

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE
CAMPINAS FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

SIMONE TREVIZAN DIAS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

AMERICANA

2006

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE
CAMPINAS FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

SIMONE TREVIZAN DIAS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

Memorial apresentado ao Curso de Pedagogia – Programa Especial de formação de Professores em Exercício nos Municípios da Região metropolitana de Campinas, da Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas, como um dos requisitos para conclusão da Licenciatura em pedagogia.

AMERICANA

2006

**Ficha catalográfica elaborada pela biblioteca
da Faculdade de Educação/UNICAMP**

Dias, Simone Trevizan

D543i A importância do lúdico : memorial de formação / Simone Trevizan Dias. --
Campinas, SP : [s.n.], 2006.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Universidade Estadual
de Campinas, Faculdade de Educação, Programa Especial de Formação de
Professores em Exercício da Região Metropolitana de Campinas (PROESF).

1. Trabalho de conclusão de curso. 2. Memorial. 3. Experiência de vida.
4. Prática docente. 5. Formação de professores. I. Universidade Estadual de
Campinas. Faculdade de Educação. III. Título.

06-563-BFE

Dedico este trabalho, pela sua importância de produção acadêmica, aos meus familiares, que muito têm me apoiado e entenderam o tempo que fiquei distante para esta produção.

Agradecimentos

*Meus agradecimentos a todos aqueles que alguma forma
contribuíram na realização deste trabalho e auxiliaram
meus passos*

SUMARIO

APRESENTAÇÃO.....	8
1. NARRATIVA HISTÓRICA E REFLEXIVA DE FORMAÇÃO.	9
2. CONTRIBUIÇÃO DO PROESF.	12
3. CONTRIBUIÇÃO DE PIAGET E VYGOTSKY NA MINHA PRÁTICA.	13
4. A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	16
4.1. RELAÇÃO DO LÚDICO COM O DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	16
4.2. JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRA.....	18
4.3. CONCEPÇÕES SOBRE O LÚDICO, DESENVOLVIMENTO E EDUCAÇÃO INFANTIL.....	22
4.4. O LÚDICO NA REALIDADE DA EDUCAÇÃO INFANTIL.	23
4.5. BRINCADEIRAS COM AS QUAIS EU BRINCAVA E QUE HOJE BRINCO COM AS MINHAS CRIANÇAS.	26
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
6. BIBLIOGRAFIA.....	28

APRESENTAÇÃO

A oportunidade surgida neste de Curso de Formação de Professores Em Exercício para a elaboração deste trabalho além do objetivo principal de analisar a trajetória de minha formação, estabelecendo relações entre as teorias conhecidas no curso de Pedagogia e a prática pedagógica na sala de aula, remeteu-me a exercitar minha memória de fatos importantes surgido em minha trajetória educacional.

Assim, também está voltado em contribuir para a ampliação de conhecimentos sobre as relações entre desenvolvimento infantil e a importância do lúdico (brinquedos e brincadeiras) na educação infantil.

Seus jogos estão relacionados a um aprendizado fundamental: seu conhecimento de mundo através de suas próprias emoções. Por meio de jogos, cada criança cria uma série de indagações a respeito da vida.

As mesmas que, mais tarde, já adulta, ela voltará a descobrir e ordenar, fazendo uso do raciocínio.

Neste trabalho, além de uma escrita de fatos da memória de uma vida de formação educacional, utilizou-se de pesquisa bibliográfica, tendo como fonte vários autores que discutem a temática do lúdico na educação infantil.

Assim pode-se explicar e registrar as contribuições que possam servir de fonte a outros profissionais da educação infantil.

1- NARRATIVA HISTÓRICA E REFLEXIVA DE FORMAÇÃO

Iniciarei com um breve relato sobre minha infância e a formação escolar. Nasci no interior do estado de São Paulo, em Americana onde morei até os três anos de idade, onde a casa em que morávamos era de aluguel. Devido a isso mudamos para a cidade de Santa Bárbara d' Oeste, sendo que a residência é própria e que moro até hoje.

