



CURSO DE CAPACITAÇÃO: O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Solicite agora mesmo seu certificado de **60 Horas** (no link abaixo)

[\[Clique aqui para solicitar certificado\]](#)



Veja um modelo do certificado!





**Somos a maior rede de Cursos
Pedagógicos do Brasil. Temos mais de
200 mil alunos matriculados em todo o
país!!**

**Nossos Cursos são reconhecidos e aprovados
pela ABED, Faculdades, Escolas, Prefeituras e
Instituições!**



Use o Certificado para:

- ✓ **Evolução Funcional**
- ✓ **Provas de Títulos**
- ✓ **Horas Complementares na Faculdade**
- ✓ **Concursos Públicos**
- ✓ **Processo de Recrutamento e Seleção**
- ✓ **Enriquecer seu Currículo**

DICAS IMPORTANTES PARA O BOM APROVEITAMENTO

- O objetivo principal é aprender o conteúdo, e não apenas terminar o curso.
- Leia todo o conteúdo com atenção redobrada, não tenha pressa.
- Explore as ilustrações explicativas, pois elas são fundamentais para exemplificar e melhorar o entendimento sobre o conteúdo.
- Quanto mais aprofundar seus conhecimentos mais se diferenciará dos demais alunos dos cursos.
- O aproveitamento que cada aluno tem é o que faz a diferença entre os “alunos certificados” e os “alunos capacitados”.
- A aprendizagem não se faz apenas no momento em que está realizando o curso, mas também durante o dia-a-dia. Ficar atento às coisas que estão à sua volta permite encontrar elementos para reforçar aquilo que foi aprendido.
- Aplique o que está aprendendo. O aprendizado só tem sentido quando é efetivamente colocado em prática



Sumário

Curso de Capacitação e Aperfeiçoamento: O Lúdico no Processo de Alfabetização..... **Erro! Indicador não definido.**

DICAS IMPORTANTES PARA O BOM APROVEITAMENTO**Erro! Indicador não definido.**

MÓDULO I – COMPREENDENDO A ALFABETIZAÇÃO 5

MÓDULO II – O QUE É LUDICIDADE? 21

1. A ETOLOGIA E O COMPORTAMENTO DE BRINCAR HUMANO... 22

2. BREVE HISTÓRICO DO BRINCAR..... 24

MÓDULO III – O PROCESSO DE APRENDIZAGEM 37

MÓDULO IV - A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO 40

MÓDULO V - O LÚDICO E A ALFABETIZAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DO ENSINO INFANTIL - ESTUDO DE CASO 59

MÓDULO VI – ATIVIDADES LÚDICAS PARA ALFABETIZAR..... 104

3. CRACHÁ DE SÍLABAS 104

4. SIGA AS INSTRUÇÕES..... 105

5. PERCURSO DO ALFABETO 106

6. TABELA DE LEITURA 108

7. JOGO – FORME PALAVRAS 109

REFERÊNCIAS 110



MÓDULO I – COMPREENDENDO A ALFABETIZAÇÃO¹

Autores: Carla Ramos de Paula/ Ivete Janice de Oliveira Brotto

Os conceitos são produzidos e produzem novas formas de pensar e realizar o fazer docente e a própria maneira que determinado conceito é incorporado também sugere que em algum momento ele sofre mudanças porque as relações sociais estão constantemente se alterando, nunca são dadas e acabadas. De acordo com Klein,

Não existe um ‘conceito acabado’ sobre as coisas, na medida em que podemos com elas estabelecer, a qualquer momento, novas relações. No entanto, isto não nos pode levar a afirmar que às coisas não se atribuem conceitos determinados, definidos, exatos, pois, no interior de uma dada relação humana, uma coisa é aquilo e somente aquilo que essa relação determina. No interior daquela relação, o conceito é dado, acabado e imutável. A mudança do conceito decorre da mudança na relação que o homem estabelece com o objeto; portanto, não é o conceito, o conhecimento que muda por si mesmo: as relações

¹ Módulo I – reprodução total - DOS CONCEITOS EM ALFABETIZAÇÃO À NECESSIDADE DA COMPREENSÃO DA CONCEPÇÃO DE LINGUAGEM – Autores: Carla Ramos de Paula/ Ivete Janice de Oliveira Brotto – Disponível em : [http://cac-
php.unioeste.br/eventos/iisimposioeducacao/anais/trabalhos/46.pdf](http://cac.php.unioeste.br/eventos/iisimposioeducacao/anais/trabalhos/46.pdf)

do homem com as coisas mudam e, a partir dessa mudança, como expressão mesma dessa mudança, os conceitos mudam (KLEIN, 2002, p. 69).

A abordagem sobre os conceitos de alfabetização leva-nos a identificar que não existe uma homogeneidade conceitual e, a partir daí, perceber os “rumos” da alfabetização como socialmente construídos. Defendemos a importância de o professor alfabetizador compreender e interpretar esses conceitos a fim de fundamentar seu trabalho numa perspectiva capaz de ampliar a visão de mundo dos educandos. Assim, para fazer frente a essa compreensão, para um início de reflexão, cabe ao professor questionar-se sobre qual conceito de alfabetização trabalha? Esse conceito espelha qual concepção de linguagem? Essa concepção expressa qual visão de homem e de sociedade que justificam ensinar deste ou daquele modo, por este ou aquele referencial teórico-metodológico?

Entendemos a alfabetização como o estudo e a apropriação de uma certa modalidade da linguagem: a escrita, como forma de representação da realidade. E a explicitação dessa forma, conforme a perspectiva de linguagem adotada, é indicativa do modo como se compreende as relações dos homens em sociedade. Retrata-se, assim, no trabalho do professor, em especial aqui, o alfabetizador, a sua postura política frente ao ensino, ao aprendizado e à própria sociedade. Nesse sentido, as questões que, via de regra, consomem os professores: como ensinar tal ou qual tema? Ou, como alfabetizar? devem ser posteriores em

relação à questão “para que ensinamos o que ensinamos?” e sua correlata, “para que as crianças aprendem o que aprendem?” (GERALDI, 1982, p. 42).

Concordamos com a afirmação de Geraldi (1982), porque responder a essas questões implica em desnudar a concepção de linguagem, o uso social da língua escrita e as funções que ela exerce em sociedade.

Para exemplificarmos, se o professor tem uma concepção de linguagem aportada no fato de que ela é meramente um instrumento de comunicação, faria sentido um ensino pautado na aprendizagem do código e nas regras gramaticais que conduzem a ela. Pois, nessa concepção, há apenas uma mensagem a ser codificada e transmitida de um emissor (professor) a um receptor (o aluno). O professor ensina e o aluno aprende, passivamente. Assim, o ensino por meio de historietas, para delas destacar as frases, palavras, sílabas e letras também fariam sentido. Mesmo o ensino pelo texto (numa concepção reducionista do sentido de texto) seria pretexto para o professor ensinar nesse viés. Logo, não se ensina que linguagem, mais do que comunicação, é interação, interlocução. Um jogo social que acontece na e pela linguagem. Dizendo de outro modo, as pessoas ao interagirem nas suas relações, em qualquer nível, manifestam intenção, direcionam-se a alguém (mesmo virtual), há um outro no horizonte. E, a depender das respostas desse outro, o discurso, as palavras alteram-se para se acomodar ao desejo do querer-dizer do locutor/escrevente. Assim, linguagem é interação porque envolve sujeitos e contextos sócio históricos.

Fica patente, portanto, que a definição de um conceito que tem na sua essência a explicitação de uma concepção como essa, requer um ensino que veja o funcionamento da linguagem e da língua escrita em sociedade: os diferentes textos gerados pelas necessidades de interlocução dessa mesma sociedade.

Soares (1985), em seu artigo “As muitas facetas da alfabetização”, propõe a necessidade de uma teoria coerente da alfabetização que articule os estudos das suas diferentes “facetas”: psicológica, linguística, pedagógica, sociológica, a partir do conceito de alfabetização, da natureza do processo de alfabetização e dos condicionantes políticos desse processo. No que concerne ao conceito de alfabetização, a autora define alfabetização como o “processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e de escrita.” (SOARES, 1985, p. 20). Neste artigo, aprofundando a discussão, a autora aborda o duplo significado dos verbos ler e escrever e o que eles representam. Para ela,

- 1) Pedro já sabe ler. Pedro já sabe escrever.
- 2) Pedro já leu Monteiro Lobato. Pedro escreveu uma redação sobre Monteiro Lobato. Nos exemplos (1), ler e escrever significam o domínio da ‘mecânica’ da língua escrita; nesta perspectiva, alfabetizar-se significa adquirir a habilidade de codificar a língua oral em língua escrita (escrever) e de decodificar a língua escrita em língua oral (ler). A alfabetização seria um processo de representação de fonemas em grafemas (escrever) e de grafemas em fonemas (ler). Nos exemplos (2), ler e escrever significam apreensão e

compreensão de significados expressos em língua escrita (ler) ou expressão de significados por meio da língua escrita (escrever); nesta perspectiva, a alfabetização seria um processo de compreensão/expressão de significados. (SOARES, 1985,p. 20 – grifos da autora).

Ainda que consideremos que o exemplo 2, além de compreender/expressar significados, revela também formas de produção de sentidos sobre o outro, fica explícito nesse excerto que o fazer docente espelha uma concepção, mesmo que de modo inconsciente para o professor, a respeito da língua. Assim, reiterando o dito anterior, dependentemente do modo como a alfabetização é concebida, o direcionamento da prática docente ocorrerá de uma ou de outra forma, ou vice-versa: o modo como o professor direciona suas práticas pedagógicas cotidianas revela a concepção que tem de alfabetização. Se o processo de ensino e apropriação da leitura e da escrita é realizado de forma mecânica, é comum o trabalho docente partir inicialmente das unidades menores, primeiro as letras (com as vogais, normalmente), depois as sílabas, então as palavras e por último o texto, ou a partir da fonetização (métodos fônicos), o que remete à reprodução de uma “língua artificial” e não a produção real da linguagem pela criança.

Chamamos aqui de linguagem real a manifestada nas diferentes situações cotidianas, pois nas relações humanas não se dizem palavras soltas, ou sílabas, ou meros sons sem sentido. Antes dizemos/escrevemos/ouvimos/lemos “verdades ou mentiras, coisas boas ou

más, importantes ou triviais, agradáveis ou desagradáveis, etc.” (BAKHTIN, 2004, p. 95). Enfim, produzimos e nos são produzidos sentidos por meio das palavras, intencionalmente, considerando nossos interlocutores e o que a situação exige. Sobre este aspecto, vejamos a posição de Brotto e Castro,

Recuperar o sentido do tema alfabetização, na leitura que nos é possível fazer hoje, é ensinar para além das evidências sonoras e gráficas e de usos em práticas sociais, portanto, nas características do letramento. Mas é também explicitar os mais diferentes elementos que concorrem para a significação de uma palavra, e apreender seu sentido, inclusive ideológico (BROTTO; CASTRO, 2006, s/p.).

É notório no Brasil, a partir de meados de 1980, um novo direcionamento para o processo escolarizado de alfabetização, decorrente da mudança conceitual a respeito da aprendizagem da língua escrita, propagado a partir dos estudos de Emília Ferreiro e Ana Teberosky. Podemos definir esse momento como sendo um “marco” na história da alfabetização, pois, além de introduzir as pesquisas em aprendizagem a partir da psicologia genética, possibilita considerar o processo de aprendizagem da língua escrita materna sob outro “viés”: o de construção da representação do sistema linguístico pela criança. Nas palavras de Ferreiro, sobre sua compreensão de alfabetização, “é necessário entender que a aprendizagem da linguagem escrita é muito mais que a aprendizagem de um código de transcrição: é a construção de um sistema de representação.” (FERREIRO, 1994, p. 102).

Atrelado aos benefícios de se considerar a criança como sujeito ativo capaz de “reinventar” o sistema de representação de linguagem e a valorização da produção espontânea do aluno, consideramos essa mudança de paradigma como um dos fatores que contribuiu para o “caos” a que fizemos referência anteriormente, pois como afirma Klein,

O que pretendemos, portanto, é pôr em evidência que, nessa verdadeira cruzada pelo novo, alguns termos, usados sem uma clara definição, ou, pelo menos, sem o grau de clareza exigido por determinadas faixas de interlocutores, adquirem conteúdos absolutamente superficiais e negativos, prestando-se mais a confundir que a esclarecer aqueles a quem tais discursos se destinam (KLEIN, 2002, p. 32).

Vemos concomitantemente à propagação do “novo”, reportando-nos à ideia de linguagem escrita como construção de um sistema de representação como defende Emília Ferreiro, alguns equívocos e consequências daí resultantes. Entendemos que o “trajeto” (quem traz o discurso para a escola), a forma que o “discurso novo” chega até o “chão da escola” e como este é incorporado pelos professores e gestores (muitas vezes carentes de um aprofundamento teórico sobre o veiculado nos discursos), permite a reprodução de alguns chavões, originários dessas mesmas teorias. Com frases do tipo: “o aluno vai construir o conhecimento”, “respeitar o erro do aluno”, “este aluno é pre silábico”, entre outros, espalham-se discursos e surgem crenças de que o professor não deva ensinar, de que o aluno tem de descobrir o conhecimento

sozinho e outras do gênero, resultando em algumas experiências, muitas vezes, desastrosas para o processo ensino-aprendizagem.

Na medida em que são propostos, nos PCNs³, determinados referenciais, como pressupostos para embasar o fazer docente no encaminhamento da alfabetização e do ensino da Língua Portuguesa, os seus organizadores pensam em definir e disseminar uma concepção de mundo, de homem, de sociedade, de educação, com o intuito de orientar o trabalho dos professores. O conteúdo dessa orientação, como tantas outras, conforme vimos afirmando, precisa ser aprofundado pelos professores e gestores pedagógicos de modo que se desvelem os pressupostos do que se encontra subjacente. Só assim, com estudo e aprofundamento teórico, o professor pode ter mais autonomia para subverter e encaminhar suas aulas a partir dos referenciais que ele acredita serem os melhores para os seus objetivos, uma vez que os conhece com alguma profundidade. E, para isso, fica clara a necessidade de respondermos às questões propostas por Geraldi, já mencionadas: para que ensinamos o que ensinamos e para que o aluno aprende o que aprende. As respostas, de alguma maneira, mostram as nossas crenças e práticas pedagógicas e, de fato, nossa prática política como educadores e o que esperamos da sociedade.

No que se refere aos métodos de ensino que vêm sendo utilizados no processo de alfabetização, vemos que na medida em que surgem novos direcionamentos para a alfabetização, os métodos espelham a “leitura” desses

conceitos, embora saibamos que a discussão dos métodos não seja capaz de, por si só, resolver os problemas da alfabetização. Para Mortatti,

Se a questão dos métodos é importante, não é, porém, a única, nem a mais importante, e não pode ser tratada com efeitos pirotécnicos, desviando a atenção do que é essencial: o fato de que um método de ensino é apenas um dos aspectos de uma teoria educacional relacionada com uma teoria do conhecimento e com um projeto político social (MORTATTI, 2008, p. 111).

34 PCNs – Parâmetros Curriculares Nacionais.

Em seu artigo A “querela dos métodos” de alfabetização no Brasil: contribuições para metodizar, Mortatti assevera que “a história da alfabetização no Brasil caracteriza-se [...] como um movimento complexo, marcado pela recorrência discursiva da mudança, indicativa da tensão constante entre permanências e rupturas” (MORTATTI, 2008, p. 95). Para explicar as permanências e rupturas no processo de alfabetização, a autora propõe a divisão do movimento histórico em quatro momentos definidos por ela como cruciais. Afirma ela,

Esses momentos e suas principais características são, muito resumidamente: 1º momento (1876 a 1890) – disputa entre defensores do então ‘novo método’ da palavração e o dos ‘antigos’ métodos sintéticos (alfabético, fônico, silábico); 2º momento (1890 a meados de década de 1920) – disputa entre defensores do então ‘novo’ método analítico e o dos ‘antigos’ métodos sintéticos; 3º momento (meados dos anos de 1920 a final da década de 1970) –

disputa entre defensores dos ‘antigos’ métodos de alfabetização (sintéticos e analíticos) e os dos então ‘novos’ testes ABC para verificação da maturidade necessária ao aprendizado da leitura e escrita, de que decorre a introdução dos ‘novos’ métodos mistos; 4º momento (meados da década de 1980 a 1994) – disputa entre os defensores da então ‘nova’ perspectiva construtivista e os dos ‘antigos’ testes de maturidade e dos ‘antigos’ métodos de alfabetização (MORTATTI, 2008, p. 95-96).

