e a reflexão, encaminhando para níveis cada vez mais elaborados. [58]

O trabalho com música na educação infantil é uma excelente oportunidade para o desenvolvimento da expressão, do equilíbrio, da auto-estima e do auto-conhecimento, portanto, promove a integração social. Ao proporcionar às crianças oportunidades de vivenciarem experiências lúdicas envolvendo a música, pode-se esperar que elas reconheçam e utilize-na como linguagem expressiva, consciente de seu valor como instrumento de comunicação e expressão.

Toda ação humana envolve atividade corporal, nesse caso **a dança**. A criança é um ser em constante mobilidade e utiliza-se dela para buscar conhecimento de si mesma e daqueles que a rodeia, relacionando-se com objetos e pessoas. A ação física é necessária para que a criança harmonize de maneira integradora as potencialidades motoras, afetivas e cognitivas.

A criança se movimenta nas ações do seu cotidiano: correr, pular, girar e subir nos objetos são algumas das atividades dinâmicas que estão ligadas à sua necessidade de experimentar o corpo, não só para seu domínio, mas na construção de sua autonomia. A ação física é a primeira forma de aprendizagem da criança, estando à motricidade ligada à atividade mental. Ela se movimenta não só em função de respostas funcionais (como ocorre com a maioria dos adultos), mas pelo prazer do exercício, para explorar o meio ambiente, adquirir melhor mobilidade de se expressar com liberdade. Possui nesta etapa da vida, um vocabulário gestual fluente e expressivo. A dança na pré-escola deverá estar presente no cotidiano do aluno de maneira atual. Os RCNS afirmam que:

> O trabalho com movimento contempla a multiplicidade de função e manifestação do ato motor, propiciando um amplo desenvolvimento de aspectos específicos da motricidade das crianças, abrangendo uma reflexão acerca das posturas corporais implicadas nas atividades cotidianas, bem como atividades voltadas para a ampliação da cultura corporal de cada criança. [59]

---

[58] MEC, Brasil. 1998, p.48
[59] MEC. Brasil. 1998, p.15

Neste sentido, a sala de aula deve favorecer um ambiente rico e dinâmico, possibilitando ampliação de conhecimento acerca de si mesmo e de outros, através do corpo; desenvolvidos a partir da dança.

A infância é marcada por expressões artísticas muito fortes, como o universo das **artes plásticas**. Nesse processo a criança já desenvolve atividades artísticas. "Ela faz arte". Desenha, pinta, constrói escultura com areia, canta, dança quando está vendo um desenho animado na televisão, toca instrumento, imagina e cria personagens, etc. Todas essas manifestações são potencialidades lúdicas das expressões artísticas que ocorrem no dia-a-dia da criança. A criança também tem acesso a manifestações artísticas de diferentes naturezas, seja por meio da mídia, da arte produzida pela comunidade, da arte das ruas, etc.

A arte na educação infantil, propicia desenvolvimento do pensamento artístico, que caracteriza um modo particular de dar sentido às experiências pessoais. Por meio delas, o aluno amplia a sensibilidade, a reflexão e a imaginação. Aprender arte não envolve basicamente fazer trabalhos artísticos, apreciar e refletir sobre eles. Envolve também, conhecer, apreciar e refletir sobre as formas da natureza e sobre as produções artísticas individuais e coletivas de distintas culturas e épocas.

No processo de aprendizagem em Artes, a criança exterioriza seu mundo interno, sua personalidade e seu modo de ver e de sentir as coisas. Ela traça um percurso de criação e construção individual que envolve escolhas, experiências pessoais, aprendizagens, relações com materiais e sentimentos. A criação é exclusividade das crianças, mas cabe ao professor alimentar esse percurso de forma intencional, oferecendo propostas de experiências variadas. De acordo com os RCNS:

> O desenvolvimento da imaginação criadora, da expressão, da sensibilidade e das capacidades estéticas da criança poderá ocorrer no fazer artístico, assim como em contato com a produção de arte presente nos diversos espaços [...] O desenvolvimento da capacidade artística e criativa deve estar apoiada, também na prática reflexiva das crianças ao aprender, quer articular a ação, a percepção, a sensibilidade, a cognição e a imaginação. [60]

[60] MEC. Brasil. 1998, p.89

As artes têm sido propostas como instrumento fundamental de educação, pois, oferece às crianças uma oportunidade de auto-expressão, que vai enriquecendo as suas habilidades manuais, estéticas, desenvolvendo cada vez mais a criatividade. As propostas educacionais devem compreender atividades de artes para o desenvolvimento global do indivíduo. A escola deve colaborar para que as crianças passem por um conjunto amplo de experiências de aprender e criar, articulando percepção, imaginação, sensibilidade, conhecimento e produção artística pessoal e geral.

A linguagem oral é a mais remota figura de comunicação entre as pessoas, portanto, as histórias têm papel respeitável no desenvolvimento das crianças. Mais que uma linguagem prazerosa e educativa, a ação de contar e ouvir histórias possibilita o resgate da memória cultural e afetiva. Contar história é a mais antiga das artes. No passado, o povo se reunia ao redor do fogo para se esquentar, alegrar, dialogar, narrar acontecimentos. As pessoas reunidas contavam e repetiam histórias, para guardar suas tradições e suas línguas. Assim, transmitam a história e o conhecimento acumulado pelas gerações, às crenças, os mitos, os costumes e os valores as serem resguardados pela comunidade.