Sou a segunda filha entre quatro irmãos, lembro-me da minha avó que brincava comigo, contava histórias foram momentos muito bom pena que ela se foi muito cedo.

Lembro-me que eu brincava com minha irmã e com alguns coleguinhas que moravam na mesma rua que eu. Brincávamos muito de casinha, bola, boneca, corda, pois não tínhamos brinquedos eletrônicos em casa, mesmo assim era muito divertido.

Não estudei a educação infantil, pois a escola era muito longe de casa e minha mãe não tinha tempo para me levar devido aos afazeres domésticos.

Hoje trabalho na educação infantil e percebo que pulei uma fase muito importante da minha vida, sendo assim valorizo muito o brincar. Com o lúdico a criança tem a oportunidade de expressar seus sentimentos, medos, alegria, soltam a imaginação brincando de faz de conta, pois acredito que é brincando que se aprende.

Estudei os oito anos na mesma escola que se chamava “EEPG Profª Irene de Assis Saes”, que era perto da minha casa.

Na primeira e segunda série estudei com a mesma professora que se chamava Dinis, me lembro como se fosse hoje da sua meiguice e educação.

Eu adorava estudar a cartilha o “Reino da Alegria” pela qual fui alfabetizada. Desde o curso do magistério estudei sobre alguns métodos de alfabetização, inclusive o tradicional que contribuiu para o crescimento dos analfabetos funcionais do país, isto é, o individuo embora freqüente nos bancos escolares, não utilizava socialmente a leitura e a escrita, as condições de trabalho também não exigia tais conhecimento, pois o trabalho era mecanizado.

Esse método não fazia a criança interpretar, pregava se que a escrita é a mera representação da linguagem oral.

Segundo Leite, (2001) no modelo tradicional, a escrita era entendida como uma mera representação da fala, nesta perspectiva ler e escrever são entendidos como atividades de codificação e decodificação, sendo o processo de alfabetização reduzido

ao ensino do código escrito, centrado na mecânica da leitura e da escrita.

Na terceira e quarta série me recordo das brincadeiras na hora do recreio. Brincava de roda, quebra cabeça, corre lenço e jogos com as mãos, como por exemplo, nós quatro, passa treze, adoleta, poponeta e muitas outras.

Na quinta até a sétima série estudei à tarde, eu ficava atordoada com o entra e sai de professores a cada sinal da campainha, pois não estava acostumada.

As lembranças que tenho dessa época foram as aulas de educação física, onde a dinâmica utilizada era prática do esporte em que acontecia os agrupamentos dos melhores em determinadas habilidades como vôlei , futebol e basquete. Como eu e outros alunos não possuíamos essas habilidades assistíamos passivamente sem opção de escolha. Essa experiência faz pensar em Snyders que afirma: “Não considere seus alunos tolos”,

“Eles não gostam de coisas fáceis, óbvias. O que confirma a necessidade da aula ser de fato um lugar de aprender coisas e não apenas o lugar onde aqueles que dominam técnicas rudimentares de um determinado esporte vão praticar o que já sabem, enquanto aqueles que não sabem continuam no mesmo lugar”. (SNYDERS, 1988, p. 218)

Iniciei a oitava série no período noturno, sempre fui uma boa aluna tirava notas boas, devido as provas serem baseadas em questionários o único trabalho era decorar e responder as questões iguais a do caderno

Reflito sobre essa prática que só contribuiu para a estimulação da memorização e não para uma aprendizagem ampla e permanente. Hoje sinto uma dificuldade imensa em produzir textos.

No ano seguinte resolvi que não queria estudar o colegial normal e sim um curso técnico que foi o magistério. Esse curso foi oferecido na escola pública, na época como a procura foi muito grande fizemos uma prova e felizmente obtive notas suficientes para ser classificada.

O curso teve duração de quatro anos, e foi gratificante principalmente quando comecei a fazer estágio nas escolas. Foi na prática do mesmo que me sentia professora.

Era exigida quantidade de hora no ensino fundamental e na educação infantil, que foi a qual me identifiquei e que estou trabalhando até hoje.