Os diferentes métodos e metodologias resultam em diferentes implicações pedagógicas. Para Klein,

Nos métodos tradicionais, levava-se o aluno a memorizar as combinações (relações letra/fonema, famílias silábicas etc.) mais simples e, posteriormente, se introduziam as outras combinações. Tais combinações, no entanto, eram tomadas nelas mesmas, sem a necessária relação com o conteúdo (que é o que, em última análise, está determinando essas relações).

Nos encaminhamentos atuais, tem-se postulado que a criança faça tentativas – com caráter mais ou menos aleatório, dada a complexidade das relações da língua – até chegar às formas corretas (KLEIN, 2002, p. 129).

Os métodos existem com intuito de instrumentalizar, ser um “meio” para que se atinja o objetivo (no caso alfabetizar). Alguns podem facilitar o aprendizado, outros não levam a quase nada, porém, afirmamos que cabe ao professor uma compreensão ampla e sólida do seu objeto de ensino, para então com uma boa fundamentação teórica saber posicionar-se diante das inúmeras

relações que envolvem o processo ensino- aprendizagem. Faz parte da “clareza” do objeto de ensino, a concepção de linguagem que lhe fica subsumida ao serem abordadas a oralidade, a leitura, a produção textual e a análise linguística.

Percebemos também outro tema de muita repercussão atualmente (pelo menos no que se refere à produção de bibliográfica e manuais didáticos: o debate em torno do letramento; um termo incorporado desde a década de 1980, mas que ganha corpo na década de 1990. A referência a ele, em meio à discussão trazida neste texto, dá-se porque a partir da sua introdução, a alfabetização busca trilhar “novos rumos” e, conseqüentemente, inúmeras questões surgem daí. Uma delas é, justamente, a confusão existente para definir uma e outro – a alfabetização e o letramento. Outra ainda é o porquê do letramento começar a ser tema a ser perseguido no processo de ensinar a ler e a escrever.

Magda Soares define letramento como “a participação em eventos variados de leitura e de escrita, e o conseqüente desenvolvimento de habilidades de uso da leitura nas práticas sociais que envolvem a língua escrita.” (SOARES, 2003, p. 16). Letramento entra em cena com o objetivo de ampliar e rever o entendimento sobre alfabetização; faz-se presente o discurso da necessidade de “alfabetizar letrando”. Mas, se algum dia pensou-se a alfabetização isoladamente das práticas sociais (por mais mecânico que fosse o processo) é porque a própria concepção de linguagem, orientadora do processo de ensino-

aprendizagem da língua escrita, era reduzida, artificial e somente destinada a atender às atividades escolares.

Como pensar na alfabetização separada do seu real uso? Desvinculada das relações sociais? O termo letramento vem, então, para mostrar a necessidade da apropriação da leitura e da escrita para as práticas sociais. Com ele, revela-se, portanto, um conceito de alfabetização que se refere somente ao ensino e à aprendizagem das relações grafema-fonema que necessita de um “complemento”, o letramento, para alcançar aqueles objetivos de apropriação da linguagem escrita para o uso social. Ou seja, pensar assim remete a uma concepção de linguagem e alfabetização (esta nos moldes de Soares) desconexa das relações sociais. Se assim o for, há que se reavaliar para que ensinamos as relações gráficas e sonoras do sistema, em alfabetização? Se é para o aluno aprender a ler e a escrever, temos que perguntar: para que/quem ele escreve ou lê? Já não estaria contido aí, intrinsecamente, o elemento social?

Soares (2003) não vê como complementar à alfabetização o processo de letramento, mas ambos como partes indivisíveis de um mesmo processo; embora cada qual tenha suas especificidades, interpenetram-se. A autora diz, em relação à alfabetização e ao letramento,

Não são processos independentes, mas interdependentes, e indissociáveis: alfabetização desenvolve-se no contexto de e por meio de práticas sociais de leitura e de escrita, isto é, através de atividade de letramento, e este, por sua vez, só se pode desenvolver no contexto da e por meio da

aprendizagem das relações fonema-grafema, isto é, em dependência da alfabetização (SOARES, 2003, p. 14).

Contrariamente a essa direção da introdução de um novo termo para designar práticas que podem e devem ser abarcadas quando se fala em alfabetizar, em trabalho anterior já demonstramos acreditar que “o letramento está contido e contém o objetivo e a consequência do ato de alfabetizar e de estar alfabetizado, pois alfabetização encerra a participação social em práticas de uso de escrita.” (BROTTO, 2008, p. 41).

Assim, voltamos a afirmar que a necessidade está em desvelar a concepção que está posta quando se define linguagem e alfabetização, pois o conceito desta tem que estar em harmonia com aquele para que as práticas de ensino em leitura e escrita orientem-se para a atuação social de sujeitos críticos da realidade. O que só o serão se desvelada a ideologia presente, inclusive quando se ensina a escrever e a ler “palavras” como signos linguísticos.

Pois, se o ensino em alfabetização não partir do princípio de que a linguagem é de natureza social, que ocorre num processo de interlocução, que palavras só se tornam signos se seus sentidos são compartilhados socialmente, então, seu ensino e, conseqüentemente, seu aprendizado serão parciais. Assim, não há orientação social para as práticas em leitura e escrita e, para nós, isso não é alfabetização, pois não aprendemos o ‘alfa’ e o ‘beta’ se não forem na e para a ação social (BROTTO, 2008, p. 40).

Percebe-se, com a inserção do termo e do tema letramento, mais um elemento fermentando o “caos”, quando se apresentam pesquisas e estudos sobre o próprio conceito de alfabetização e tudo o que ele envolve. Pensamos que a sugestão proposta por Ferreiro, em seu conhecido livro “Reflexões sobre alfabetização”, “em alguns momentos da história faz falta uma revolução conceitual. Acreditamos ter chegado o momento de fazê-la a respeito da alfabetização” (FERREIRO, 1994, p. 41), nem por ela foi completamente realizada. Dizemos isso em virtude de que, sob nossa ótica, uma revolução conceitual ocorreria se as concepções de linguagem fossem discutidas como direcionadoras das práticas alfabetizadoras. Assim, mais do que discutir conceitos de alfabetização, importa discutirmos a concepção que orienta a produção deste ou daquele conceito.

Concordamos com a autora se esta revolução ocorresse com intuito não de provocar um “novo caos” meramente, mas que essa caoticidade contribuísse para um entendimento amplo a respeito de alfabetização, contemplando o “para quê” da alfabetização, no sentido de um processo interacional, interlocutivo.

Notas finais

Propusemos, neste artigo, a apresentação de alguns conceitos de alfabetização que são recorrentes ainda na atualidade e a implicação destes nas práticas escolarizadas de ensino da leitura e da escrita. Pretendeu-se mostrar que cada “novo” conceito, fruto de estudos e pesquisas que pretendem difundir novidades, como novas teorias, novos métodos/metodologias de alfabetizar,

provocam grande desordem, confusão, na compreensão do que seja a alfabetização em um contexto para além do escolar.

Por mais que o “caos” possa imprimir um efeito positivo na medida em que ele nos impulsiona a buscar alternativas, estas ainda não atingiram, em alfabetização, uma saída vigorosa no sentido de efetivamente alcançar resultados satisfatórios na aprendizagem do aluno.

Defendemos que no contexto do “caos” o que está em xeque é algo bem mais amplo do que a discussão de conceitos, ou a centralidade maniqueísta dos métodos, mas, a necessidade de problematizar a questão da concepção de linguagem presente nas orientações que provocam o “caos”.

Entender a alfabetização como um processo intencional, sistematizado, remete à necessidade de o professor alfabetizador compreender a complexidade e a especificidade do fenômeno alfabetização e refletir sobre a concepção de linguagem que permeia todo o processo ensino-aprendizagem, a fim de ter subsídios necessários para o trabalho em sala de aula.

Mas, entendemos que não se trata apenas de uma discussão “intra-escolar” a questão de responder onde está o “problema” quando o professor ou a escola não atinge aos objetivos esperados. A escola como esfera indissociável do todo social, ao mesmo tempo em que é determinada, também determina o nela existente. Isso nada mais é do que reflexo e refração da forma da organização de uma sociedade cindida em classes. Entretanto, também apostamos no espaço de contradição que a escola é, cabendo assumir um

compromisso com a educação das classes populares, no trabalho com a alfabetização, garantindo um ensino com a linguagem escrita a partir dos usos e funções reais expressos nas relações sociais. Há que se considerar que a alfabetização, ou qualquer outra denominação que possa ser dada ao ensino e à aprendizagem da leitura e da escrita, tem que visar à emancipação humana, pois seu objeto refere-se à vida de sujeitos reais, localizados historicamente.



MÓDULO II – O QUE É LUDICIDADE?²

LUDICIDADE é um substantivo feminino que se refere à qualidade do que é lúdico, ou seja, consequência provocada pelo lúdico, um adjetivo masculino com origem no latim ludus, que remete a jogos e brincadeiras. O conceito de atividades lúdicas está relacionado às atividades de jogos e ao ato de brincar, sendo um componente muito importante para a aprendizagem. A ludicidade está em atividades que despertam prazer. Segundo Santos (2002), é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Tem como sinônimo divertimento, diversão e lazer; e como antônimos, tristeza e desânimo. No âmbito da Pedagogia, a ludicidade se dá como a forma de desenvolver a criatividade e os conhecimentos por meio de jogos, música e dança. O lúdico não é apenas uma prática da Pedagogia e nem foi inventado por ela. Ao brincar, as crianças estariam expostas a um ambiente extremamente favorável ao desenvolvimento físico e cognitivo. O ato lúdico está presente na maioria das manifestações do homem, bem como em outras espécies animais,

² Módulo II – reprodução total – Ludicidade – Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ludicidade>

preponderando durante a infância, como bem nos mostra a Etologia na observação do comportamento animal em um dado contexto ecológico ou na natureza. Em um estudo exemplar de brinquedos em animais, envolvendo a observação de filhotes de hamsters dourados, Vieira (1985) aponta que o comportamento de brincadeira aumenta em função da privação social de indivíduos de mesma idade ou pela troca de parceiros.

1. A ETOLOGIA E O COMPORTAMENTO DE BRINCAR HUMANO

Com relação à forma da brincadeira, existem dados bastante consistentes mostrando que ocorrem diferenças de gêneros sexuais nos estilos de brincadeira e preferência de parceiros em crianças de várias culturas (BIBEN, 1998). Meninos e primatas na infância, se mostram mais ligados em brincadeiras turbulentas, manifestam preferência por parceiros de mesmo sexo e brincam em grandes grupos, são mais ativos fisicamente e mais competitivos. Brincadeiras de perseguição com elementos de fantasia, são muito comuns entre eles (MORAES & CARVALHO, 1994). O brincar das meninas é mais voltado para a cooperação e comunicação com o grupo. As meninas preferem atividades relacionadas com atividades domésticas, casamentos, festas e procuram brincadeiras mais realísticas, que imitam a vida real, além de serem mais voltadas para a cooperação e comunicação com o grupo. Conforme a criança

vai crescendo e se desenvolvendo, a estereotipia do gênero vai diminuindo (CORDAZZO E VIEIRA, 2008).

A presença da macrocultura no grupo de brinquedo revela-se também através de papéis e valores na estereotipia de gênero em relação a brincadeiras na formulação de regras baseadas em conhecimento social ou na recusa de papéis menos valorizados socialmente pelas crianças que lideram uma brincadeira (MORAES & CARVALHO, 1994). Trazer valores e conceitos da macrocultura para a brincadeira é uma oportunidade de questioná-los, de reconstruí-los ou de fortalecê-los, dependendo da interação com conceitos e valores dos parceiros. Harris (1995) sugere que o grupo de pares é o principal responsável pelo desenvolvimento de atitudes e valores desde a infância, possivelmente superando o papel dos adultos nesse processo. Em seres humanos, sugere-se que diferentes formas de comportamentos envolvidos na brincadeira podem ter consequência no desenvolvimento infantil, como por exemplo, aprimoramento no controle de padrões motores, resistência e força física (PELLEGRINI e SMITH, 1998). Devido as grandes mudanças que a sociedade enfrentou e enfrenta desde a antiguidade, o conceito de brincar foi dissipando sua essência, mesmo nessa sociedade que está cada vez mais moderna e globalizada.

2. BREVE HISTÓRICO DO BRINCAR

Estudos apontam que os homens primitivos já brincavam e construíam seus próprios brinquedos. Algumas atividades diárias que realizavam já estavam interligadas ao lúdico. As atividades como a dança, as lutas, as pescas e as caças são ações intrínsecas de povos primitivos em que o lúdico era expresso na época (OLIVEIRA, 2010).

Na Idade Média, em um sentido teológico, o homem brincava por acreditar vivamente na sentença bíblica que associa a Sabedoria Divina à obra da Criação. Quando Deus criou o mundo [...] fez brotar as águas das fontes [...] assentou os fundamentos da Terra e ali estava a sabedoria brincando sobre o globo terrestre (LAUAN, 1991). Na Súplica Teológica de Tomás de Aquino encontramos que “assim como o homem precisa de repouso corporal para reestabelecer-se, pois sendo as suas forças física limitadas, não pode trabalhar continuamente; assim também é preciso de repouso para a alma , o que é proporcionado pela brincadeira” (LAUAND, 1991). A Revolução Industrial criou na estrutura social, uma série de mudanças. O processo de industrialização, acaba por exigir uma nova escola, capaz de garantir um indivíduo qualificado, um sujeito competente para suprir as novas condições de

trabalho. Além da formação técnica do indivíduo, naquele período, as mulheres também trabalhavam nas indústrias. As mães tinham que deixar suas responsabilidades domésticas tais como cuidado com a casa e filhos. Diante dessas condições, se faz necessário um novo espaço para as crianças. A educação infantil e as crianças ganham uma atenção especial e passam a ser notadas como objeto de estudo. A criança passa a ser vista como sujeito de necessidades e objeto de expectativas e cuidados e a infância como um período de preparação para o ingresso no mundo dos adultos, dando centralidade ao papel da escola (BROUGERE, 1998). Na sociedade atual, o lúdico está presente nas brincadeiras cotidianas da vida do homem, como piadas, nos esportes, isso demonstra mais uma vez, que o lúdico não se restringe apenas à Pedagogia, ao âmbito escolar, mas em todas as manifestações que o homem se apraza e goste. Autores como Fröebel, Piaget, Vygotsky, Winnicott e Wallon, apenas para falar dos clássicos, promoveram estudos relacionados ao comportamento de brincar em sua relação com o desenvolvimento, favorecendo a compreensão e aplicação do mesmo.

Fröebel (1782-1852)

Para Fröebel, pedagogo e criador do Jardim de Infância, a brincadeira é a “fase mais alta do desenvolvimento da criança [...]; pois ela é a representação do interno, da necessidade e do impulso interno” (FRÖEBEL, 1887, p. 55 apud

ARCE, 2002, p. 60). A brincadeira é a mais pura, a mais espiritual atividade do homem nesse estágio e, ao mesmo tempo típica da vida humana como um todo – da vida natural interna escondida no homem e em todas as coisas. Por isso dá alegria, liberdade, contentamento, descanso interno e externo, paz com o mundo. Ela tem a fonte de tudo o que é bom. A criança que brinca muito com determinação auto ativa, perseverantemente até que a fadiga física proíba, certamente será um homem (mulher) determinado, capaz do alto sacrifício para a promoção do bem-estar próprio e dos outros. Não é a expressão mais bela da vida da criança neste momento, uma criança brincando? – Uma criança totalmente absorvida em sua brincadeira? Como já indicado a brincadeira neste período não é trivial, ela é altamente séria e de profunda significância.