O ato de contar uma história, além de atividade lúdica, amplia a imaginação e ajuda a criança a organizar a sua fala através da coerência e da realidade. O ver, sentir e ouvir são as primeiras disposições na memória das pessoas. Contar histórias é uma experiência de interação. Constitui um relacionamento cordial entre a pessoa que conta e os que ouvem, a interação que se estabelece entre os sujeitos envolvidos.

Os contos enriquecem nosso espírito, ilumina o nosso interior, e ao mesmo tempo nos tornam mais protagonista na resolução dos problemas e mais flexíveis para aceitar diferenças. O exercício de contar histórias possibilita debater importantes aspectos do dia-a-dia das crianças. Contar histórias é também uma forma de ensinar temas éticos e cidadania e de propiciar um mundo imaginário que encanta a criança. A criança necessita ouvir histórias para desenvolver sua imaginação, a observação, e a linguagem oral e escrita, assim como, o prazer pela arte, a habilidade de dar lógicas aos acontecimentos e estimular o interesse pela leitura.

Através da arte de contar histórias, podemos tornar possível a construção da aprendizagem relacionada à competência cognitiva da criança, propiciando elaboração de

conceitos, compreendendo sua atitude no mundo, e se identificando com papéis sociais que exercerá ao longo de sua existência. As histórias devem acontecer dentro de um contexto simples e adequado ao entendimento da criança. São extraordinárias ferramentas para a comunicação de valores, porque dão contextos à fatos abstratos, difíceis de serem transmitidos isoladamente. O professor como contador de histórias, transforma-se em um mediador privilegiado dentro do contexto da educação infantil.

As histórias encantam as crianças e pode por si só entretê-las por muitas horas. As histórias transportam o ouvinte para outro mundo, o mundo da fantasia e a sua narrativa cuidadosa permite que ele sinta novas e diferentes emoções. Isto amplia a sua visão de sair da limitação do que pode perceber ao seu redor no dia-a-dia, para ter contato com outras emoções e sensações que a fantasia desperta.

O teatro reviste-se de grande interesse, inicialmente por ter grande apelo atrativo, tanto por parte de quem apresenta como por parte de quem assiste. Tem beleza estética, artística, é um momento de encontro onde se exercita a sociabilidade, seja pelo ponto de vista dos atores ou do ponto de vista do público. É um importante agente de formação cultural.

Na prática pedagógica o teatro pode ser visto como um meio através do qual passamos uma mensagem: as crianças assistem uma peça de teatro, seja ele profissional ou amador, escolhido pelos educadores pela qualidade do enredo ou mesmo produzidos por pais e professores, especialmente visando determinado foco educacional. Mas, pode também ser visto como uma técnica utilizada para as crianças produzirem teatro.

Trabalhando o teatro com objetivos educacionais o que importa mais são os aspectos sociais e psicológicos da criança que se processa no decorrer do trabalho. O resultado final não é o mais importante, servirá mais para compor a auto-estima do grupo e como um instrumento de avaliação. A participação em atividades teatrais dará oportunidade à criança de um crescimento pessoal e o relacionamento entre o individual e o coletivo, permitirá a vivência de situações importantes para o seu convívio social, o exercício de direitos e deveres, a exploração da camaradagem, o respeito às diferenças, dentre outros.

Baseado no universo educacional que contempla as manifestações lúdicas, percebemos que a mesma facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, a

construção do conhecimento, a comunicação e expressão, sendo ela uma necessidade do ser humano que não deve ser observada simplesmente como uma brincadeira ou diversão qualquer.

Buscar uma formação que considere a ludicidade e vivê-la na sala e nos diversos ambientes onde a educação acontece, significa abrir espaços para o prazer dos alunos, analisando a educação como vida presente, sendo esta a melhor forma para o professor expressar sua própria criatividade. Sendo sujeito de sua prática terá mais condições de propiciar a mesma procura a seus alunos, ajudando-os a se tornarem sujeitos críticos para o mundo cada vez mais dinâmico.

CAPÍTULO III - ANÁLISE DE DADOS

> 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 ela uma nova história e uma sociedade melhor. [61]

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já foi pesquisado, escrito e discutido sobre educação e continua sendo um tema pertinente, pois o ser humano é seu principal foco. Pensar em educação é pensar no ser humano em sua totalidade, em seu ambiente, nas suas preferências, prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

Alunos com vontade de estar na escola, querendo mais aprendizagem, alunos felizes querendo voltar no dia seguinte porque lá é um lugar bom de passar o dia: essa é uma realidade desejada por muitos educadores. Mas o que será que os educadores estão fazendo para garantir esse prazer de aprender nos alunos? A escola está proporcionando um espaço que possa concretizar essa idéia?

> Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de talentos, nem nos gênios, já rotulados. [...] Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos.. [62]

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho. É ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. No processo da educação infantil, 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. Para que o ensino seja possível, é necessário que o aluno e professor estejam engajados no processo, pois ações como dar aula deveria ser substituída por orientar a aprendizagem do

---

[61] ALMEIDA. M.T.P, 1987, p.195
[62] RESENDE. 1999, p.42- 43

aluno na construção do seu próprio conhecer, como preconiza o construtivismo, o sócio-interacionismo.

No atual contexto, já não há mais espaço para o professor informador e para aluno ouvinte. O professor deve ser o agilizador do processo ensino-aprendizagem e o aluno um verdadeiro pesquisador. O professor é aquele que media as estratégias sociolingüísticas e cognitivas num contexto educativo, fornecendo subsídios para a construção do conhecimento, servindo-se do brincar.