Depois que terminei o magistério não foi possível continuar os estudos, pois o meu sonho era me formar em pedagogia, mas o custo é muito alto. Devido a esse fato fiquei sete anos sem estudar.

No começo do ano de 2003, eu estava participando de uma reunião pedagógica dentro da unidade em que trabalho, e recebi a notícia que a prefeitura estaria fazendo um convênio com a Universidade de Campinas e que os interessados estariam participando do processo seletivo e concorrendo às vagas na Universidade que é tão bem conceituada.

A expectativa foi muito grande na hora da prova, fiquei muito nervosa, mas o resultado foi satisfatório. Estudo no pólo de Americana que se localiza na cidade ao lado da qual eu moro.

2- CONTRIBUIÇÃO DO PROESF

A partir do momento que passo a refletir sobre minha prática, começo a modificar alguma coisa que vejo desnecessário, ou então, que estão incorretas, desta forma torno-me mais crítica e conseqüentemente reflito sobre minhas atitudes, passo a ser uma educadora mais consciente do meu verdadeiro papel.

O que tenho observado na minha escola é que muitos professores não dão importância ao “brincar” e passam o dia enchendo as crianças de conteúdos, ou seja, passam o dia “escolarizando” as crianças achando que estão certas.

Não as culpo, pois também eu tinha uma visão equivocada em relação ao brincar, mas através de diversas leituras de vários autores, mudei minha visão e hoje percebo o quão importante é o lúdico para o desenvolvimento de meus alunos.

Por este motivo procuro brincar bastante com eles, pois através do lúdico as crianças adquirem aprendizagem, conhecimentos e descobertas.

Nas brincadeiras de faz de conta percebo o quanto as crianças são criativas, desempenham papéis, constroem personagens, respeitam limites e se interagem no grupo, sendo assim as brincadeiras é uma aprendizagem social.

Segundo Vygotsky,

“O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento”. (VYGOTSKY, 1989, p.117)

3- CONTRIBUIÇÃO DE PIAGET E VYGOTSKY NA MINHA PRÁTICA

Como já colocado na parte introdutória deste trabalho, esta revisão bibliográfica que apresentamos está baseada em fundamentos da Teoria de Vygotsky e Piaget, que aqui se apresenta na visão e percepção de diversos autores.

O desenvolvimento humano, o aprendizado e as relações entre desenvolvimento e aprendizado são temas centrais nos trabalhos de Vygotsky e Piaget.

Várias são as teorias do desenvolvimento e da aprendizagem, mas em muitas percebemos a preocupação de seus teóricos em formular uma concepção estruturada, onde pudéssemos interpretar o processo de construção do ser humano do nascimento até a idade adulta.

Vygotsky, no entanto, nos oferece reflexões e dados de pesquisas sobre vários aspectos do desenvolvimento, onde trabalha com o domínio das atividades infantis, que reflete diretamente no aprendizado, e dentro destas atividades dá grande ênfase às brincadeiras, privilegiando as brincadeiras de faz-de-conta.

Vygotsky (1989) atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. A criança, através da brincadeira reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento.

Oliveira (1997) apropriando-se das idéias de Vygotsky (1989), diz: "brincando a criança é capaz de satisfazer as suas necessidades e estruturar-se na medida em que ocorrem transformações em sua consciência".

Essas transformações que ocorrem na consciência, as situações cotidianas, são fundamentais para a formação do EU psicológico e social da criança. Dividimos este trabalho em três partes, na primeira partimos do estudo do desenvolvimento e educação infantil, apropriando-nos das idéias de Vygotsky e seus colaboradores.

O princípio orientador da abordagem de Vygotsky é a dimensão sócio-histórica do psiquismo. Segundo esse princípio tudo que é especificamente humano e distingue o homem de outras espécies origina-se de sua vida em sociedade.