Froebel, influenciado por um ideal político de liberdade, criou um jardim de infância, em 1837, considerado, por ele, como um espaço onde as crianças e os adolescentes estariam livres para aprender sobre si e sobre o mundo. Em seu método pedagógico, utilizou-se da música para educar as sensações e as emoções; enfatizava a participação em atividades de livre expressão através da música, dos gestos e montagens com papéis e argila. Para Froebel, tais atividades possibilitavam que a criança expressasse seu mundo interno, como forma de conseguir ver-se e, assim, modificar-se, através da auto-observação[1]

Piaget (1896-1980)

Jean William Fritz Piaget, biólogo, psicólogo e epistemólogo, é um dos autores cognitivistas, descreve como crianças e adolescentes se desenvolvem e adquirem seus conhecimentos, sua gênese e a evolução dos conhecimentos, para isso propôs a divisão do desenvolvimento psicológicos em estágios, os quais a criança percorre, para adquirir e desenvolver seus conhecimentos, sobre si e sobre o mundo. Cada estágio possui uma forma de organização mental diferente, o que permite ao indivíduo se relacionar com a realidade em seu redor, bem como considera que os estímulos em que esta criança é condicionada, também contam muito quanto o desenvolvimento cognitivo. Piaget considera em sua teoria que a criança é um ser ativo, que estabelece relação de troca com o meio objeto, e por isso não pode ser considerado um ser passivo apenas, e que é papel do professor propor possibilidades e promover uma ação que permitam o avanço da cognição de cada aluno em sua singularidade, promovendo o desenvolvimento do aluno em sua totalidade. Em sua visão a criança é a própria construtora de seus conhecimentos, que são construídas a partir de suas relações com objetos e com o mundo. Grande parte desses conhecimentos são construídos a partir do jogo e da brincadeira, um espaço que permite o desenvolvimento físico e mental, incluindo a noção de regras, a socialização e exercitando o simbólico (PIAGET, 1998). De acordo com a perspectiva de Piaget (1987), a atividade lúdica é um princípio fundamental para o desenvolvimento das atividades intelectuais da criança, sendo assim indispensável a prática educativa. É de suma importância que o professor esteja preparado para propor atividades lúdicas, para assim

permitirem o desenvolvimento cognitivo da criança, possibilitando a assimilação da criança, do lúdico a sua realidade concreta e suas relações com o mundo. Ainda sobre as atividades lúdicas Piaget (1987) as considera o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Em outras palavras, o início do desenvolvimento cognitivo se dá a partir das relações que a criança cria através das dinâmicas lúdicas em que são condicionadas desde sua gênese, é a partir dessas que a criança desenvolve grande parte de seu conhecimento, desenvolvendo a noção de regras, valores, de cooperação, e desenvolvimento motor. É válido lembrar que as atividades lúdicas não se restringem apenas ao âmbito pedagógico, a escola em si, mas em todas as relações em que a criança está inserida, seja ela na família, na igreja ou escola. Considerando que o jogo é uma atividade lúdica, e que essas atividades contribuem para o desenvolvimento intelectual da criança, e não uma mera atividade para preencher o currículo e gastar energia, Piaget afirma que o jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à realidade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Os métodos ativos da educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1976). Considera que o jogo é um instrumento fundamental para que a criança se aproprie de uma aprendizagem significativa, e não um aprendizado superficial, sem significância para sua vida. Como já

dito, é a partir do jogo que a criança faz assimilação de regras de convivência, se desenvolve fisicamente e mentalmente, faz relação entre o simbólico e o real.

Vygotsky (1896 – 1934)

Segundo Lev Semenovitch Vygotsky, psicólogo proponente da Psicologia Histórico Cultural, a criança por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. Ao brincar, procura estar junto aos colegas e sempre explorando o meio a sua volta com os objetos. Para Vygotsky, o ato de brincar é um aspecto relevante na constituição do pensamento infantil. É brincando, jogando, que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoais, coisas e símbolos. A criança, por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem, segundo Vygotsky (1984), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança á medida que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento. De acordo com Vygotsky (1998): A brincadeira cria para as crianças uma "zona de desenvolvimento proximal" que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de

um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano, a partir da imaginação e pelo faz de conta, essas assimilações são elaboradas. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e reproduções do real, de acordo com suas afeições, necessidades, desejos e paixões. Estas ações são fundamentais para a atividade criadora do homem. Segundo Vygotsky (1998), o desenvolvimento não é linear, mas evolutivo e nesse trajeto, a imaginação se desenvolve. Uma vez que a criança brinca e desenvolve a capacidade para determinado tipo de conhecimento, ela dificilmente perde esta capacidade, a tendência é que este conhecimento se aprimore e não se perca. É a partir da formação de conceitos com relação ao sentido e significado que se dá a verdadeira aprendizagem e é no brincar que está um dos maiores espaços para a formação desses conceitos.

- O desenvolvimento cognitivo resulta da interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares. Um dos conceitos angulares de sua obra, está a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP) - a diferença entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que ela atinge quando resolve problemas com auxílio de outra pessoa - seja criança ou um adulto. O brincar atuará como potencializador da capacidade de apreender por meio de atividades lúdicas inseridas nos ambientes de aprendizagem, entretanto não é todo jogo de criança que possibilita a criação de uma ZDP. A criança cria a partir do que ela já conhece; das oportunidades do meio em que está inserida; e, em função das

suas necessidades e preferências. Além da ideia de transformação criadora, o jogo proporciona alteração das estruturas cognitivas. Com uma prática pedagógica adequada, as crianças podem além de permitir o brincar por brincar, mas também por ensinar as crianças a brincarem. Para Vygotsky, a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento infantil porque oportuniza interações. Em sua teoria socionteracionista, reforça a importância de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil. É fundamental que a criança brinque, se movimente, conheça, experimente, sinta, descubra, explore, crie e interaja para que possa desenvolver suas potencialidades.

Wallon (1879 – 1962)

A teoria de Henri Paul Hyacinthe Wallon, filósofo, médico, psicólogo e político, se desencadeia em volta do afeto, emoção e linguagem. Para ele, a construção do aprendizado pode ser dividida nessas três características. O afeto é responsável pelo bom funcionamento do corpo, promove a confiança, a motivação e além de tudo, o desenvolvimento completo do ser integrado ao meio em que está inserido, ou seja, envolve aspectos físico-motor, intelectual, afetivo-emocional e social.

“Jamais pude dissociar o biológico e o social, não porque o creia redutíveis entre si, mas porque eles, me parecem tão estreitamente complementares, desde o nascimento, que a vida psíquica só pode ser encarada tendo em vista suas relações recíprocas”. (WALLON, 1951, p. 08)

A afetividade está entrelaçada com a motricidade desencadeando o desenvolvimento da criança. As relações e vínculos afetivos entre professor e aluno facilitam a resolução de problemas e carências encontradas no ambiente escolar. A emoção está associada a linguagem e com a motricidade, por meio delas que a criança aprende as representações da vida real, apropriações e construções de sua função no mundo em que está inserida. Portanto, é fundamental que a criança tenha a liberdade e oportunidade de brincar. Para Wallon, toda atividade realizada pela criança é lúdica, desde que, seja algo livre, ela faz pelo simples prazer de fazê-lo, surge de forma livre. Mas, a partir do momento que a atividade é dirigida ou imposta, se torna um trabalho e deixa de ser brincadeira. Wallon divide os jogos infantis em quatro etapas: a) jogos funcionais – são os que propiciam exploração do corpo por meio dos sentidos. A consequência disso é a repetição das ações aprendidas, pois a criança descobre que são prazerosos os efeitos causados pela ação gestual. Exemplos, sons de gritos e movimentos do corpo; b) jogos de ficção – é o famoso faz-de-conta, caracterizado pela presença constante e aflorada da imaginação. Acontece quando a criança aprende a representar e interiorizar os papéis sociais dos indivíduos. Pode ser caracterizada pela imitação de falas e ações adultas; e,

c) jogos de aquisição – se tratam do empenho que a criança revela em aprender e conhecer gestos, imagens, músicas, etc. Jogos de fabricação: quando a criança tende a realizar atividades que a impulsionam a criar, juntar e transformar coisas. Para Henri Wallon (1981), a brincadeira independe do ambiente, basta algo que incentive a criança e a possibilite imaginar, podendo se inspirar em coisas do seu cotidiano e expressar seus sentimentos. Para ele, é por meio do brincar que a criança inicia uma relação com o meio, a interação e a socialização, formando sua identidade e promovendo a sua autonomia, além de desenvolver a criatividade, a afetividade e a inteligência. É importante que em cada atividade proposta seja incluído o lúdico, preferivelmente na primeira etapa da atividade, brincar livremente, manusear, antes de dar um caráter instrumental, usando o conteúdo de forma intencional. De acordo com sua teoria, a criança brinca de cantar, dançar, pintar, de ouvir histórias sobre si mesma, enfim, nesta fase, o brincar se assemelha com o fazer arte. [...] o brincar irá contribuir para o crescimento da criança e conseqüentemente auxiliar no desenvolvimento da mesma. Assim o jogo seria uma atividade voluntária livre da criança e quando imposta por outra pessoa perde se o caráter de jogo e passa a ser caracterizado como um trabalho ou ensino. (LUIZ, 2014) Constatamos na abordagem walloniana uma noção de ludicidade ao afirmar que, para as crianças, o universo de suas mentes é lúdico em tudo que fazem e imaginam. Ele configura algumas formas de inteligência, dentre elas a inteligência prática-direção física-práxica, a qual trabalha as ações motoras que, por meio de recursos representativos, atuarão como um agente fundamental no processo de

transição para a inteligência teórica. Tanto a criança quanto o adulto, nunca recusarão um jogo, pois ele alivia a alma, ensina, socializa pessoas e ainda lhe dá como atributo uma aprendizagem lúdica, sem pressões, onde não há correto, nem errado, há a construção individual e coletiva. É uma forma prazerosa de desenvolver a criatividade a imaginação e ainda obter resultados ótimos quando se trata de aprendizagem.

Winnicott (1896 – 1971)

Donald Woods Winnicott, pediatra e psicanalista, considera que a brincadeira possibilita a quem a vivencia, momento de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de expressividade. Na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, ou o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Com Winnicott, o conceito de psicomotricidade, jogos e brincadeiras toma um rumo um tanto diferenciado. Ele discute sobre a psicomotricidade relacional, uma proposta que possa proporcionar por meio de seu método não-diretivo do brincar direcionado; um espaço para que a criança possa expor suas simbolizações e é neste espaço que as teorias de Winnicott ganham espaço para a formação da criança. Segundo Winnicott (1975), o brincar é universal e facilita o crescimento, insere a criança aos relacionamentos grupais, podendo

se tornar uma forma de comunicação. É por meio das brincadeiras e fantasias que a criança adquire experiências. Winnicott (1985) relata que, primeiro a criança brinca com sua mãe ou sozinha e é por intermédio das brincadeiras, que outras crianças são permitidas a participarem de seu mundo. O autor, em quatro de seus trabalhos, trata da importância do espaço potencial e do objeto transicional na formação da criança para a superação do bebê separado de sua mãe e também como um fator de suma importância para que o mesmo se reconheça como sujeito. Este espaço potencial e este objeto transicional podem ser proporcionados à criança, por meio das vivências lúdicas e simbólicas, oportunizando a exteriorização de suas frustrações, pelo afastamento ou separação de sua mãe. A psicomotricidade relacional defendida pelo autor, tem como proposta proporcionar por meio de seu método não-diretivo do brincar direcionado, um espaço para que a criança possa expor suas simbolizações. É neste espaço que as teorias de Winnicott contribuem para a formação da criança. Ao propiciar para a criança, que ela brinque num espaço em que seu mundo simbólico pode ser expresso livremente, usando ou não objetos disponíveis, o mediador facilita o processo de transição da criança, entre o mundo totalmente dependente da mãe para seu próprio mundo. Destaca ainda que psicomotricidade relacional deixa clara também a importância das vivências simbólicas no mundo da criança, pois só neste espaço proporcionado para a criação lúdica é que a criança poderá se posicionar como autora da sua própria história. Ainda ressalta sobre a psicomotricidade relacional, que por meio do brincar, pode proporcionar para a criança, conhecimentos sobre si, sobre os

outros e sobre o mundo em que a criança está inserida. Com base nos significados e conceitos acerca do lúdico e ludicidade, baseando nas teorias que fundamentam a prática lúdica e as dão ainda maior relevância. Constatamos que, o lúdico é mais que uma ferramenta de colaboração para a prática pedagógica, é um dos caminhos para atingirmos uma aprendizagem significativa, sendo este um caminho prazeroso, envolvente e divertido, colaborando então para uma prática pedagógica mais leve, suave e agradável sem perder seu teor de importância, na vida da criança envolvida e na sociedade, deixando um pouco de lado a taxada burocracia, a carga da prática pedagógica.



MÓDULO III – O PROCESSO DE APRENDIZAGEM³

Autora: DRA FERNANDA SPENGLER

A aprendizagem social juntamente com a maturação das estruturas biológicas, formam o alicerce fundamental do desenvolvimento na infância. Aprender, de uma forma geral é um processo que envolve diversas áreas do desenvolvimento, tais como a psicomotora, afetiva, social, como também, depende do envolvimento do sistema nervoso central.

No cérebro humano encontramos o córtex cerebral, onde cada região microscópica é responsável por uma função diferente. Essas regiões se comunicam entre si trocando mensagens e somando dados, mediadas por substâncias chamadas neurotransmissores e formando uma rede complementar de informações, o que permite a complexidade do seu funcionamento.

³ MÓDULO III – reprodução total - Como a criança aprende? – Autora: DRA FERNANDA SPENGLER – Disponível em: <https://www.psicoinfantil.net/como-a-crianca-aprende/>

A aprendizagem implica modificações no sistema nervoso. Geralmente se produz por ação de um estímulo externo (treinamento, experiência) e é um processo adaptativo, já que o indivíduo vai modificando-se frente as alterações do ambiente.

Com isso, vemos a importância de estímulos significativos na primeira infância, pois, para que a aprendizagem se concretize, a criança associa experiências pré adquiridas com funções perceptivas e motoras, na elaboração de um novo conhecimento, permitindo assim, formar estruturas mentais indispensáveis. Estas, por sua vez possibilitam ao indivíduo relacionar vivências concretas com situações abstratas a cada momento.

O desenvolvimento da linguagem fala e escrita leva anos. Não se alfabetiza a criança no seu primeiro ano escolar. O processo começa muito antes, fora da escola. A criança vive um mundo cheio de letras e números e já tem conceitos com relação a eles. O papel da alfabetização formal (pré-escola/primeiros anos) é permitir que elas convivam e manejem letras e números da mesma forma que manejam tesouras, colam, pintam e desenharam. Fica clara a necessidade de uma atenção especial ao período de alfabetização como um dos fatores de maior importância para a estruturação do conhecimento.

Além disso, o estado emocional e o nível de afetividade também interferem no aprendizado. Para que um indivíduo aprenda é necessário que haja “bem-estar bio-psico-social”.

Nessa perspectiva, entendemos que a aprendizagem coincide com um momento histórico, um ambiente propício, uma etapa biológica da inteligência e um sujeito compreendido em diferentes dimensões:

Dimensão biológica: estruturas operatórias que permitem a aprendizagem e a organização dos conceitos concretos e abstratos em concordância ao seu estágio de desenvolvimento fisiológico-neuronal.