A formação dos educadores, atualmente, passa por momentos de reflexão em nosso país. Dentre muitos dos motivos que desencadeiam esta situação podemos citar a concepção que o professor tem de si mesmo enquanto ator social e a importância do processo educativo para a sociedade; questões acerca da formação integral do indivíduo têm sido difundidas enfaticamente, não podendo, portanto, o educador ficar reduzido apenas a um currículo formal, tecnicista; pensar no aluno como um todo, significa compreender seus aspectos emocionais, sociais e corporais voltando o olhar também neste sentido.

Entendemos que o ato de educar não deve se restringir ao repassamento de informações ou direcionamento de um caminho tido como correto pelo professor, mas é disponibilizar condições para que uma pessoa possa obter e utilizar informações objetivas a respeito de si mesma, dos outros e do contexto social onde se encontra inserida, auxiliando-a no processo de escolha de modo que esta realize opções ocupacionais adequadas. Muitas são as propostas para uma formação profissional de professores que deve contemplar as demandas da formação dos indivíduos na sociedade.

A ludicidade recebe sua devida importância, pois aqui percebemos que a mesma facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal e social, a construção do conhecimento, a comunicação e a expressão, sendo ela uma necessidade do ser humano que não deve ser observada simplesmente como uma brincadeira ou diversão qualquer.

Vários educadores têm mostrado que o trabalho lúdico deve ser valorizado. Gardner[63] afirma que o brincar é o principal motor do desenvolvimento, promovendo a

[63] GARDEN. Howard. Psicólogo americano é autor da teoria das inteligências múltiplas.

autoconfiança, pois permite à criança experimentar o mundo sem medo; considera ainda como um espaço de interação, construção do conhecimento, de mundo e uma forma eficiente de saber como a criança está pensando. Apesar de reconhecer o valor das atividades lúdicas no processo educacional, principalmente na educação infantil, verificamos que tem sido insignificante a ênfase dada por alguns educadores.

A opção por uma formação também lúdica implica num senso maior de criticidade sobre sua ação como educador, em atitudes investigativas sobre o caráter real da atividade lúdica no âmbito educacional e de suas possibilidades, já que o uso do lúdico é abrangente e cheio de objetivos do que o simples fato do brincar por brincar. Talvez a errônea utilização do lúdico na sala de aula, com o brincar por brincar, se deva à falta de conhecimento das potencialidades do seu uso, haja vista o quão importante é esse apoio na escola, se bem utilizado; mas os profissionais da educação acabam não investindo ou investindo pouco na ludicidade por acreditarem que a formação profissional adquirida já seja suficiente ou então por priorizarem as atividades logísticas, acreditando que as mesmas contemplem as suas necessidades enquanto educadores.

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. A decisão de se permitir envolver no mundo mágico infantil deve ser o primeiro passo que o professor dará. 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 compreensão e o uso adequado das técnicas motivadoras poderiam resultar em interesse, concentração da atenção, atividade produtiva e eficiente de uma classe, a falta de motivação poderiam conduzir ao aumento de tensão emocional, problemas disciplinares, aborrecimentos, fadiga e aprendizagem pouco eficiente da classe.

A ludicidade pode ser a ponte facilitadora dessa aprendizagem se o professor repensar e questionar-se sobre a sua forma de ensinar, relacionado a corrente da Motricidade Humana que prega a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula. É

importante que o professor tenha uma visão humanista e progressista da Educação contemporânea, objetivando através da atividade lúdica fazer com que os alunos desenvolvam-se integralmente, assumindo um papel mais amplo, papel este de educar e promover o desenvolvimento do educando, estimulando as três áreas inerentes aos comportamentos da natureza humana, segundo a visão pedagógica: Cognitiva, Afetiva e Psicomotora.

É dever do professor favorecer ao aluno o seu conhecimento, não só a nível motor, mas em âmbito integral, enquanto ser pensante, dotado de emoção e que interage com o todo social no desenvolver de suas funções, desde as mais elementares até as mais superiores. Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas o caminho, aquele caminho que o professor considere o mais correto, mas é ajudar o aluno a tomar consciência de si mesmo, dos outros e da sociedade. É saber aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros, é oferecer várias ferramentas para que a criança possa escolher entre muitos caminhos futuros, aquele que for mais compatível com seus valores, sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um encontrar. Essa forma de educar deve começar na educação infantil, através da ludicidade.

Ao profissional que trabalha com crianças é importante atentar para os períodos de desenvolvimento humano, conhecendo as características comuns de uma determinada faixa etária com a qual se pretende atuar, objetivando assim o desenvolvimento de um trabalho consciente, funcional e satisfatório, observando os aspectos físicos, intelectuais, afetivos e sociais de seus alunos, respeitando sempre a individualidade de cada um, e, principalmente atentando para o fato de que a criança não é um adulto em miniatura e conseqüentemente não deverá ser exigido um comportamento além de suas capacidades. Cabe aos educadores interessados em potencializar o desenvolvimento das crianças encontrarem estratégias alternativas que estejam de acordo com o desejo da criança para que possa despertar nela o gosto pelo aprender, podendo assim, colaborar para que ela possa constituir-se um ser humano autônomo e independente.

Para realizar este trabalho, acerca da construção de conhecimento, como princípio educativo, resolvemos lançar mão de uma pesquisa prática/reflexiva, sem caráter comprobatório, utilizando uma abordagem qualitativa descritiva, pois este tem como objetivo

identificar a importância do lúdico na educação infantil, dando enfoque ao valor psicopedagogico atribuído por educadores em suas práticas educativas.

A pesquisa apresenta duas etapas: uma teórica, em que nos aprofundamos em estudo de autores que nos forneceram subsídios para o desenvolvimento deste trabalho. Utilizamos as contribuições teóricas sobre o desenvolvimento infantil de Piaget e Vygotski, as teorias sócio-histórica de Froebel e Huinziga, o conceito de ludicidade de Lukcesi e Santa Marli Pires, o princípio da pedagogia de Tizuko, Wallon e Brougère e outros. A etapa seguinte, fizemos uma pesquisação realizada com um grupo de educadores atuante nas séries iniciais.

Essa pesquisa foi realizada na escola municipal Heraldo Rocha, na sede deste município. Foram pesquisadas quatro educadoras. Duas professoras formadas em pedagogias e duas professoras/alunas concluintes do mesmo curso. A primeira entrevistada P1[64] tem 32 anos e leciona há 12 anos é formada em pedagogia há 07 anos. A segunda, P2 tem 27 anos e atua há 08 anos é aluna do curso de pedagogia. A terceira P3 tem 58 anos e é educadora há 30 anos e aluna do curso de pedagogia, a quarta P4 tem 34 anos, leciona há 14 anos e é graduada em pedagogia há 07 anos.

Por se tratar de um questionário aberto, optamos pelas totalidades das respostas, no sentido de valorizá-las, pois às vezes vinham comentários das pesquisadas e isso enriqueceu o trabalho. O tempo de atuação de cada professora variou de 5 a 30 anos de profissão. Diante disso, pode-se afirmar que a visão de cada uma, foi um diferencial importante, uma vez que contribuiu para o crescimento de nossas idéias. Em relação a série que lecionam, houve um equilíbrio entre as professoras que atuam nas séries iniciais, o que nos permite pensar que isso, de certa forma, refletiu com sucesso em nosso trabalho.

Procuramos destacar nas educadoras pesquisadas, qual o espaço que as atividades lúdicas têm na escola, na sala de aula, no plano de trabalho dos professores, e ainda se os sujeitos pesquisados têm uma atitude reflexiva diante de sua prática docente no que diz respeito à ludicidade, para isso refletimos o resultado da pesquisa com as professoras. Para inicio de entrevista objetivamos saber o que os professores entendem por ludicidade.

---

[64] Por escolha do grupo foi decidido que os nomes das entrevistadas não seriam publicados para preservar suas identidades.

P1 – Não é só coisa de criança, deve ser praticada por todos para deixar a vida mais divertida e descontraída;

P2 – É uma técnica de ensino em que se utilizam jogos didáticos, de forma divertida e descontraída;

P3 - São todas as atividades que mantém a espontaneidade da criança, tornando seu dia-a-dia mais prazeroso;

P4 – É uma maneira atrativa e inteligente utilizada para conduzir rodas de conversas, brincadeiras e atividades diversas, com o objetivo de entreter e envolver os assistentes.

Ao serem questionados sobre a importância da ludicidade, todos os entrevistados mostraram compreender o valor do lúdico em sala de aula, ressaltando principalmente que por meio de jogos e brincadeiras o aluno aprende com mais facilidade, sente-se mais motivado e interessado pelas tarefas e desenvolve-se de maneira mais harmoniosa e completa. As respostas vieram de acordo ao referencial teórico trabalhado, pois os autores pesquisados também enfatizam a relevância da ludicidade para que a escola seja um lugar prazeroso e alegre, onde se respeita e valoriza-se a infância como uma fase importantíssima na vida de cada ser humano.

Pensar a importância da ludicidade nos remete as mais diversas abordagens existentes, como podemos observar nas respostas acima, o lúdico faz parte da natureza humana e não deve estar restrito apenas ao cotidiano escolar mais em todo processo da vida, sendo este também importante para o desenvolver da criança no processo ensino-aprendizagem por ser prazeroso e pertencente a este universo infantil. De acordo com Luckesi "ludicidade tem a ver com a experiência interna do sujeito que vivencia em uma ou várias atividades lúdicas[65]." Nesta perspectiva perguntamos aos entrevistados quais teorias eles utilizam em sala de aula sobre a ludicidade,

P1 - Não me baseio em nenhuma teoria, acho que ludicidade é mais um conceito de como respeitar ao próximo, uso de regras, solidariedade e comportamento no cotidiano escolar através de jogos e brincadeiras;

[65] LUCKESI. Cipriano; 2004, p.11

> *P2 - Me utilizo do lúdico nas atividades de rotina, como por exemplo, na freqüência ou em atividades de histórias onde as crianças também atuam de forma descontraída;*
>
> *P3 - Utilizo atividades que desenvolvam nas crianças habilidades essenciais que despertem sentimentos fundamentais para o seu desenvolvimento e vivência em grupo, mais não me amparo em nenhuma teoria;*
>
> *P4 – Reflito constantemente sobre a teoria de Piaget que diz: "a criança aprende brincando", pois através da brincadeira ela atribui significados e constrói conceitos e, tenho como base pedagógica os pensamentos de Vygotski, que atribui ao ambiente o valor decisivo para a construção da aprendizagem.*

Dessa maneira é possível analisar que apesar de valorizar o lúdico em sala de aula, ainda existe uma grande lacuna entre a teoria e a aplicação prática. Os professores demonstram interesse e vontade de ousar e inovar, mas sentem-se limitados por ter ainda uma prática educacional bastante tradicional. Pois, a maioria não se baseiam em nenhuma linha teórica, não tendo uma base pedagógica que defina seu pensamento com relação à ludicidade e sua significância na formação do educando. Entretanto, uma pesquisada tem uma maior percepção do lúdico, reconhecendo a importância de uma base teórica, para melhor aplicabilidade do mesmo, se utilizando de educadores renomados para melhorar sua pratica pedagógica.