Dimensão cognitiva: frente a uma situação nova, o sujeito adapta-se depois da experiência do ensaio-erro; relacionando os elementos do ambiente à aprendizagens anteriores, através de estímulos cotidianos reorganiza um novo aprendizado e amplia suas estruturas do pensamento.

Dimensão social: onde o sujeito aprende as modalidades de ação que o tornam integrantes de uma cultura. Inclui interação e socialização com crianças da sua faixa etária e também adultos que possibilitam a mediação e a troca de experiências.



MÓDULO IV - A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO⁴

Autores: Carliani Portela do Carmo - UFMS Elaine Cristina Freitas Veiga - UFMS/ Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra Cintra - UFMS/ Sarah da Silvia Corrêa Lima- UFMS

O termo Ludicidade é utilizado e debatido por várias pessoas, em especial por professores pesquisadores da Educação Infantil. Segundo o dicionário Aurélio ludicidade significa: “qualidade do que é lúdico”. Ludicidade são atividades de caráter livre, para que uma brincadeira seja considerada lúdica ela deve ser de escolha da criança participar ou não dela (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010). A ludicidade não se delimita apenas aos jogos, as brincadeiras e aos brinquedos, ela está relacionada a toda atividade livre e prazerosa, podendo ser realizada em grupo ou individual.

As brincadeiras na Educação Infantil são atividades lúdicas bastante utilizadas pelos professores (as) nas salas de aula, elas representam muito mais

⁴ Módulo IV – reprodução total - A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO - Carliani Portela do Carmo - UFMS Elaine Cristina Freitas Veiga - UFMS/ Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra Cintra - UFMS/ Sarah da Silvia Corrêa Lima-UFMS – Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23662_12144.pdf

do que um “faz de conta”, é um momento privilegiado, que oferece as crianças a possibilidade de experimentarem situações novas, compartilharem experiências, bem como as preparam para superar novos desafios.

É por meio das brincadeiras que as crianças expressam seus sentimentos, aprendem que existem regras a serem respeitadas, se colocam no lugar do outro e expõem as relações do seu cotidiano. As brincadeiras permitem que o (a) professor (a) trabalhe com o concreto ou abstrato, permite diversas maneiras e formas das crianças realizarem determinada atividade proposta, prevalecendo um aprendizado significativo e divertido.

Este estudo teve como objetivo descrever a importância da ludicidade na Educação Infantil. A pesquisa visa apresentar uma revisão bibliográfica sobre a relevância da ludicidade na Educação Infantil para o aprendizado e desenvolvimento das crianças que são sujeitos históricos, sociais e culturais. A partir das discussões e leituras acerca do tema proposto no artigo buscou-se responder ao problema de pesquisa: qual a relevância da ludicidade para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças que frequentam a Educação Infantil?

Para responder a questão que norteia nossa pesquisa elencamos três tópicos para discussão teórica e análise documental. O primeiro tópico aborda a Educação Infantil como direito da criança, dissertando sobre a visão da criança como propriedade dos pais, até o presente momento com a defesa da criança como cidadã. O segundo tópico trazemos conceitos da Psicologia

Histórico-Cultural relacionados à aprendizagem e desenvolvimento da criança, processo que começa logo que a criança nasce e passa a socializar com os sujeitos a sua volta e a cultura em que faz parte. O último tópico conceitua o que é jogo a partir de autores como Huizinga (1996), Brougère (2010) e Moyles (2010), e apresenta a relevância que a ludicidade tem para a aprendizagem da criança na Educação Infantil, a defesa por uma educação pautada no interesse da criança, tendo a ludicidade como forma prazerosa para o processo de ensino na infância.

Educação Infantil no Brasil: direito da criança

A Educação Infantil como direito da criança gera muitos debates, há poucos anos a matrícula na Educação Infantil era direito dos responsáveis que trabalham e precisam de um lugar para seus filhos ficarem, mas foi modificado quando esse direito passou a ser da criança. Atualmente, qualquer criança pode ser matriculada, com o responsável trabalhando ou não, pois essa matrícula garante o seu direito.

Tal direito gera discussões do que é correto ou não, argumentos como: o responsável que trabalha acaba não conseguindo a vaga, perdendo para o outro que passa o dia em casa. O debate gira em torno do sujeito errado, a Educação Infantil não é para a família e responsáveis e sim para a criança, o direito é dela,

a um ambiente que desenvolva sua autonomia, criatividade, confiança em si próprio, autoestima, ampliando suas relações com a sociedade e o meio.

A Educação Infantil, de acordo com a Constituição Federal de 1988, está sob responsabilidade dos Municípios, “§ 2º Os Municípios atuarão prioritariamente no ensino fundamental e na educação infantil” (Art 211 da Constituição Federal de 1998). A Educação Infantil está dividida entre a Creche (0 a 3 anos de idade) e a Pré-Escola (4 a 5 anos de idade), sendo obrigatória apenas a Pré-Escola. Pela não obrigatoriedade dessa fase da educação básica (0 a 3 anos) ela também não obriga o Estado a oferecer vaga para todos.

Cabe compreender que a Educação Infantil não é um local para o cuidar, como muitas vezes é visto, não é um ambiente criado para a criança ser cuidada até que seu responsável vá busca-la, e sim um ambiente para a aprendizagem e desenvolvimento da criança, não queremos dizer que não haverá nenhum tipo de cuidado, porque afinal ele é essencial, mas não é sua única responsabilidade.

Quando tratamos da garantia de direitos, faz-se necessário conceituar o que é cidadania, sendo ela “garantia de que todos os seres humanos têm direitos às produções materiais e sociais que, através do trabalho, ajudam a construir”. (PEREIRA; CINTRA, 2008, p. 16).

Os direitos adquiridos pelo cidadão vale, também, para a criança, é preciso que haja a compreensão delas como pessoas que devem ser respeitadas e não maltratadas. É dever da família, Estado e sociedade garantir que a criança tenha, prioritariamente acesso a:

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão. (Art. 227 da Constituição Federal de 1988, grifo nosso).

Ainda sobre a criança como cidadã Kramer (2003, p. 91) ao citar Pereira e Cintra (2008, p. 17) disserta que devemos ver a criança:

[...] não como filhotes do homem, ser em maturação biológica, que um dia se tornará adulto, pelo contrário, a criança tem suas particularidades que são próprias da infância. Logo é preciso ver [...] as crianças como cidadãs, pessoas que produzem cultura e são nelas produzidas, que possuem um olhar crítico que vira pelo avesso a ordem das coisas, subvertendo essa ordem.

Assim, a criança por si própria é detentora de seus direitos e a família, sendo responsável por ela até a maior idade, deve assegurar sua segurança, sua saúde e sua educação, caso não seja possível o Estado deve assumir tal papel. Com a Lei garantindo que nenhuma criança ficará desamparada, ter crianças moradoras de rua se torna inconstitucional, não é possível e nem permitido pela Lei que uma barbárie como essa ocorra, o que nos faz questionar, com tantas Leis garantindo seus direitos, por que ainda ocorre o abandono da família, Estado e sociedade?

A não visibilidade da criança como cidadã e não propriedade da família é histórica, foi apenas com a publicação da Lei nº 8.069, de 13 de Junho de 1990, conhecida como Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, que a criança deixou de ser vista como uma propriedade do responsável para ter seus direitos assegurados como qualquer outra pessoa, tal Lei ajudou no combate aos abusos e maus-tratos que as crianças sofriam com seus familiares, apesar de estar longe de acabar.

O UNICEF reconhece que o ECA é um dos instrumentos legislativos mais avançados sobre o tema no mundo, pois recepcionou os princípios da Convenção Internacional sobre a Criança, bem como previu o entrelaçamento de parcerias entre governo e sociedade civil, ou seja, delineou linhas de ações e diretrizes políticas- administrativas para o atendimento à criança e ao adolescente. (PEREIRA; CINTRA, 2008, p. 21).

Assim, é direito da criança a proteção, seja ela da família ou do Estado, os cuidados com a criança são, como está na CF de 1988, prioridade. Garantir que elas tenham onde morar, se alimentar, a saúde, a segurança e a afetividade, são passos obrigatórios para uma educação de excelência, uma formação para a aprendizagem e desenvolvimento, contemplando a pluralidade cultural e de ideias que permeia nosso país e o mundo, visando o respeito às diferenças e em busca da igualdade.

A relação desenvolvimento e aprendizagem no desenvolvimento infantil

Para a compreensão da aprendizagem e do desenvolvimento dos sujeitos, partimos dos estudos de Vygotski, nos baseando nos pressupostos da Teoria Histórico Cultural. Vygotski ao longo da sua trajetória de estudos buscou compreender a origem e o desenvolvimento do homem, principalmente com relação ao desenvolvimento dos processos psicológicos e da história individual. Afirmava que o desenvolvimento e a aprendizagem caminham juntos e se relacionam, pois a constituição do sujeito é um movimento dialético entre ambas as concepções.

A teoria Histórica cultural parte do pressuposto que os sujeitos se desenvolvem por meios das interações nos processos de mudanças e transformações que ocorrem no meio em que vivem. O desenvolvimento também está inserido nas práticas culturais e educativas, ambas levam consigo o processo de aprendizagem e as experiências dos sujeitos. Vygotski buscou interpretar e ter como objeto de investigação do desenvolvimento a área da espécie, dos grupos culturais e dos indivíduos, em seus estudos fez algumas reflexões sobre vários aspectos da aprendizagem e do desenvolvimento.

Aprendizagem e desenvolvimento estão relacionados, pois a criança desde o ventre da mãe carrega consigo formas de aprendizado que serão desenvolvidas pelo social. O aprendizado é o que promove o despertar dos processos internos do desenvolvimento, que se faz importante no contato com os indivíduos para ocorrer esses processos, por exemplo, se um indivíduo vive em um grupo social onde a língua é o inglês e ao se descolar para um outro

grupo social onde a língua é o português, ele estará passando pelo processo de aprendizado dessa nova língua, despertando e alterando o seu desenvolvimento interno, deixando claro que o aprendizado promove o desenvolvimento do sujeito e sua relação o ambiente sociocultural. A relação entre os indivíduos e importância das trocas sociais é muito enfatizada por Vygotski, então ele formulou um conceito de Zona do Desenvolvimento Proximal.

Vygotski classificou o desenvolvimento dos sujeitos buscando esclarecer melhor as relações de inter-relação. O Primeiro nível de classificação denominou de desenvolvimento real, ou seja, são as atividades que a criança consegue desenvolver sem nenhum tipo de ajuda, ou seja, de forma independente. Neste processo não ocorre a intervenção do adulto. Para Vygotski são resultados de processos de desenvolvimento consolidados.

O segundo nível é classificado por Vygotski como desenvolvimento potencial, que são atividades onde a criança necessita da intervenção ou colaboração de um adulto para conseguir realiza-la. Quando há uma intervenção do outro durante a ação, afeta significativamente o resultado da ação individual.

A distância entre o que a criança já é capaz de fazer de forma autônoma e aquilo que ela realiza com a intervenção de um indivíduo mais experiente caracterizou-se de zona de desenvolvimento potencial ou proximal.

"A Zona de Desenvolvimento Proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que

amadurecerão, mas que estão, presentemente, em estado embrionário" (VYGOTSKY. 1984, p. 97), ou seja, a Zona de Desenvolvimento Proximal é o percurso que o sujeito terá que percorrer para desenvolver as funções que estão em amadurecimento(desenvolvimento potencial) e que posteriormente serão funções consolidadas(desenvolvimento real).

Segundo Vygotski a interação social é importante no processo de construção das funções psicológicas humanas. O sujeito se desenvolve individualmente num ambiente social e nas relações com outros sujeitos. O contato entre os indivíduos, as intervenções e as trocas de experiências permitem que os mesmos constituam-se enquanto sujeitos que são capazes de pensar a realidade e transformá-la, os sujeitos que possuem mais experiências contribuem no processo de desenvolvimento daqueles que ainda são imaturos.

Durante seus estudos Vygotski desenvolveu varias ideias a respeito dos processos de construção de funções psicológicas superiores dos sujeitos, essas ideias envolviam a presença do jogo, da fantasia, da brincadeira e como essas atividades lúdicas estão ligadas no processo das interações sociais na constituição do indivíduo. Nesse sentido, a escola é um lugar onde vários indivíduos se encontram num mesmo ambiente e tem a oportunidade de trocar relações, tem a função da construção e de instruir os sujeitos. O aprendizado é parte integrante da escola e ele é o grande impulsionador do desenvolvimento, porém é necessário que a escola reconheça os alunos adequadamente para conseguir realizar o seu trabalho de forma gratificante no intuito de auxiliar os

alunos nas conquistas de novas possibilidades de novos estágios do desenvolvimento.

A escola busca estabelecer o processo de ensino aprendizagem por meio de atividades mediadas por professores no qual faz interferências na zona de desenvolvimento proximal para que ela consiga avançar na compreensão de mundo.

Ludicidade: jogos, brinquedos e brincadeiras para promoção da aprendizagem

A ludicidade está presente diariamente nas salas de Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras se tornaram parte fundamental e essencial para a infância, sendo um direito adquirido, mas nem todas as crianças tem acesso. Ser criança pressupõe-se uma fase para brincadeiras, descobertas do mundo e aprendizagem para o desenvolvimento, alicerçada à segurança, à alimentação de qualidade, à educação e à saúde. Tal realidade não se aplica a todas as crianças, por diversas questões sociais e econômicas.

A presença da ludicidade na história humana é constante, desde que existimos somos seres lúdicos. Ainda, como afirma Huizinga (1996, s/p) “seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e

qualquer atividade humana”, ou seja, a ludicidade faz parte da história do homem, sendo constituinte de sua identidade, história e cultura. Os jogos e as brincadeiras fazem parte da história do homem desde seus primórdios.

Estudar a história humana é, também, um estudo da ludicidade. Os jogos e as brincadeiras não são inatos ao ser humano e sim desenvolvido entre eles:

A criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável. Não existe na criança uma brincadeira natural. A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe. (BROUGÈRE, 2010, p. 104).

Ludicidade são atividades livres com as quais a criança tem a possibilidade de escolher o que ela quer fazer. A ludicidade surgiu muito antes da cultura, como cita Huizinga (1996, p. 03) “o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica”.

Os jogos e as brincadeiras tem por característica a liberdade de escolha da criança, sendo voluntário e não imposto (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE, 2010). Os autores dissertam que:

Chegamos, assim, à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Toda criança sabe perfeitamente quando está "só fazendo de conta" ou quando está "só brincando". (HUIZINGA, 1996, p. 11, grifos nosso).

A brincadeira é, antes de tudo, uma confrontação com a cultura. Na brincadeira, a criança se relaciona com conteúdos culturais que ela reproduz e transforma, dos quais ela se apropria e lhes dá uma significação. A brincadeira é entrada na cultura, numa cultura particular, tal como ela existe num dado momento, mas com todo seu peso histórico. [...] A apropriação do mundo exterior passa por transformações, por modificações, por adaptações, para se transformar numa brincadeira: é liberdade de iniciativa e de desdobramento daquele que brinca, sem a qual não existe a verdadeira brincadeira. (BROUGÈRE, 2010, p. 82, grifo nosso).

Ainda conceituando, Brougère (2010), diferencia o jogo da brincadeira afirmando que o primeiro é uma atividade tanto de adultos quanto de crianças e o segundo é estritamente da criança. Jogos como xadrez e futebol podem ser

jogados por qualquer faixa etária que deseja e tenha condições de participar, mas a brincadeira denota a infância, quando chegamos à idade adulta não nos permitimos mais brincar, é denominado “atividade de criança”.

Ainda sobre o jogo, o autor complementa:

Aquilo que é chamado de jogo (jogos de sociedade, de construção, de habilidades, jogos eletrônicos ou de vídeo...) pressupõe a presença de uma função como determinante no interesse do objeto e anterior a seu uso legítimo: trata-se de regra para um jogo de sociedade ou do princípio de construção (encaixe, montagem) para as peças de um jogo de construção. [...] É claro que os jogos de sociedade não são puras expressões dos princípios lúdicos mas, após o Monopólio, são cada vez mais a representação de um aspecto da vida social, pelo menos quando não se referem a um universo imaginário. (BROUGÈRE, 2010, 13, grifo nosso).