Portanto fica evidente que embora alguns professores trabalhem ludicidade em sala de aula, ainda não tem associada teoria e prática em suas ações pedagógicas, o que dificulta bastante o trabalho em sala de aula voltado para uma pedagogia lúdica. Assim, quando perguntamos se consideravam importante a prática do lúdico na escola, destacamos as seguintes falas:

> *P1 – Sim. Pois a aprendizagem ocorre de maneira descontraída e prazerosa, contando com a participação de todas as crianças;*

> *P2 – Sim. O ensino sem uma atividade que atraia os educandos raramente surte o aprendizado esperado, pois não desperta o interesse das crianças;*
>
> *P3 – Sim. A brincadeira é uma linguagem natural da criança, faz parte de seu cotidiano e por isso não pode faltar na escola;*
>
> *P4 – Sim. A ludicidade é de fundamental importância no cotidiano escolar, pois é convidativa e estimulante.*

Mais uma vez observa-se na fala de cada entrevistada uma percepção de lúdico. Reconhecem seus benefícios na aprendizagem das crianças, todas admitem a importância do mesmo no universo escolar. Assim, isso nos permite assegurar que as pesquisadas reconhecem que a pedagogia através do jogo oferece muitas vantagens; a cooperação, a participação, enfim, promove a alegria e o prazer. Diante do exposto, faz-se necessário dizer que esses benefícios sejam adotados e colocados verdadeiramente em exercício constante. Essa integração é perfeitamente viável. É interessante ressaltar que todas as professoras entrevistadas atribuem às atividades lúdicas um papel essencial: motivar a criança a estudar. Nessa perspectiva desejamos saber, quais atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação das crianças nas séries iniciais de acordo com a visão de cada entrevistada.

> *P1 – Trabalho com músicas, cantigas de roda, brincadeiras diversas e principalmente contos, onde o educando possa levantar questões sobre os mesmos e até dramatizá-los;*
>
> *P2 - Gosto de atividades que desenvolvam o raciocínio lógico, como jogo de dominó, quebra-cabeça, boliche, etc. mais também utilizo outras formas de motivações lúdicas;*
>
> *P3 - Todas as brincadeiras: Os jogos, a música, as artes, a expressão corporal, dentre outras;*
>
> *P4 - Toda atividade que proporcione ao aprendiz uma reflexão prazerosa sobre os processos de leitura e escrita de forma eclética, com alternância entre o fácil e o difícil para que provoque desafios e isso acontece utilizando várias maneiras lúdicas.*

Percebe-se que todas as professoras afirmam que utilizam atividades que despertam o interesse dos alunos, acreditando que contribua para o desenvolvimento do conhecimento dos mesmos, o que nas séries iniciais é muito pertinente, pois o aluno precisa aprender de maneira prazerosa, principalmente no processo de conhecimento de mundo. As situações cridas por elas através do jogo e a brincadeira, imitando a vida real atuam através da formação de significados permitindo a ampliação da função simbólica e da edificação do pensamento verbal e não-verbal, através das relações intra e inter-pessoais, por integrar conceitos e conhecimentos autênticos, como afirma Piaget e Vygotski, teorias abordadas em nosso trabalho. Piaget deixa claro que:

> O jogo é importante, sob as duas formas essenciais, de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real para a atividade própria fornecendo a esta seu atendimento necessário e transformando o real em funções das atividades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem de todos que se forneça ás crianças um material conveniente, afim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso, permanece exteriores à inteligência infantil. [66]

Baseado em uma metodologia lúdica perguntamos as professoras quais as dificuldades que eles enfrentam dentro da sala de aula, obtemos as seguintes respostas:

> *P1 – Falta de concentração por parte de algumas crianças;*
>
> *P2 – A disputa (competição nos jogos de regras) entre os alunos e a falta de compreensão que quem perde no jogo;*
>
> *P3 – Falta de material e ambiente adequado para a realização de algumas atividades;*
>
> *P4 – Nenhum. Muitas pessoas pensam que para ser lúdico tem que ter recursos e por isso dizem que a falta de material é um entrave, no meu caso eu acredito que a pessoa pode ser lúdica usando apenas o seu corpo e muita criatividade.*

Todos sabemos que a aprendizagem depende em grande parte da motivação, da necessidade, interesse da criança e que elas são mais importante que qualquer outra razão para que realize uma certa atividade . Assim podemos concluir que a ludicidade também pode auxiliar os professores a evitar os altos índices de repetência e também a trabalhar melhor com as dificuldades de aprendizagens de seus alunos. É claro que o lúdico não seria uma

---

[66] PIGET. Jean, 1976, p. 160

solução mágica para os problemas educacionais, mas poderia ser um caminho a ser trilhado na busca de uma escola mais atrativa e interessante. Embora algumas professoras sintam dificuldades em realizar algumas atividades lúdicas, as mesmas procuram ser mediadoras de situações que contribuam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável a uma aprendizagem prazerosa e significativa. Neste sentido fizemos o seguinte questionamento: com qual função a psicomotricidade atua na sala de aula?

> *P1 – Com a função de demonstrar as diversas formas de se expressar do educando, através do movimento;*
>
> *P2 – Para despertar a compreensão, a participação e a atenção, na realização das tarefas diárias, através do movimento do corpo;*
>
> *P3 - Através da psicomotricidade a criança expressa sentimentos, comportamentos e equilíbrio, passa mensagens e aprende a compreender outras pessoas com as quais está convivendo;*
>
> *P4 – A psicomotricidade favorece o desenvolvimento do raciocino lógico, estimula a criatividade e a autonomia e possibilita o uso do corpo como um meio de expressão.*

Verifica-se que uma resposta complementa a outra, pois as mesmas levam em consideração a importância da função psicomotora e o desenvolvimento das habilidades motoras exercidas em cada atividade realizada pelo o aluno. A criança tem um processo contínuo de desenvolvimento, que se inicia no seu nascimento, e a primeira forma de relação com o meio é através do movimento que será modificado pelo aparecimento da linguagem oral, que gradativamente substituirá a ação expressa puramente através do movimento. Todo esse processo psicomotor prepara a criança aos movimentos refinados da escrita formal e da expressão não verbalizada. Lukcesi se dedica à abordagem do desenvolvimento psicomotor, afirmando que:

> O ser humano é muito mais do que um ser racional, um ser que pensa um ser que fala ou um ser que usa símbolos. Ele é um ser que se manifesta por um corpo na posição ereta, com constituição e metabolismos próprios com processos psicossociais inconfundíveis, também, com razão, fala símbolos,... É esse ser humano que interessa compreender e trabalhar, quando atuamos com atividades lúdicas. É um ser que está ereto, mas pode sentar-se, deitar-se, andar

> graciosamente, dançar, criar coreografias, agarrar, puxar, empurrar, dar cambalhotas, rir, pensar, partilhar, chorar, se emocionar, sentir, amar, odiar, manifestar força, manifestar fragilidade, traumatizar-se, curar-se, orar, ser grato,... É um ser na sua totalidade. Para isso, necessitamos romper com o modo aristotélico de compreender o ser humano, por gênero e espécie. Ele é mais, muitíssimo mais, do que a expressão da racionalidade; evidentemente, incluindo-a. Para atuar com as atividades lúdicas importa compreender e assumir o ser humano nessa dimensão. Caso contrário estaremos trabalhando com o lúdico exclusivamente racional, o que, com certeza, já será melhor do que nada.[67]

Assim, objetivamos saber como as professoras avaliam seus alunos através de uma metodologia lúdica:

> *P1 – Através da participação da turma e do interesse pelo desenvolvimento das atividades propostas;*
>
> *P2 – Através da participação e das soluções que elas encontram para realizar por completo as tarefas sugeridas;*
>
> *P3 – Através da participação, entrosamento com o grupo e interesse na realização das atividades;*
>
> *P4 - Através de uma metodologia lúdica, percebo que meus alunos são ativos, inteligentes e o mais importante predispostos a novos desafios.*

Fica evidente que as professoras entrevistadas percebem os avanços significativos do lúdico no desenvolvimento de seus educandos, ainda que de maneira simples e sem embasamento teórico, portanto uma metodologia que vise uma melhor e maior avaliação do trabalho lúdico, que leve em consideração os estágios de crescimento afetivo, cognitivo, social e principalmente de relação com o próximo, deve ser a ponte para uma educação de qualidade e cheia de significados.

Os docentes acreditam que é possível observar o desenvolvimento dos alunos a partir de atividades lúdicas, ressaltaram que o que mais contribui para esta melhor observação é que as crianças trabalham com mais ânimo e interesse, demonstrando assim todo o seu potencial, o que nem sempre ocorre nas tarefas tradicionais. Muitos citam que através de jogos e brincadeiras não só trabalham e observam o desenvolvimento físico e motor como habilidades

---

[67] LUKCESI, Cipriano. In: Bernadete de Souza Porto. 2000, p.128

motoras, raciocínio e domínio de conteúdos, mas, também e principalmente a aceitação das regras de convivência, o respeito ao outro, o espírito de equipe e os valores morais. Percebe-se nestas falas que os professores valorizam muito as atividades lúdicas como meio de favorecer o desenvolvimento emocional e a socialização dos seus alunos, o que com certeza se reflete na aprendizagem dos mesmos.

A partir do exposto através das entrevistas, cabe fazermos uma reflexão acerca da prática educativa nas séries iniciais, visto que o professor, como mediador do processo de aprendizagem precisa ter uma consciência da importância da sua formação permanente, de estar sempre inovando seu fazer pedagógico e de ter senso critico e atitude investigativa. Assim, ao inserir a brincadeira em seu projeto educativo, o professor deve ter claro seus objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e a aprendizagem infantil. Cabe ressaltar que, ciente da importância do brincar para a criança, o professor deve oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio da brincadeira, sobre esse aspecto Cunha afirma que:

> O brincar desenvolve as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim, com prazer. [68]

Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos. Com a intenção de aproximar o aluno da escola e mantê-lo motivado nesse ambiente, o professor deve utilizar recursos que diversifiquem a prática pedagogia, buscando tornar o espaço da sala de aula aconchegante, divertido e descontraído, propiciando o aprender dentro de uma visão lúdica e criando um vínculo de aproximação/união entre o professor e o aluno. A participação do professor na brincadeira eleva o nível de interesse, ao mesmo tempo, a criança sente-se prestigiada e desafiada, descobrindo e vivendo experiências que tornam a brincadeira o recurso mais estimulante e rico em aprendizagem.

O trabalho a partir da ludicidade abre caminhos para envolver todos numa proposta interacionista, oportunizando o resgate de cada potencial. A partir daí, cada um pode desencadear estratégias lúdicas para dinamizar seu trabalho que, certamente, será mais

---

[68] CUNHA. N. H. S, 2001, p. 24

produtivo, prazeroso e significativo. Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria e pelo entusiasmo de aprender. É muito importante aprender com alegria, com vontade. Santos expressa que a formação lúdica é essencial para o educador porque segundo ela:

> A formação lúdica ao futuro educador ajuda a concebe-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança. [69]

Nesse sentido, o papel fundamental do professor será o de potencializar esse espaço para que a criança tenha oportunidades freqüentes para brincar e que este seja sinônimo de auto-realização. Que parta do pressuposto de que ao brincar a criança controla a situação, explora, manipula e transformam os objetos e situações, segundo seus interesses, motivações e necessidades.