A ludicidade é a forma da criança de aprender e se desenvolver, de se apropriar da cultura que a cerca de forma prazerosa, para que desperte o seu interesse. Para tanto, as atividades lúdicas não deve ser impostas, se assim for, perde sua principal característica, a liberdade de escolha, e o propósito de uma atividade baseada em seu interesse.

Atualmente, na Educação Infantil, a ludicidade sofre um dilema, nem sempre é entendida, muitas vezes vista apenas como uma atividade criativa, com cores, desenvolvida para a criança passar o tempo. O princípio básico de liberdade se perde. O planejamento que o docente deve seguir diariamente

limita esse momento, é, muitas vezes, cobrado deles as atividades feitas por todas as crianças para que seja entregue para os pais, então, a criança tem pouca escolha do que deseja ou não fazer.

Como já citado a ludicidade não se restringe apenas aos jogos e as brincadeiras da infância, mas toda atividade livre que proporcione momentos de prazer acompanhado de aprendizagem, para que ela tenha a oportunidade de socializar com seus pares, uma vez que, as atividades lúdicas mexem tanto com o físico quanto com o emocional da criança, movimento e sentimentos caminham juntos.

O ato de brincar, nem sempre, precisa ser em conjunto com outras crianças. O brincar sozinho, sentar em um canto da sala com um brinquedo, não demonstra isolamento imposto e sim, a busca de um momento para si, tal qual nós adultos, em algum momento, precisamos.

Outra característica a ser citada dos jogos e das brincadeiras é o foco no processo e não no resultado. Em ambos os casos não se busca um resultado final, não sendo o principal objetivo deles, e sim as vivências e experiências adquiridas ao longo do ato de jogar e brincar, a apropriação cultural e simbólica, imaginação e criatividade.

O círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribui para a socialização da criança e isso através de múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeira ou, pelo menos de um comportamento reconhecido como tal pelo adulto. Esse comportamento pode ser identificado

como brincadeira na medida em que não se origina de nenhuma obrigação senão daquela que é livremente consentida, não precedendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona. A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança apropriação dos códigos culturais e seu papel de socialização foi, muitas vezes, destacado. (BROUGÈRE, 2010, p. 65, grifo nosso).

Abordar a brincadeira na Educação Infantil é mais complexo do que aparenta, muitas vezes vista como uma atividade para o fim do dia letivo, para passar o tempo entre uma atividade pedagógica e outra ou a saída, não sendo devidamente valorizado na rotina. Brougère (2010) afirma que nenhum estudo até o presente momento pode comprovar os benefícios que ela traz para a criança e sua aprendizagem. Moyles (2010) argumenta que, mesmo não tendo nada certo, podemos afirmar que, pelo menos, a brincadeira mantém a criança em movimento.

O brinquedo e a brincadeira são resultados do meio social e cultural que a criança está inserida, sendo essa outra característica sua:

Toda a sociedade pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens”

consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá se expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções. (BROUGÈRE, 2010, 41).

Assim, a brincadeira além de proporcionar momentos de socialização entre outras crianças, adultos, também proporciona momentos de relação com a cultura e as práticas sociais. O brinquedo possui valor simbólico para a criança, muitas vezes remetendo a algo que ela conhece, como desenhos, jogos e filmes, que atualmente influi diretamente na brincadeira infantil.

A brincadeira por si pode ser considerada universal, a criança vai brincar estando em um meio social, se relacionando com outros sujeitos, o modo como brinca, com o que brinca e do que brinca modifica-se culturalmente. A cultura é um fator determinante na concepção do brinquedo e da brincadeira.

Conseqüentemente, embora a impregnação cultural passe pela brincadeira, não se deve entender isso como uma simples impregnação dos conteúdos simbólicos do brinquedo. Trata-se de um processo dinâmico de inserção cultural sendo, ao mesmo tempo, imersão em conteúdos preexistentes e apropriação ativa. (BROUGÈRE, 2010, p. 51).

A partir disso, entende-se a importância tanto dos jogos quanto das brincadeiras para a criança, já que é nos primeiros anos que elas se apropriam da cultura ao seu redor, é na infância que ela é introduzida socialmente,

desenvolvendo a linguagem e seu comunicando com outros. “A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização foi, muitas vezes, descartado”. (BROUGÈRE, 2010, p. 65).

Historicamente os jogos e as brincadeiras são vistos como atividades sem valor, apenas recreativo, esse pensamento até hoje permanece, “antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta”. (BROUGÈRE, 2010, p. 96).

Os estudos sobre essa área temática vêm desmistificando essa ideia baseada puramente em senso comum, de que não há valor pedagógico nenhum nela. Ainda, Brougère (2010) disserta sobre as incertezas quando se trabalha com as atividades lúdicas, sendo elas especificamente jogos e brincadeiras.

A defesa pela valorização da infância e seu direito de ser vivida começa com a luta pelo brincar para as crianças. Em um país que mais de três milhões de crianças e adolescentes trabalham⁵, sendo uma realidade que mostra a desigualdade presente no Brasil, à brincadeira é vista como perda de tempo. O trabalho infantil não prejudica apenas o direito a brincadeira, ao lazer das crianças, mas, também, a educação e o descanso necessário, colocando-as em perigo, trabalhando em condições insalubres. Compreender a importância da

ludicidade, lutar pelo direito a infância e a Educação Infantil vem como uma forma de tentar minimizar as desigualdades que tanto prejudica a infância.

Considerações Finais

Considera-se a partir desse estudo que toda criança possui a necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, dos jogos e das atividades de liberdade que proporcionam prazer a elas, pois se sentem livres quando podem usar sua imaginação simbólica, expressar suas fantasias, emoções, desejos e experiências, é por meio destes instrumentos que elas entram em contato e assimilam o real do imaginário, realizando um contato com o meio social.

As crianças se desenvolvem nas relações sociais, elas aprendem para depois se desenvolverem, o tempo que ela permanece na zona de desenvolvimento retratada por Vygotski é muito importante e deve ser respeitado. Toda criança tem o direito de ser criança e deve ser exigido aquilo que proporciona cuidado e bem estar social, pois nos séculos passados foram tratadas durante muito tempo como sujeitos sem voz, como um adulto em miniatura e não tinham direito algum. Felizmente, hoje existem leis que reconhecem o que é infância e os verdadeiros direitos das crianças, cabe a família e ao Estado zelar e firmar esses direitos.

Os professores devem valorizar o brincar na Educação Infantil, pois é por meio dele que as crianças vão internalizar diversas situações presentes no meio em que estão inseridas. Muitas vezes o professor (a) não tem facilidade em desenvolver um conteúdo com as crianças, não se sente motivado, portanto se repensar na sua forma de ensinar ele irá perceber que necessitará de atividades que vão além do papel, do computador ou do lápis.

Assim, conclui-se que a ludicidade é relevante na educação para infância por proporcionar momentos de socialização entre as crianças, pois se relacionam com o meio social e cultural, a partir dos jogos e das brincadeiras eles se apropriam das regras sociais, se relacionam com instrumentos e signos que medeiam à aprendizagem para o seu desenvolvimento. A ludicidade permite que a criança tenha voz na escolha das atividades que deseja fazer, tornando-a mais prazerosa e significativa, porém na escola cabe ao professor acompanhá-las e motivá-las.



MÓDULO V - O LÚDICO E A ALFABETIZAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DO ENSINO INFANTIL⁵ - ESTUDO DE CASO

Autora: Vanderléia Moreira Barrozo

O LÚDICO E A ALFABETIZAÇÃO: A IMPORTANCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DO ENSINO INFANTIL

O brincar é uma atividade espontânea e natural da criança e é benéfico por estar centrado no prazer, desperta emoções e sensações de bem estar, libertar das angustias e funciona como escape para emoções negativas ajudando a criança a lidar com esses sentimentos que fazem parte da vida cotidiana.

⁵ Módulo V – reprodução total - O LÚDICO E A ALFABETIZAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DO ENSINO INFANTIL – Autor: Vanderléia Moreira Barrozo - Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia, apresentado como requisito para aprovação à Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES, sob a orientação da Prof^a Sandra Tarricone. – Disponível em: <http://br.monografias.com/trabalhos3/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades-educativas/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades-educativas2.shtml>

Brincando a criança aprende a lidar com o mundo e forma sua personalidade e experimenta sentimentos básicos como o amor e o medo.

A brincadeira tem sido comumente apontada como espaço privilegiado do desenvolvimento da criança. Deste modo, considera-se que ela deve ocupar lugar de destaque na educação infantil. Porém, na realidade o que muitas vezes acontece é que acaba cedendo espaço para outras atividades pelo educador como sendo mais importantes do ponto de vista pedagógico.

Bem sabemos o quanto é difícil ser educador no mundo contemporâneo. Muitos educadores estão marcados pela ansiedade, pelo medo, pela desvalorização da profissão, pelo baixo-salário, alunos desinteressados e não respectivos a aprendizagem, onde não se interessam pelo aprendizado de uma forma em geral.

O aluno não se sente motivado em aprender, não considera interessante mais o livro didático, a lousa e o caderno. Cada vez mais cedo as crianças entram em contato com os recursos tecnológicos, passando horas sentadas a frente do videogame, da televisão e do computador.

Sabe-se que o computador é um instrumento de aprendizagem e um ótimo recurso pedagógico e se utilizado adequadamente passa a ser um instrumento eficaz e auxiliador na educação. Mas é preciso enfatizar a importância de brincar e criar para criança.

Atualmente as crianças possuem tanto compromisso como balé, capoeira, natação, aula de computação, de inglês, de música, espanhol, onde não sobra tempo para ser criança e brincar. E nesse ritmo de atribuir muitas responsabilidades cedo demais para as crianças, vai-se imprimindo nelas uma carga de responsabilidades que ocasionará possivelmente o stress.

Por isso que atualmente, vemos tantas crianças com dificuldades de aprendizagem e de assimilar o conteúdo transmitido, com problemas emocionais, não brincam, não conseguem ser criativas e apresentam "mau comportamento" em sala de aula.

A educação por sua vez esta em constante aperfeiçoamento buscando subsídios para tornar o ato de aprender prazeroso e significativo. E a busca por novas metodologias para melhorar o resultado do ensino-aprendizagem inquieta muitos educadores pelo fato de verem tantos alunos desinteressados em sala de aula.

Muitos projetos, tantas teorias, busca por uma metodologia melhor e mais adequada, umas que são criadas e outras que são renovadas e mesmo assim os professores continuam insatisfeitos com os resultados e os alunos não se sentem atraídos pela aprendizagem.

Nesse contexto entra a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, facilitando no processo de

socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na aprendizagem.

Vygostsky atribui importante papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil. Segundo ele, através da brincadeira o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento. "A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, é isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento. (QUEIROS, MARTINS apud VYGOSTSKY, 2002, p.6.)

Os alunos de hoje desejam uma educação prazerosa e significativa. Sendo muitas vezes mais interessantes para eles ficarem sentados horas a frente da televisão, do videogame e do computador. Com isso, trazem para sala de aula essa frustração e a desmotivação.

Como o eixo epistemológico do construtivismo defende a aprendizagem dinâmica e prazerosa, desta forma porque não aproveitar as atividades lúdicas como ferramenta de aprendizagem.

Winnicott (2008) enfatiza a importância de brincar e de criar para a criança, principalmente nos primeiros anos de vida na construção da identidade

pessoal. Para ele a escola tem por obrigação ajudar a criança completar a transição do modo mais agradável possível, respeitando o direito de devanear, imaginar, brincar.

Para muitos o brincar é tido como mero passatempo, mas são atividades fundamentais para a construção de conhecimentos sobre o mundo.

O lúdico é uma linguagem natural da criança, por isso torna-se importante sua presença na escola desde a educação infantil.

Através da brincadeira as crianças recriam, repensam, imitam, experimentam os acontecimentos que lhes deram origem. Favorecendo a autoestima, auxiliando no processo de interação com si mesmo e com o outro, desenvolvem a imaginação, a criatividade, a capacidade motora e o raciocínio.

Segundo Chateau não é possível que se pense em infância sem pensar em brincadeiras e o prazer que as acompanham. Uma criança que em sua infância é privada do brincar futuramente poderá se tornar um adulto com dificuldades para pensar (CHATEAU, 1987).

Como sentido da vida de uma criança é o brincar, as brincadeiras e os jogos podem e devem ser utilizados como ferramenta importante na educação.

Seria um equívoco dizer que o lúdico na aprendizagem por si só irá sanar os problemas de aprendizagem, emocionais e de mau comportamento na educação, a intenção é mostrar que é um meio de auxiliar a aprendizagem,

servindo como subsidio importante para se transmitir os conteúdos conceituais, procedimentais e atitudiais. De acordo com Martins (2002), "se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar em brincadeira, por que não viver brincando e aprender com a brincadeira?"

O Lúdico na perspectiva dos teóricos

Para a realização deste trabalho constatei que expressivos teóricos destacam à importância de se trabalhar com o lúdico. Afirmam que o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Os renomados autores não indicam que o lúdico é a fórmula mágica que irá sanar todos os problemas de aprendizagem, nem muito menos que se deve substituir a educação tradicional pelo lúdico. Mas vêem no lúdico uma alternativa importantíssima para a melhoria no intercambio ensino-aprendizagem e uma ponte que certamente auxiliará na melhoria dos resultados por partes dos educadores interessados em promover mudanças.

De acordo com Zacharias (2007), Froebel:

Foi o primeiro educador a enfatizar o brincar, a atividade lúdica, a apreender o significado da família nas relações humanas. Idealizou recursos sistematizados para as crianças se expressarem: blocos de construção que eram utilizados pelas crianças em suas atividades criadoras, papel, papelão, argila e serragem. O desenho e as atividades que envolvem o movimento e os ritmos eram muito importantes. Para a criança se conhecer, o primeiro passo seria chamar a atenção para os membros de seu próprio corpo, para depois chegar aos movimentos das partes do corpo. Valorizava também a utilização de histórias, mitos, lendas, contos de fadas e fábulas, assim como as excursões e o contato com a natureza.

Para Froebel "o jogo é o espelho da vida e o suporte da aprendizagem", tendo sido um dos primeiros educadores a utilizá-lo na educação de crianças, criou materiais diversos, que conferiram ao jogo uma dimensão educativa. Para ele é pelo meio do brincar que a criança adquire a primeira representação do mundo. Sendo que a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover a facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria através do método lúdico.

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 a sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (Lopes, 2006, p. 110).

Segundo Rousseau (1968), as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

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

Vygotsky atribui importante papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil.

Segundo ele, através da brincadeira o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento. "A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos

jogos e brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, é isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento. (VYGOSTSKY apud QUEIROS, MARTINS, 2002,p.6.)

Conforme Macedo, Petty e Passos (2005, p. 13-14):

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência (repouso, alimentação, etc.). Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados.

Estes e outros autores destacados relatam à importância do lúdico associado à aprendizagem. Desta forma, entendemos que a verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando do quadro ou prestando atenção ao professor, mas sim no brincar, muitas vezes, acrescenta ao currículo escolar uma maior vivacidade de situações que ampliam as possibilidades de a criança aprender e construir o conhecimento. O brincar permite que o aluno tenha mais liberdade de pensar e de criar para desenvolver-se plenamente.

1.2 Direito de brincar: o lúdico na legislação brasileira

O ato de brincar é tão importante para a criança que se tornou um direito garantido na Declaração Universal dos Direitos da Criança, onde no quarto deixa claro que criança terá direito a alimentação, recreação e assistência médica adequadas. Estabelecendo de forma igualitária que a recreação é tão importante quanto à alimentação e a saúde para a criança. Sendo assim, o brincar é muito importante no processo de desenvolvimento da criança.