Deste modo, planejar e intervir para maximizar e potencializar o desenvolvimento da criança, considerando suas diferenças, deve ser a referência do trabalho do professor. Assim, não protagoniza o papel central que domina um processo de intervenção, mas, exercita a mediação nas interações da criança como os objetos e o espaço, criando e mantendo as condições para que a influência mútua e potencialidade do desenvolvimento ocorram. Ressaltamos que o brincar possibilita um ambiente de afetividade, de flexibilidade, de integração, facilita a aceitação mútua e o desenvolvimento de uma atitude positiva.

---

[69] SANTOS. Santa Marli Pires dos. 1997, p. 14

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho, procuramos nos remeter a reflexões sobre a importância das atividades lúdicas na educação infantil, tendo sido possível percebermos que a ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento global da criança, pois, para ela, brincar é viver.

É importante lembrar que o brincar, na educação infantil, precisa estar constantemente nas inquietações e reflexões dos educadores. É sempre muito bom que se auto-avaliem perguntando: Quais os objetivos de tais brincadeiras? Como elas estão sendo apresentadas às crianças? O que queremos com isso? As crianças estão sendo ouvidas? Cabe ressaltar que só é possível o educador reconhecer uma criança se nela ele reconhecer um pouco da criança que já foi e que, de certa forma, ainda existe em si. Dessa forma, o educador conseguirá redescobrir e reconstruir em si mesmo o gosto pelo fazer lúdico, buscando em sua abordagem, recente ou não, contribuições para uma aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa.

Compete ao profissional da educação infantil proporcionar aos seus educandos um ambiente rico em atividades lúdicas, já que estas são responsáveis por um desenvolvimento sadio e harmonioso. Quando se brinca, a criança exercita sua capacidade de concentração e atenção, cria um mundo de possibilidades, de situações motoras, diminui a agressividade, exercita a criatividade e aumenta a integração, promovendo, sim, o crescimento intelectual e social.

O estudo permitiu entender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, ser capaz de exercer sua cidadania com autonomia e competência. Por meio do lúdico, conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades das crianças na faixa etária de zero a sete anos de idade, considerada esta fase mais importante do ser humano. Quanto mais espaço lúdico oferecermos, mais alegre, espontâneo e criativo ela será.

As atividades lúdicas estão gravemente ameaçadas em nossa sociedade pela modernidade e evolução dos tempos. Portanto, cabe aos educadores, preocupado em garantir uma educação de qualidade, recuperar a ludicidade infantil de nossos alunos. Ao brincar, não

aprendemos somente conteúdos escolares, aprendemos algo sobre a vida ajudando a encontrar sentido para ela.

Ao pensarmos em um novo espaço para a ludicidade na sala de aula, muitas de nossas idéias foram modificadas e ampliadas, foi nesse processo de repensar a nossa prática e as necessidades das crianças para uma aprendizagem com prazer e qualidade que nos sentimos tocados e estimulados a pesquisar sobre a ludicidade e suas contribuições no processo do ensino - aprendizagem, procurando melhorar nosso exercício pedagógico e ao mesmo tempo buscar fora de nossos muros um novo caminho tão fascinante quanto à procura interna de nossas vivências. Assim, podemos afirmar que um novo olhar se faz presente em nossas experiências internas enquanto sujeito, não só profissional, mas também em nossa visão de mundo, percebendo na ludicidade um recurso para a ampliação de consciência.

Esperamos com este trabalho estar compartilhando com educadores e educadoras de nosso município interessados nas questões da infância, algo que consideramos instigantes, a criança. Desejamos que seja um impulso para novas pesquisas, que enriqueça o debate, que suscite criticas e, sobretudo, que incentive a todos que estão diretamente no cotidiano com os pequeninos a repensar suas práticas e a perceber a necessidade premente de se construir uma base conceitual a partir da qual podemos erguer, coletivamente, nossos projetos pedagógicos sem deixar de lado a busca permanente da qualidade.

Propomos aos educadores infantis transformar o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer. Esperamos que os conteúdos abordados acima venham 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.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

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

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

ALVES, Rubem. **A gestação do futuro**. Campinas: RAPIRUS, 1987.

ALVES, Rubem. **Ao professor, com o meu carinho**. Campinas: VERUS, 4ª edição. 2004

ARIÉS, Philipe. **História social da criança e da família**. Rio de janeiro: LTC, 1981.

ARISTÓTELES. **A política**. Tradução de Torrieri Guimarães. São Paulo: Hemus, 1966.

BANDEIRA, Pedro. IN: **Palavras de encantamento: Antologia de poetas brasileiros, (Literatura em minha casa)**. São Paulo: Moderna, 2001.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: SUMMUS editorial, 1984.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação fundamental, **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol.1 – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÉRE: Gilles. **Brinquedos e companhia.** São Paulo, Cortez, 2004.

BROUGÉRE: Gilles. **Brinquedo e cultura**, São Paulo: Cortez, 1995.

CUNHA, Nylse. H. S. **Brinquedoteca; um mergulho no brincar**. 3ª edição. São Paulo: Vitor, 2001.

DELORS, Jacques. IN: Bernadete de Souza Porto. **Educação e Ludicidade**: ensaio 03, Salvador: UFBA. Gepel, 2004.

ELKONIN, D.D. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Miniaurélio XXI escolar: **O minidicionário da língua portuguesa**. Rio de janeiro: Nova Fronteira, 2001.