No sétimo princípio é estabelecido que a criança deva ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientados para os mesmos objetivos da educação. Sendo a sociedade e as autoridades públicas responsáveis para promoção destes direitos.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no seu artigo segundo é considerado criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescentes aquela entre doze e dezoito anos de idade. Sendo assim, no artigo dezesseis a criança tem direito à liberdade, onde compreende alguns aspectos, entre eles o inciso quarto, que é o de brincar, praticar esportes e divertir-se. E no artigo cinquenta e nove cabe aos municípios, juntamente com apoio dos estados e da União, estimular e facilitar a destinação de recursos e

espaços para programações culturais, esportivas e de lazer voltadas para a infância e a juventude.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação afirma que:

Brincar é um das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde ter determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação... A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre pessoas. (REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL, vol. 2, p. 22)

Como visto o direito de brincar é uma questão legal e reconhecida por lei. Mas infelizmente muitas crianças não brincam, outras brincam, mas pouco e as razões desse não brincar se manifesta de diversas formas.

Algumas crianças são privadas do seu direito de brincar por apresentarem deficiência física ou mental, por estarem hospitalizadas, por terem que trabalhar e ajudar no sustento de seus lares.

A ausência do brinquedo, entretanto, não as impede de brincar, pois elas usam a imaginação. Contudo, sabemos que o brinquedo é um suporte material que facilita o ato de brincar.

Assim, conclui-se que ao falar da importância do brincar, o respaldo não está garantido apenas com os subsídios dos renomados autores e como

subsídios psicopedagógicos, mas juridicamente também. Sendo assim direito da criança, deve ser promovido pelos educadores também.

O EDUCADOR E O LÚDICO

Sair da rotina

Buscar o novo

O caminho percorrido por outrem

Experimentar o diferente...

Esta a magia do humano

Perseguir a transformação

Permanente...

O Agora nunca é o mesmo, ainda que eterno...

Educar será sempre preparar para o amanhã

Levar o jovem a andar com as próprias pernas

Sem medo de errar...

Que significa caminhar...

Assim, inovar em educação

É estar ciente de que "nunca entramos duas vezes numa mesma escola"

Como diria Heráclito

Até porque a criança de hoje já não é a mesma...

(ESPÍRITO SANTO,2002,p.75-76)

Ainda hoje encontramos professores que pensam que "hora de brincar" é hora de brincar e "hora de estudar" é hora de estudar. E relatam que após o término das atividades disponibilizam um momento para que seus alunos brinquem ou outros que seus alunos já brincam durante as aulas de Educação Física.

De acordo com Brougère (2010) "sob o olhar de um educador atencioso, as brincadeiras infantis revelam um conteúdo riquíssimo, que pode ser usado para estimular o aprendizado. Segundo o filósofo "ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender". E o professor pode enriquecer essa experiência. Mas esta não é a questão: o que se deseja é que a aprendizagem seja englobada ao lúdico e vice-versa. Que esta interação entre a atividade lúdica e a prática educativa resgate o interesse, o prazer, o entusiasmo pelo ato de aprender.

Bem sabemos que por meio do brincar livre a criança aprende, interagem, exploram, experimentam, imitam, mas através do brincar dirigido, elas também aprendem, mas com outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades, estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.

Segundo Freire (2002) "ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção." Assim o professor pode ter um meio através do lúdico de proporcionar essa construção e a produção do conhecimento pelas crianças.

Na escola a criança tem a possibilidade de combinar os jogos de livre escolha com os jogos organizados. Por isso, o professor na questão do lúdico é de suma importância, pois ele não será somente alguém que transmite conhecimento, mas quem diretamente influenciar a personalidade da criança.

Novas tarefas passaram a ser colocadas a escola e novas tarefas igualmente se apresentam aos professores. Hoje, mais do que nunca, os professores precisam ser competentes ao extremo.

E isso representa rever suas metodologias e abrir espaço para novas formas de ensinar e novas maneiras de aprender.

Ser educador em tempos de mudança educacionais é uma tarefa árdua, pois estamos marcados pela ansiedade, medo, resistência e ao mesmo tempo esperança. Navega-se sem bússola em caminhos desconhecidos e só tem uma saída: a formação continuada, para que possam se atualizar constantemente de forma a se manter na vanguarda dos processos inovadores da área educacional. Atualmente a educação exige que os educadores sejam multifuncionais, não apenas educadores, mas psicólogos, pedagogos, filósofos, sociólogos, psicopedagogos, recepcionistas e muito mais para que possa desenvolver as

habilidades e a confiança necessária nos educandos, para que tenham sucesso no processo de aprendizagem e na vida (MARTINS, QUEIROZ, 2002, p.5).

Cabe ao professor criar situações adequadas para provocar curiosidade na criança e estimular a construção de seu conhecimento. O aspecto criativo do professor em sala de aula é fundamental:

O professor deve atuar como alguém que entende essa importância e, conseqüentemente, dedica tempo para a brincadeira diariamente dentro da escola. Mas que os brinquedos não devem servir na sala de aula como um instrumento para se preencherem os espaços vazios, mas sim "a idéia é de fazer da brincadeira um objeto de estudo para conhecer mais o aluno e os processos de desenvolvimento em que ele se encontra (VITÓRIA, 2005, p.32).

Lúdico e a aprendizagem: o papel do lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem

Brincando as crianças conhecem a si própria e aos outros em relação recíproca, para aprender as diferenças sociais e seus comportamentos, os hábitos determinados pela a cultura, para conhecer e identificar os objetos e seus contextos, ou seja, o uso cultural dos objetivos para desenvolver a linguagem e a narrativa, para trabalhar com o imaginário, para conhecer os eventos e fenômenos que ocorrem a sua volta. "A criança precisa brincar,

inventar, jogar, para crescer e manter o seu equilíbrio com o mundo." (RALLO, 1993, p.11.)

As funções da brincadeira e permitir a criança o do movimento se relacionar com o outro, explorar o espaço situando-se nele, como os objetos e o próprio corpo. As brincadeiras têm como intuito de promover uma educação diferenciada, uma educação capaz de encarar a ludicidade como um fator motivador, facilitador da aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora dos educando, tornando-se seres pensantes, dotados de emoções e sentimentos interagindo todo o tempo com o social.

Para SILVA JUNIOR (2005) o brincar é a forma mais fácil e real para se estabelecer relações afetivas com a criança. É um meio para transmitir segurança e confiança para que a sua introdução no processo de escolarização seja saudável e prazerosa, sem sofrimentos e culpas.

Onde a atividade lúdica revela-se como um instrumento facilitador da aprendizagem, pois possui valor educacional intrínseco, criando condições para que a criança explore interaja com seus companheiros e resolva situações problemas. É visto também como um recurso no processo de ensino-aprendizagem, tornado o mais fácil, enriquece a dinâmica das relações na sala de aula e possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. "A todo o momento, o professor devera tomar consciência da timidez, liderança, criatividade, inteligência dos alunos. "" (SILVA JUNIOR, 2005, p. 17).

Assim sendo, a vivência de situações concretas com jogos diversos e múltiplas atividades que favoreçam a construção de um ambiente alfabetizado.

A verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando do quadro ou prestando atenção ao professor, mas sim no brincar, muitas vezes, acrescenta ao currículo escolar uma maior vivacidade de situações que ampliam as possibilidades de a criança aprender e construir o conhecimento. O brincar permite que o aprendiz tenha mais liberdade de pensar e de criar para desenvolver-se plenamente.

Aléxis Leontiev (1988) afirma que é na atividade lúdica que o educando desenvolve sua habilidade de subordinar-se a uma regra, mesmo quando um estímulo direto o impede a fazer algo diferente. "Dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definitivo". (LEONTIEV apud QUEIROS; MARTINS, 2006, p.7)

O brincar é visto como uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, permitindo assim ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionar como laboratório de aprendizagem.

O jogo e suas características

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências.

O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que sejam as mesmas estabelecidas pelos jogos e não impostas por qualquer estrutura alienante.

Brincando com sua especialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejava viver, e o mundo real, onde precisa conviver. "É o brinquedo, como, todo material didático da escola, que proporciona condições favoráveis ao desenvolvimento sócio emocional, cognitivo e afetivo das crianças." (PEREIRA, 2002, p.108).

Ainda que separado os jogos por faixa etária, existem expressivas diferenças entre os jogos para crianças não alfabetizadas e crianças que se alfabetizam.

Para as crianças não alfabetizadas ainda, os jogos devem ser vistos como leituras da realidade e como ferramenta de compreensão de relações entre elementos significativos (palavras, fotos, desenhos, cores, etc.) e seus significados (objetos). Nessas relações, Piaget destaca quatro etapas que, em todos os jogos, podem ser claramente delineados: os índices, relações

significantes estreitamente ligados aos significados (é o caso de um animal indicando sua passagem pelo local); os sinais, relações indicadoras de etapas e marcações dos jogos (como é o caso do apito ou dos sinais de início, término ou etapas), os símbolos, relações já mais distantes entre o significante e o significado (fotos, desenhos, esquemas) e, finalmente, os signos, elementos significantes inteiramente independentes dos objetos (como as palavras e os números).

Utilizando essas etapas, a seleção dos jogos que eventualmente se empregará deverá evoluir de jogos estimuladores de índices aos estimuladores de signos, e, desta forma, jogos que estimulam o tato, a audição, o paladar (índices) devem proceder aos que estimulam ou se apóiam em sinalizações e após estes se tornam inteiramente válidos os que levam à descoberta de símbolos (pesquisar revistas, recortar, colar, desenhar, dramatizar) e após símbolos e que já pressupõem a compreensão de letras e desenhos de objetos correspondentes às palavras.

A inteligência da criança se desenvolve basicamente por meio da sua própria experiência e interação com as pessoas e com os objetos. É necessário, então, entender o significado que tem nesta idade a experimentação, a curiosidade e a brincadeira infantil: as experiências são o alimento para o desenvolvimento do seu pensamento e da sua capacidade de raciocínio. (HAEUSSLER, RODRIGUEZ, 2005, p.177).

Pensando em crianças, desde a vida pré-natal até a adolescência, convictos de que o desenvolvimento da inteligência humana não termina nessa faixa etária, ao contrário, cresce por toda vida, principalmente para as pessoas que acreditam no poder de seu cérebro e sabem construir suas próprias motivações.

O desenvolvimento humano: um processo em construção

De acordo com Oliveira (2002) historicamente, diferentes concepções acerca do desenvolvimento humano têm sido traçadas na psicologia. Elas buscam responder como cada um chegou a ser aquilo que é e mostra quais os caminhos abertos para mudanças nessas maneiras de ser, quais as possibilidades de cada indivíduo para aprender. Onde os fatores hereditários e o papel da maturação orgânica têm sido superestimados por correntes afins do biologismo ou do inatismo, que enfatizam a espontaneidade das transformações nas capacidades psicológicas do indivíduo, sustentando que dependeriam muito pouco da influencia de fatores externos a ele.

Essa corrente de pensamento ainda hoje é particularmente forte na educação infantil, subsidiando concepções de que a educação da infância envolveria apenas regar as pequenas sementes para que estas desabrochem suas aptidões.

Outras correntes explicativas, ao contrario, têm assegurado que o ambiente é o principal elemento de determinação do desenvolvimento humano. Segundo elas, o homem tem plasticidade para adaptarem-se a diferentes situações de existências, aprendendo novos comportamentos, desde que lhe sejam dadas condições favoráveis. Na educação infantil tal concepção promoveu a criação de muitos programas de intervenção sobre o cotidiano e a aprendizagem da criança, em idades cada vez mais precoces. Todavia, essa visão minimiza a iniciativa do próprio sujeito e também o fato de as reações dos diversos sujeitos submetidos à pressões de um mesmo meio social não serem semelhantes.

O desenvolvimento humano não decorre da ação isolada de fatores genéticos que buscam condições para o seu amadurecimento nem de fatores ambientais que agem sobre o organismo vivo, o humano inscreve-se em uma linha de desenvolvimento condicionada tanto pelo equipamento biocomportamental da espécie quanto pela operação de mecanismos gerais de interação com o meio (OLIVEIRA, 2002, p.126).

Por essa perspectiva, não há uma essência humana, mas uma construção do homem em sua permanente atividade de adaptação a um ambiente. Ao mesmo tempo em que a criança modifica seu meio, é modificado por ele. Em outras palavras, ao construir seu meio, atribuindo-lhe a cada momento determinado significado, a criança é por ele constituída; adota formas culturais de ação que transformam sua maneira de expressar-se, pensar, agir e sentir, isto é, seu desempenho, através do corpo, com suas representações.

Espaço para o lúdico

A fantasia do brincar caracteriza a didática a ser desenvolvida para faixa de idade da educação infantil, o que determina focar o espaço para o lúdico.

Embasada em experiência própria e pelas observações nos estágios, os professores que atuam em classes iniciais (creche, jardim de infância e mesmo as primeiras séries do ensino fundamental) já passaram pela experiência de observar os seus alunos em atitudes, no mínimo, curiosas: conversam com brinquedos e objetos como se vida tivessem, transformam terra, pedras, papéis em comidinha e servem para os amigos, assumem personalidades de outras pessoas tratando de doentes como se médicos fossem, ensinados aos seus alunos como os professores, cuidando dos filhos igual aos pais, conversando como comadres.

Para melhor lidar com estas questões, antes de mais nada, o professor deve procurar entender a natureza infantil.

Brincar é um ato tão espontâneo e natural para a criança quanto comer, dormir, andar ou falar. Basta observar um bebê nas diferentes fases de seu crescimento para confirmar tal fato: logo que descobre as próprias mãos, brinca com elas; a descoberta dos pés é outro brinquedo fascinante; diverte-se com a voz quando balbucia os primeiros sons, cospe a chupeta ou o alimento vezes

seguidas atira, incansavelmente, um objeto ao chão, desafiando a paciência de quem o apanha: levanta-se e torna a cair entreteendo-se com isto pula sem parar; corre sem se cansar.

O brincar é o fazer em si , um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser um forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros. (WINNICOTT apud MARTINS, QUEIROS, 2002, p.13).

É brincando que a criança conhece a si e ao mundo quando mexe com as mãos e os pés, segura a chupeta ou um brinquedo, seja levando-os à boca, sacudindo ou atirando-os longe, vai descobrindo suas próprias possibilidades e conhecendo os elementos do mundo exterior através da comparação de suas características, tais como, macio, duro, leve, pesado, grande, pequeno, áspero, liso.

Enquanto brinca, aprende quando corre atrás de uma bola, empina uma pipa, rola pelo chão, pula corda, está explorando o espaço à sua volta e vivenciando a passagem do tempo.

As segundas intenções e os benefícios do brincar

O lúdico não deve ser visto meramente como um passatempo.

Brincando a criança não apenas enriquece o desenvolvimento social durante as brincadeiras, mas também o pensar, o levantar hipóteses, solucionar problemas além de construir conhecimento e enriquecer o desenvolvimento intelectual.

Necessariamente a criança não depende de objetos para brincar, pode criar situações de faz-de-conta assim sendo, a criança pode manifestar sua independência, pois cabe a ela escolher a brincadeira, seu parceiro e de que forma ela irá desenvolver.

As funções que o brincar assumem na infância é revelar sua complexidade, sugerindo que compreenda sua importância e tem para o ser humano em qualquer idade e de desenvolvimento cultural de um povo.

Brincando as crianças podem colocar desafios e questões a serem por elas mesmas resolvidas, dando margem a hipóteses de soluções para os problemas colocados.

Muitos adultos quando referem-se à criança e ao que lhe é pertinente, referem-se de uma maneira pejorativa, desqualificada ou desconsiderada. Muitos consideram que "brincar" é o verbo da criança. Mas o brincar é a maneira como ela conhece, experimenta, aprende, aprende, vivência, expõe emoções, coloca conflitos, elabora-os ou não interage consigo e com o mundo.

Felizmente Froebel (2009) ousou olhar de forma diferenciada para as crianças e foi um dos primeiros educadores a considerar o início da infância

como uma fase de importância decisiva na formação das pessoas. Onde suas técnicas são utilizadas até hoje na Educação Infantil. Para ele, as brincadeiras são o primeiro recurso no caminho da aprendizagem. Não devendo ser consideradas como apenas diversão, mas um modo de criar representações do mundo concreto com a finalidade de entendê-lo.

O corpo é um brinquedo para a criança. Através dele, ela descobre sons, descobre que pode rolar, virar cambalhota, saltar, manusear, apertar, que pode se comunicar. O mesmo brinquedo pode servir de fonte diferente de exploração e conhecimento. Uma bola para uma criança de dois anos pode ser fonte de interesse com relação a tamanho, cor e para uma criança de seis anos o interesse pode ser mais redacional: jogar e receber a bola do outro, fazer gol.

É importante que a criança possa brincar sozinha e em grupo, preferencialmente com crianças de idade próximas. Desse modo ela tem possibilidade, também, de ampliar sua consciência de si mesma, pois pode saber como ela é num grupo que é mais receptivo, num outro que é mais agressivo, num que ela é líder, num outro em que é liderada, etc. Lidando com as diferenças, ela amplia seu conjunto de vivências.

Infelizmente as crianças hoje entendem por brincadeira os jogos eletrônicos. Ficando as mesmas sem se movimentarem, onde se tornam sedentárias e obesas. Esqueceram-se do prazer que proporciona as brincadeiras tradicionais como, por exemplo, pular corda, elástico, pique alto, esconde-esconde, passar anel, mar vermelho, etc, que fazem com que as crianças se

movimentem a todo tempo, gastando energia e dando liberdade para criar proporcionando alegria e prazer.

As razões para brincar são inúmeras, pois sabemos que a brincadeira só faz bem. Tanto faz bem que o direito de brincar é amparado por lei. O brincar favorece a descoberta, a curiosidade, uma vez que auxilia na concentração, na percepção, na observação, e, além disso, as crianças desenvolvem os músculos, absorvem oxigênio, crescem, movimentam-se no espaço, descobrindo o seu próprio corpo.

O brincar tem um papel fundamental neste processo, nas etapas de desenvolvimento da criança. Na brincadeira, a criança representa o mundo em que está inserida, transformando-o de acordo com as suas fantasias e vontades e com isso solucionando problemas. Mas alguns cuidados devem ser tomados com esta relação da criança com o brinquedo, como por exemplo: brincar deve ser divertido, prazeroso e não tarefa e o brinquedo devem estar de acordo com o interesse da criança.

Seguem algumas sugestões de brinquedos de acordo com a faixa etária, que tiveram como fonte o livro O direito de brincar, Ed. Fund. Abring apud OLIVEIRA, 2006.

Três meses: Chocalhos, mordedores, figuras enfiadas em cordão para instalar no berço ou carrinho.

Seis meses: Quadros com peças coloridas, de formas diversificadas, peças que correm em trilhos.

Oito meses: Bolas, cubos em tecidos, caixas de música com alça para puxar.

Dez meses: Bonecos em tecido com roupas fixas, animais em tecido (não pelúcia), sem detalhes que possam ser arrancados.

Um ano: Cavalinhos de pau, carrinhos de puxar e empurrar, blocos de construção simples, cadeiras de balanço.

Dois anos: Veículos sem pedais, que se movem pelo impulso dos pés.

Três anos: Veículos com pedais, triciclos, bonecas com pés e mãos articulados, jogos de memória.

Quatro anos: Roupas de fantasia, super-heróis, máscaras.

Cinco anos: Miniaturas de figuras simples, soldados de chumbo, maquiagem, bolsas, bijuterias, móveis do tamanho da criança.

Seis anos: Aviões, barcos e autoramas.

Oito anos: Jogos de xadrez, damas, simulação e mistério.

O brinquedo pode conter uma série de significados para a criança, mesmo que ela não o use, não ligue para ele, ou ele já esteja surrado e quebrado. Ele pode ser um amigo, um conforto, uma segurança e desse modo ela pode não

ter condições ou vontade de se desfazer do brinquedo num determinado momento. O que nada tem a ver com ser ou não ser egoísta.

Algumas questões polêmicas surgem quando fala-se desta relação do brincar. São elas:

Menino pode brincar de boneca e menina de bola? Alguns pais ficam aflitos com esta questão, pois acreditam que a sexualidade será definida a partir desta escolha. Neste caso, é bom informar que a criança irá definir sua sexualidade a partir do contexto que vivenciam. Da forma como pai e mãe se relacionam, de como o papel masculino e feminino lhe são apresentados no cotidiano, como estes pais se relacionam com a criança, de como esta criança vai sendo criada.

Arma de brinquedo produz agressividade? Agressividade é um sentimento que todos nós temos e culturalmente lidamos mal. Normalmente a associamos com violência, ou a vemos apenas pelo seu aspecto destrutivo. Não nos damos conta de que precisamos dela para procurar um emprego, para comer, para criarmos, para fazermos um artigo para o jornal, etc. Quando uma criança diz que está com raiva, logo é atropelada pelo adulto que diz: "Você não gosta de mim não?" Como se uma coisa fosse impeditiva da outra.

O uso de videogame e computador ajuda ou atrapalha no desenvolvimento da criança? O excesso atrapalha. Uma criança que passa várias horas na frente do computador acaba não se relacionando com outras coisas e pessoas que são importantes para um desenvolvimento melhor. O bom

é que ela possa ter condições de fazer várias experiências para ter uma visão de mundo mais ampla.

É preciso também que o adulto esteja atento ao uso dessa criança na internet, por exemplo, onde ela tem acesso a todo tipo de informação e de pessoas. O cuidado e avaliação constantes do adulto devem caminhar no sentido de auxiliar a criança a desenvolver senso crítico. A realidade deve ser apresentada à criança aos poucos na medida de suas possibilidades, necessidades e etapa evolutiva.

LUGAR DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Desde o nascimento o ser humano vai passando por fases na busca de construção do conhecimento. A conquista do ser humano do símbolo passa por diferentes fases, tendo origem nos processos mais primitivos da infância. Como já dito anteriormente, a criança aprende pelo corpo, é através dele que se relaciona com o meio circundante.

É observando, olhando, conhecendo, tocando, manipulando e experimentando que se vai construindo conhecimento. Neste jogo o da busca do conhecimento, onde se pode brincar, jogar e estabelecer um espaço e tempo mágico, onde tudo é possível, um espaço confiável, onde a imaginação pode

desenvolver-se de forma sadia, onde se pode viver entre o real e o imaginário, este é o lugar e tempo propício para crescer e produzir conhecimento. "O saber se constrói fazendo próprio o conhecimento do outro, e a operação de fazer próprio o conhecimento do outro só se pode fazer jogando." (FERNANDEZ,1990, p. 165).

No começo, a brincadeira é bastante corporal e mais tarde tende a ser mais objeto passando à subjetividade no final.

A mão na boca para a criança é ponto central para novas descobertas, pois é por este movimento que se começa a delimitar a noção de objeto. Brinca com seu polegar, com lençol com fralda e assim vai descobrindo a realidade que a cerca. O objeto, no início deste processo, não pode ser definido como objeto interno ou externo, ele não está dentro nem fora, não é sonho mas também não é alucinação, é apenas a primeira descoberta do outro, do mundo externo." Estes objetos chamados de transicionais, representam um novo estado de evolução no processo de construção do sujeito cognoscente, é a primeira relação estabelecida fora do campo simbiótico da criança com sua mãe." (WINNICOTT 1971, p. 9).

Brincar é um espaço privilegiado, proporciona à criança, como sujeito, a oportunidade de viver entre o princípio do prazer e o princípio da realidade. Cabe ressaltar que a brincadeira não traz apenas prazer, também pode trazer dor ou desconforto.

Brincando a criança vai, lentamente estabelecendo vínculos, brinca com os objetos externos e internos num processo de trocas intensas com a realidade e com a fantasia. O brincar proporciona ao sujeito liberar o medo do novo, do desconhecido. A criança brinca com o desconhecido para torná-lo conhecido, brinca com o medo para que possa dominá-lo.

Brincar é uma ação que ocorre no campo da imaginação, assim, ao brincar estar-se-á fazendo uso de uma linguagem simbólica, o que se faz retirando da realidade coisas para serem significadas em outro espaço. Quando a criança com uma peça de sucata e imagina que é um caminhão está estabelecendo uma relação de imaginação e criação está recriando a realidade.

É na exploração do mundo, do meio ambiente, na manipulação dos objetos, nas trocas com seus pares etc., que a criança vai aprendendo, vai buscando fora si o conhecimento, para mais tarde poder internalizá-lo.

É nesta buscas, nesta movimentação que novos esquemas podem ser assimilados, generalizados. O brincar permite que esta troca intensa entre o que está dentro e o que está fora ocorra, pois a brincadeira não está dentro nem fora.

Ao brincar com o objeto a criança o vai percebendo em suas diferentes dimensões, descobre seus atributos, sua utilidade, classifica-o, podendo mais tarde modificar suas estruturas. É através do brincar que a criança vai descobrindo o que pode e o que não pode, "a criança à qual tudo é permitido e à qual todos os obstáculos são removidos não se dá condições de se estruturar

logicamente a realidade, conseqüentemente, de representá-lo."(OLIVEIRA, 1998, p. 47).

A realidade impõe limites, são estes limites que cria condições para as estruturas mentais. O processo de construção de conhecimento passa necessariamente pela afirmação e pela negação. É através desta relação dialética sujeito/objeto que se pode criar conhecimento. Por esta razão também acreditamos que "sempre se aprende mais do que se pensa, do que se pode demonstrar verbalmente ou declarar conscientemente." (BLEGER, 1991, p. 75).

A brincadeira contribui de forma espetacular para a construção da auto imagem positiva. Pode-se superar e ressignificar diferentes objetos internalizados assumindo novos papéis ou mesmo brincando com o já caracterizado. Ao brincar, por exemplo, de casinha a criança precisa conhecer como é uma casa, quem são seus personagens, interioriza modelos, desempenha certa função social, condutas, estabelece vínculos, exercita a sua autonomia, troca com seus pares, experimenta emoções, cria e recria, assume papéis, seu corpo expressa a realidade externa, assume gestos e palavras da pessoa que representa. Vive intensamente a sua realidade interna.

Para brincar, para exercer a capacidade de criar é preciso um espaço rico e diversificado. (TAILLE 1992, p. 49 citando PIAGET), nos diz que o desenvolvimento moral da criança se constitui de três fases. São elas: anomia, heteronomia e autonomia.

Anomia se caracteriza por brincadeiras individuais. As crianças brincam com um grupo de amigos, porém individualmente. Apesar de estarem no mesmo espaço físico não significa que estejam brincando juntas, cada uma dessas crianças brincam consigo mesma. A brincadeira é com seus objetos internos e sua visão de mundo é bastante egocêntrica: somente o seu ponto de vista é percebido.

Heteronomia na fase conhecida como heteronomia as crianças aceitam as regras do jogo, aqui já se brinca em grupo, porém, as regras do jogo não podem sofrer modificações propostas pelos participantes do próprio grupo, as regras são vistas como imutáveis, a criança ainda não se concebe com um criador de regras, percebe-se mais como um executor, aquele que segue a regra. A regra, neste caso é percebida como algo sagrado. No decorrer desta fase, a criança vai mudando sua posição no que diz respeito às regras. É muito comum criar regras próprias e não comunicar ao parceiro a sua decisão, ela é uma regra pessoal, unilateral.

Nesta fase, a criança ainda percebe o mundo apenas do seu ponto de vista, é conhecida como a fase egocêntrica, situa-se no estágio pré-operatório que Piaget descreveu. Para estas crianças ainda é muito difícil abandonar o seu ponto de vista para entender o outro, aqui, quando se está jogando é muito interessante observar que todos querem ganhar, e por isso as regras são abandonadas para que se atinja o seu objetivo: Ganhar.

No final desta fase as crianças procuram seguir as regras com exatidão, elas são cobradas uns dos outros e em situação de conflito se faz necessário a presença de um adulto para servir de juiz.

Com o amadurecimento o sujeito já se vê como um legislador aceitando e acatando decisões coletivas. Assim, antes do jogo começar, as regras são discutidas e aceitas e o jogo inicia-se tendo por base as regras combinadas anteriormente. O jogo, segundo (HUIZINGA 1996, p. 13), "... cria-se a ordem e é ordem."

Somente jogando com dados da realidade e da imaginação que o ser humano pode lidar com as imperfeições desta realidade e reorganizá-las. O jogo proporciona ao sujeito ritmo, harmonia, ordem, estética, tempo, espaço, tensão contraste, variação, solução equilíbrio e união.

As brincadeiras folclóricas de trava língua nos permitem constatar o ritmo, a harmonia e ordem existente: Três pratos de trigo para três tigres tristes.

O artista plástico brinca com as formas e as cores em suas telas.

Os jogos de adivinhações, ou mesmo brincadeiras do tipo "o que é, o que e" sua origem é remota e ainda hoje exerce tamanha fascinação. O escritor brinca com sua narrativa e nos envolve em um mundo fantasioso, ele brinca com a nossa imaginação. O músico com suas melodias brinca com o som, com o ritmo. O físico nuclear brinca e descobre a força do átomo. O jogador de futebol brinca com a bola e de driblar o adversário.

A dançarina brinca com o corpo e o embala com o ritmo da música, explora as possibilidades do espaço e do tempo, tem ritmo, alegria e harmonia.

A criança brinca com seu corpo descobrindo suas possibilidades e descobre assim o tempo e o espaço, o bebê com os seus primeiros sons, a mãe brinca com ele. Por que então brincar não é coisa séria?

O jogo faz parte da cultura de um povo, em achados arqueológicos, brinquedos como pião foram encontrados. Brincar é inerente ao ser humano. Caracteriza-se um povo pelas brincadeiras de suas crianças.

Brinca-se com jogos de cartas, com dados, com dominó, jogo da memória, com jogos de tabuleiros, com jogos de imagem, brinca-se com jogos de palavras de adivinhações, brinca-se com o como com a destreza física, a rapidez do raciocínio, joga-se com estratégias, com sorte, com organização. O ser humano joga durante toda a sua vida.

Ao jogar uma partida de qualquer jogo pode-se observar as operações requeridas do sujeito. É importante observar que nos jogos e na vida, no dia a dia, as mesmas operações são requisitadas, assim ao jogar o sujeito exercita-se cognitivamente, socialmente e afetivamente, pois o seu desejo de jogar é determinante para que o possa fazer.

O jogar, não implica apenas a questão de regra, da competição, da brincadeira em si, mas envolve muito mais a forma como se vê e entende o

olhar psicopedagógico sobre o sujeito que brinca se liga às modalidades de sua atuação, levando em conta a forma de utilização de sua inteligência.

Papel do brinquedo no desenvolvimento

A tendência de uma criança muito pequena é satisfazer seus desejos (WINNICOTT 1971, p. 9) imediatamente, o intervalo entre um desejo e a sua satisfação é extremamente curto. Na idade pré-escolar surge uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizadas de imediato. As necessidades não realizáveis imediatamente não se desenvolvem durante os anos escolares também não existiriam os brinquedos, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam a experimentar tendências irrealizáveis.

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação, nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo sem ação.

A partir dessa perspectiva, torna-se claro que o prazer derivado do brinquedo na idade pré-escolar é controlado por motivações diferentes daquelas do simples chupar chupeta. A presença de tais emoções generalizadas no brinquedo significa que a própria criança entende as motivações que dão origem ao jogo.

No brinquedo a criança cria uma situação imaginária. A situação imaginária não era considerada como uma característica definidora do brinquedo em geral mas será tratada como um atributo de subcategorias específicas do brinquedo.