FREYRE, Gilberto. In: Tisuko Morchida Kishimoto. **O Jogo e a Educação**. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2003.

FREUD, Segmund. In: Tizuko Morchida Kishimoto (org.) Jogo, **Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 9ª edição, São Paulo: Cortez, 2006.

GARDNER, Howard. **As estruturas da mente - a teoria das inteligências múltiplas**. Porto Alegre, Artes médicas, 1994.

HUIZINGA, Jonh. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchid. Jogos tradicionais infantis. São Paulo: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchid. (org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 9ª edição, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchid. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira - Thonson Leorinng, 2003.

LUCKESI, Cipriano Carlos. IN: Bernadete de Souza Porto. **Educação e Ludicidade: ensaio 03**. Salvador, UFBA., Faculdade de Educação, 2004.

MACHADO, Dulce. V.H - **Jornal Folha de São Paulo** – 13/03/1983.

NEGRINE, Ayrton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil – Simbolismo e jogo**. Porto Alegre. PRODIL, 1994

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro, 4ª edição: Zahar, 1982.

PIAGET, Jean. **A formação do simbolismo na criança**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

PLATÃO. **Diálogos: Fédon, Sofistas, Político**. 12ª edição. Coleção Clássicos de Bolso. Ediouro. Rio de Janeiro.

PORTO, Bernadete de Souza. (org.) **Educação e Ludicidade, Ensaio 03. Ludicidade: Onde acontece?** UFBA., Faculdade de Educação, programa de pós-graduação em educação. Gepel, 2004.

PORTO, Bernadete de Souza (org). **Ludicidade: O que é mesmo isso?** Salvador: UFBA/FACED/PPGE. Gepel, 2002.

RESENDE, Carlos Alberto. **Didática em perspectiva**. São Paulo: Tropical, 1999.

REVISTA Aprende Brasil. **A pedagogia do Afeto**. Curitiba, m17, p.14-17, jun/jul. 2002.

REVISTA Aprende Brasil. **A escola da Ponte**. Curitiba, m17, p.24-25 jun/jul. 2002.

REVISTA do Jardim de Infância. IN: Fredech Froebel. Vol.I, São Paulo: Espendola, Siqueira & Companhia, 1986.

ROUSSEAU, Jean Jacques. In: Tizuko Morchida Kishimoto, (org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 9ª edição. São Paulo: Cortez, 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires. Briquedoteca: **A criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Briquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires. (org.) **O lúdico na formação do educador**. 2ª edição. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. Rio de Janeiro: Editorial Andes, s.d.

VYGOTSKI, Lev Semoyonovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2ª edição, 1988.

REFERÊNCIAS VIDEOGRÁFICAS:

HOLANDA, Chico Buarque & SIVUCA. Chico ao vivo. Disco 2 – Faixa 14 – BMG-Brasil. 1999.

JUNIOR, Luiz Gonzaga do Nascimento. LABEL: EMI MUSIC BRASIL – faixa 10 31/12/1999.

ANEXOS

Caminhos do Coração
Gonzaguinha
Composição: Gonzaguinha

Há muito tempo que eu saí de casa
Há muito que eu caí na estrada
Há muito tempo que eu estou na vida
Foi assim que eu quis, e assim eu sou feliz

Principalmente por poder voltar
A todos os lugares onde já cheguei
Pois lá deixei um prato de comida
Um abraço amigo, um canto pra dormir e sonhar

E aprendi que se depende sempre
De tanta, muita, diferente gente
Toda pessoa sempre é as marcas
Das lições diárias de outras tantas pessoas

E é tão bonito quando a gente entende
Que a gente é tanta gente onde quer que a gente vá
E é tão bonito quando a gente sente
Que nunca está sozinho por mais que pense estar

É tão bonito quando a gente pisa firme
Nessas linhas que estão nas palmas de nossas mãos
É tão bonito quando a gente vai à vida
Nos caminhos onde bate, bem mais forte o coração.

E aprendi...

João e Maria
Chico Buarque
Composição: Chico Buarque/Sivuca

Agora eu era o herói
E o meu cavalo só falava inglês
A noiva do cowboy era você além das outras três
Eu enfrentava os batalhões, os alemães e os seus canhões
Guardava o meu buldogue e ensaiava o rock para as matinês
Agora eu era o rei
Era o bedel e era também juiz
E pela a minha lei a gente era obrigado a ser feliz
E você era a princesa que eu fiz coroar
E era tão linda de se admirar
Que andava nua pelo meu país
Não, não fuja não
Finja que agora eu era o seu brinquedo
Eu era o seu pião, o seu bicho preferido
Sim, me dê a mão, a gente agora já não tinha medo
Nos tempos da maldade acho que a gente nem era nascido
Agora era fatal que o faz-de-conta terminasse assim
Pra lá deste quintal era uma noite que não tem mais fim
Pois você sumiu no mundo sem me avisar
E agora eu era um louco a perguntar
O que é que a vida vai fazer de mim?

Questionário

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Parte I - Dados pessoais

a) Sexo: masculino ( ) feminino ( )

b) Idade:

c) Tempo de formado:

d) Tempo de atuação:

Parte II – Questões específicas

1- O que você entende por ludicidade?

2- Quais teorias você utiliza em sua sala de aula sobre ludicidade?

3- Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente.

4- No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.

5- Quais as dificuldades que você enfrenta dentro da sala de aula com a ludicidade?

6- Com qual função a psicomotricidade atua em sala de aula?

7- Através desta metodologia, de que maneira você avalia seus alunos?