Se todo brinquedo é realmente a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então, os elementos das situações imaginárias constituirão, automaticamente, uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo.

"A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal."(WINNICOTT,1971,p.23).

Toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta; também demonstramos o contrário, que todo jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária. O desenvolvimento a partir de jogos em que há uma

situação imaginária às claras e regras ocultas para jogos com regras às claras e uma situação imaginária oculta delineia a evolução do brinquedo das crianças.

Ação e significado do brinquedo

Dentro da minha experiência com crianças percebo que é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da mesma. Para uma criança com menos de três anos de idade é essencialmente impossível envolver-se numa situação imaginária, uma vez que isso seria uma forma nova de comportamento que liberaria a criança das restrições impostas pelo ambiente imediato. O comportamento de uma criança muito pequena é determinado, de maneira considerável. E o de um bebê, de maneira absoluta.

É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

Os objetos têm uma tal força motivadora inerente, no que diz respeito às ações de uma criança muito pequena, e determinam tão extensivamente o comportamento da criança.

Ainda, segundo Vygotsky(1988), a criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação aquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que ela vê.

Na idade pré-escolar ocorre, pela primeira vez, uma divergência entre os campos do significado e da visão. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas. A ação regida por regras começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos.

A criança não consegue, ainda, separar o pensamento do objeto real. A debilidade da criança está no fato de que, para imaginar um cavalo, ela precisa delinear a sua ação usando um cavalo-de-pau como pivô.

Para a criança, o objeto é dominante na razão objeto/significado e o significado subordina-se a ele. No momento crucial em que, por exemplo, um cabo de vassoura torna-se pivô da separação do significado cavalo do cavalo real, essa razão se inverte e o significado passa a predominar, resultando na razão significado/objeto.

Um símbolo é um signo, mas o cabo de vassoura não funciona como signo de um cavalo para criança, a qual seu significado. No brinquedo, o significado torna-se o ponto central e os objetos são deslocados de uma posição dominante para uma posição subordinada.

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina desejar, relacionando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico da ação-real e moralidade (VYGOTSKY, 1988).

No brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações observadas quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que no brinquedo, ela inclui, também, ações reais e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo, é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais.

A criação de uma situação imaginária é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais.

Brincadeira é coisa séria

A brincadeira para a criança não representa apenas divertimento, recreação, ocupação do tempo livre, afastamento da realidade. Brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam alguns adultos, é uma atividade pela qual a criança desenvolve potencialidades, descobre papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, forma um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca.

A criança se empenha durante as suas atividades do brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a comer etc. Brincar de faz de conta, de amarelinha, de roda, de esconde-esconde, de dominó, de jogo

de cambio são situações que vão sendo gradativamente substituídas por outras, à medida que o interesse é transferido para diferentes tipos de jogos, no entanto todos eles são tratados com a seriedade respectiva, seriedade que pode ser voluntária ou involuntária.

Essa seriedade do jogo infantil é, entretanto, diferente daquela que consideramos, por objeção ao jogo, a vida séria. Essa seriedade do jogo implica um afastamento do ambiente real, a criança parece esquecer o real e se torna o personagem em questão, o médico, a polícia, o ladrão, o pai, a mãe, o filho, o professor etc, já que se conhece como criança. O quadro real, amplo e social no qual está inserido, desapareceu. "Tudo acontece como se o jogo operasse um corte no mundo, destacando no ambiente o objeto lúdico para apagar todo o resto" (CHATEAU, 1987, p21).

Nessa perspectiva a criança só tem consciência da cena que está em primeiro plano o restante desaparece ou se esconde temporariamente. O jogo, pois, constitui um mundo a parte, um outro mundo, distante do mundo dos adultos, isto é o seu mundo lúdico.

Essa absorção do papel que representa, esse afastamento do ambiente real, pode ser considerado involuntário, a criança não age com a decisão de entrar no jogo ela se projeta no imaginário da brincadeira/brinquedo A ênfase e dada a simulação a ilusão ou faz-de-conta por certo ela cria o seu próprio mundo.

O adulto também se utiliza dessa evasão quando procura no jogo de aposta, de bilhar, o esquecimento dos seus problemas, o alívio de suas tensões. Mas essa fuga do real nem sempre é evasão, um arquiteto que faz uma barragem, primeiro executa o planejamento no papel, distante das pedras, do cimento etc, isto é, distancia-se do mundo no plano real. Idealiza, simula, imagina, cria uma outra realidade, só assim, depois retoma ao mundo real da construção propriamente dita da barragem. Assim, todo projeto, com efeito, é, em primeiro lugar, distanciamento do mundo ambiente.

Mas, esse distanciamento do mundo ambiente pode ser voluntário, quando a criança utiliza das brincadeiras de competição ou de roda, em que ela decide fazer parte, ela cria um distanciamento a um mundo onde ela tem poder, onde pode criar, um mundo onde as regras do jogo têm um valor que não têm no mundo dos adultos. O distanciamento funciona como um juramento de obediência às regras tradicionais, às regras pré-estabelecidas. Mas este é um juramento de esquecer o mundo da vida séria, onde as regras válidas são aquelas "combinadas pelo grupo".

Por isso o distanciamento surge voluntariamente. Portanto, brincar é o trabalho da criança, um ato muito sério, e por meio de suas conquistas no jogo, ela afirma seu sei, proclama seu poder e sua autonomia, explora o mundo, faz pequenos ensaios, compreende e assimila gradativamente suas regras e padrões, absorve esse mundo em doses pequenas e toleráveis.

Dessa forma, nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina sua atividade lúdica; brincar é sua linguagem secreta, que se deve respeitar mesmo se não a entende, então faz-se necessário que o professor/educador fique atento, para oferecer possibilidades e situações de jogos/brincadeiras, é imprescindível que as suas aulas sejam "recheadas" de atividades lúdicas, para que a criança tenha a oportunidade de provar a sua superioridade, de expressar-se, de evadir-se do mundo real; de ser séria no seu diminuto mundo lúdico.

Mas, apesar do jogo ser uma atividade espontânea nas crianças, isso não significa que o professor/educador não necessite ter uma atitude ativa sobre ela, inclusive uma atitude de observação e de intervenção quando for o caso, sua atitude não passará apenas por deixar as crianças brincarem, mas, sobretudo ajudar as crianças nesse ato e compartilhar com elas, ou até mesmo por ensiná-las a brincar.

O brincar é um instrumento para o ensino de conteúdos, propiciando novas e interessantes relações entre as crianças e destas com o conhecimentos.

"Enfim, é preciso deixar que as crianças e os adolescentes brinquem, é preciso aprender com eles a rir, a inventar a ordem, a representar, a imitar, a sonhar e a imaginar. E no encontro com eles, incorporando a dimensão humana do brincar, da poesia e da arte, construir o percurso da ampliação e da afirmação de conhecimentos sobre o mundo." (BRASIL,2006,p.44).

De tão importante que o brincar se tornou na vida escolar das crianças que ganhou um lugar próprio para sua manutenção: a brinquedoteca que é um espaço preparado para estimular a criança a brincar, possibilitando o acesso a uma grande variedade de brinquedos dentro de um ambiente especialmente lúdico.

Brincadeira é coisa séria! E garantido por Lei. O Estatuto da Criança e do Adolescente diz que é dever da sociedade garantir a todas as crianças tenham lazer, esporte e a educação. Ou seja, para que cada criança cresça feliz e com saúde é necessária muita diversão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro deste contexto de valorização e reconhecimento do lúdico como "veículo" de crescimento infantil, que possibilita a auto afirmação da criança como um ser histórico e social que procurei desenvolver a ideia deste tema. De acordo com os dados obtidos a partir dos renomados teóricos podemos constatar que o lúdico exerce um papel importante na aprendizagem das crianças.

Como o professor vive em busca por uma metodologia melhor e mais adequada, entra nesse contexto a ludicidade, que pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, facilitando no processo de socialização, de comunicação, de expressão, na construção do pensamento, além de auxiliar na aprendizagem.

O lúdico não representa uma fórmula mágica que irá sanar os problemas de aprendizagem, emocionais e de mau comportamento na educação, mas representa um meio de auxiliar a aprendizagem. Desta forma, entendemos que o lúdico não é um mero passatempo e que brincar é coisa séria! Mais do que um direito da criança, o brincar é essencial para sua vida. Sob essa perspectiva, a atividade traz inúmeros benefícios, porque solicita a inteligência, possibilita uma maior e melhor compreensão do mundo, favorece a simulação de situações, antecipa soluções de problemas, sensibiliza, alivia tensões, estimula o imaginário e, conseqüentemente, a criatividade. Permite, também, o desenvolvimento do autoconhecimento, elevando a autoestima, propiciando o desenvolvimento físico-motor, bem como do raciocínio e da inteligência, sensibilizando, socializando e ensinando a respeitar as regras. Enfim, o brincar diverte, traz alegria e faz sonhar. Podemos concluir que com o lúdico a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. Ao utilizar o lúdico como instrumento facilitador no ensino- aprendizagem, percebemos que esta é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, que permitirá ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionar como laboratório de aprendizagem.



MÓDULO VI – ATIVIDADES LÚDICAS PARA ALFABETIZAR⁶

Autora: Solange Moll

3. CRACHÁ DE SÍLABAS

⁶ Módulo VI - reprodução total - atividade lúdica para alfabetização – Autora: Solange Moll – Disponível em : <https://psicosol.com/tag/atividade-ludica-para-alfabetizacao/>



Olá amigos!

Hoje compartilho mais uma atividade lúdica para alfabetização.

É necessário:

- Objetos ou figuras em uma sacola;
- crachás em tamanho grande com sílabas.

Atenção! Escreva nos crachás as sílabas que formam os nomes dos objetos/figuras que você colocar na sacola.

Procedimento:

Distribua para cada uma das crianças um crachá e explore a sílaba que cada uma pegou. A ideia é brincar que o nome delas será a sílaba que pegaram, enquanto durar a atividade. Então, por exemplo, o João vai ser chamado de "TA" toda vez que alguém quiser falar com ele.

Vai ser divertido, pode acreditar!

Após, pegue um dos objetos da sacola. As crianças que tenham as sílabas que formam o nome do objeto deverão levantar e se organizar na posição correta para formar a palavra.



4. SIGA AS INSTRUÇÕES

Olá! O objetivo deste jogo é estimular o desenvolvimento da leitura e escrita. No entanto, também será trabalhado percepção, atenção,...



Você vai precisar:

- Um tabuleiro com várias imagens;
- 20 cartas com instruções;
- papel;
- lápis;
- cronômetro ou ampulheta.

Procedimento:

As cartas devem ficar em um monte e o tabuleiro ao lado. Combine com as crianças um tempo para realizar a tarefa que constar nas cartas. A criança pega a primeira carta do

monte, lê e executa a tarefa no tempo estipulado previamente.

Exemplo: "Escreva o nome do animal que está próximo ao macaco". A criança deverá procurar no tabuleiro um animal que esteja próximo ao macaco e escrever o seu nome.

Se conseguir fica com a carta. Do contrário, deverá colocar a carta embaixo do monte.

Ganha o jogo a criança que conquistar cinco cartas por primeiro.

5. PERCURSO DO ALFABETO



O que vocês vão precisar para esta atividade?
Apenas fita crepe ou fita adesiva colorida e caneta para retro-projetor (para evitar borrões).

Procedimento:

Faça a(s) letra(s) no chão com a fita que você tiver. Pode contar com a ajuda das crianças. Depois é só fazer setas para indicar o caminho que deve ser percorrido.

Gostaram da ideia para aprender o alfabeto?

Esta atividade é também muito interessante para crianças que estejam apresentando escrita ilegível. Além de exercícios para melhorar a coordenação motora, muitas vezes isso pode ser

corrigido ensinando para a criança a direção correta para fazer as letras. É com o corpo, com movimentos e brincadeiras, que a aprendizagem das crianças ocorre com mais facilidade.

6. TABELA DE LEITURA



Neste jogo, além da leitura, estaremos estimulando o desenvolvimento da orientação espacial dos nossos lindinhos!!! É ideal para o início da alfabetização, quando ler uma palavra ainda significa um desafio.

Você vai precisar:

- Tabela com palavras (veja imagem);
- um dado contendo as letras de A a F;
- um dado contendo os números de 1 a 5 e um dos lados em branco;
- várias fichas de duas cores diferentes.

Como jogar:

Organize duplas de jogadores e peça que escolham uma cor de ficha. Oriente-os que neste jogo o dado com as letras representará as colunas e o dado com os números representará as linhas.

Cada criança, na sua vez, joga os dois dados. De acordo com o que cair deverá procurar na tabela a palavra e lê-la (se não souber o colega poderá ajudar) e coloca uma ficha sobre a palavra. Se cair em uma palavra que já foi lida poderá repetir a jogada, mas se por acaso cair o lado do dado que estiver em branco a criança passa a sua vez para o colega. Assim sucessivamente até completar toda a tabela. Ganha o jogo a criança que ao final da partida tiver mais fichas na tabela.

7. JOGO – FORME PALAVRAS

Oii! Este jogo para alfabetização é simples e muito semelhante com o jogo de memória, mas tem alguns detalhes diferentes e interessantes. Veja a seguir...



Você vai precisar:

– Várias cartas com sílabas. No mínimo 20 para o jogo ser mais desafiador.

Como jogar:

Espelhar as peças sobre uma mesa com as sílabas voltadas para baixo. Cada criança vira duas cartas. Se formar uma palavra com as sílabas encontradas a criança fica com as cartas.

O detalhe interessante deste jogo, e que o diferencia do jogo de memória comum, é que com a mistura de sílabas sempre há possibilidade de novas palavras serem

formadas. Ou seja, em uma partida o "BO" foi utilizado para formar BOLA. Em outra partida poderá se formar "BOCA". Desde que, claro, haja a sílaba "CA".

Um outro ponto que é preciso ficar atento é que a medida que o jogo avança é possível que as sílabas que irão restando não forme novas palavras. Por isso é melhor combinar com as crianças de que ganha o jogo quem conquistar um determinado número de cartas. Por exemplo: Ganha o jogo quem conquistar quatro cartas primeiro.



REFERÊNCIAS

DOS CONCEITOS EM ALFABETIZAÇÃO À NECESSIDADE DA COMPREENSÃO DA CONCEPÇÃO DE LINGUAGEM – Autores: Carla Ramos de Paula/ Ivete Janice de Oliveira Brotto – Disponível em : <http://cac.php.unioeste.br/eventos/iisimposioeducacao/anais/trabalhos/46.pdf>

Ludicidade – Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Ludicidade>

Como a criança aprende? – Autora: DRA FERNANDA SPENGLER – Disponível em: <https://www.psicoinfantil.net/como-a-crianca-aprende/>

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO - Carliani Portela do Carmo - UFMS Elaine Cristina Freitas Veiga - UFMS/ Rosana Carla Gonçalves Gomes Cintra Cintra - UFMS/ Sarah da Silvia Corrêa Lima- UFMS – Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23662_12144.pdf

O LÚDICO E A ALFABETIZAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS DO ENSINO INFANTIL – Autor: Vanderléia Moreira Barrozo - Trabalho de Conclusão de Curso de Pós-Graduação em Psicopedagogia, apresentado como requisito para aprovação à Universidade Metropolitana de Santos – UNIMES, sob a orientação da Profª Sandra Tarricone. – Disponível em: <http://br.monografias.com/trabalhos3/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades-educativas/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades-educativas2.shtml>

atividade lúdica para alfabetização – Autora: Solange Moll – Disponível em : <https://psicosol.com/tag/atividade-ludica-para-alfabetizacao/>



NÃO DEIXE DE SOLICITAR O SEU CERTIFICADO!!

Solicite agora mesmo seu certificado de **60 Horas** (no link abaixo)

[\[Clique aqui para solicitar certificado\]](#)



Veja um modelo do certificado!