Segundo Vygotsky,

“... a criança não nasce em um mundo natural, ela nasce em um mundo humano. Começa sua vida em meio a objetos e fenômenos criados pelas

gerações que a precederam e vai se apropriando deles conforme se relaciona socialmente e participa das atividades e práticas culturais”. (VYGOTSKY 1984, p.116)

Quando se refere ao por ela, vai se incorporando a ela, transformando seus modos de agir e de aprendizado e desenvolvimento Vygotsky diz que “...considera que esses dois processos caminham juntos desde o primeiro dia da vida da criança e que o primeiro – aprendizado - suscita e impulsiona o segundo – desenvolvimento”. (1984, p.122)

Entende-se então que tudo que a criança aprende com o adulto ou com outra criança mais velha, vai sendo elaborado pensar.

“...O conhecimento do mundo passa pelo outro, sendo a educação um traço distintivo, fundamental da história do pequeno ser humano. A educação pode ser definida como sendo o desenvolvimento natural. A educação faz mais do que exercer influência sobre certo número de processos evolutivos, ela reestrutura de modo fundamental todas as funções do comportamento”. (REGO, 1999, p.123)

Vygotsky entende que o desenvolvimento é fruto de uma grande influência das experiências do indivíduo.

Os processos de ensino só podem se realizar na medida em que a criança estiver "pronta", madura para efetivar determinada aprendizagem.

Nem toda prática escolar desafia, nem amplia e nem instrumentaliza o desenvolvimento do indivíduo, pois se restringe àquilo que ele já conquistou. Esse paradigma promove uma expectativa significativamente limitada pelo papel da educação para o desenvolvimento individual, na medida em que considera o desempenho do aluno fruto de suas capacidades inatas.

Na prática escolar podemos identificar as conseqüências da abordagem inatista, não só no que diz respeito ao desempenho intelectual, mais também no que se refere à forma de compreender o comportamento de um modo geral do aluno. As características comportamentais manifestas pelas crianças, tais como agressividade, impetuosidade, sensibilidade ou passividade, acabam sendo interpretadas como inatas e, portanto tem reduzidas chances de se modificarem.

Os postulados de Vygotsky parecem apontar para a necessidade de criação de uma escola bem diferente da que conhecemos. Uma escola em que as pessoas possam dialogar duvidar, discutir, questionar e compartilhar saberes. Onde há espaço para transformações, para as diferenças, para o erro, para as contradições, para a colaboração

mútua e para a criatividade.

Uma escola em que professores e aluno tenham autonomia, possam pensar refletir sobre seu próprio processo de construção de conhecimentos e ter acesso a novas informações. Uma escola em que o conhecimento já sistematizado não é tratado de forma dogmática e esvaziado de significado.

4 – A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

4.1. Relação do Lúdico com o Desenvolvimento Infantil.

Ao falarmos de desenvolvimento infantil, não nos referimos apenas ao desenvolvimento mental e ao crescimento orgânico, devemos levar em conta os aspectos psicossociais.

Segundo Leite, "O autocontrole interno sobre o conflito, entre seu próprio desejo e a regra da brincadeira, é uma aquisição básica para o nível da ação real da criança e de sua moralidade". (1994, p.153)

Brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças. A brincadeira é um meio privilegiado de inserção das crianças na realidade da vida; expressa a forma como a criança reflete, ordena, destrói e reconstrói o mundo de sua maneira e como utiliza suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e os conhecimentos a partir da experiência da vida.

Todo ser humano tem o seu cotidiano marcado pela heterogeneidade e pela presença de valores sociais hierárquicos que dão sentido às imagens culturais de cada época. Construídas por personagens que fazem parte desse contexto, tais imagens não decorrem só de concepções psicológicas de natureza científica, porém, muito mais de informações, valores e preconceitos oriundos da vida cotidiana.

“... O homem participa da vida cotidiana com todos os aspectos de sua individualidade, de sua personalidade. Nele, colocam-se em funcionamento todos os seus sentidos, todas as suas capacidades intelectuais, suas habilidades manipulativas, seus sentimentos, paixões, idéias, ideologia”. (HELLER, 1989, p.16-17)

Por seu caráter heterogêneo, a vida cotidiana não apresenta uma lógica, um planejamento racional. Ela é cheia de contradições e inclui a vida do homem por inteiro. São essas características que permitem a construção de diferentes tipos de imagens da criança, conforme o contexto social a que o ser humano está submetido.

Cada tempo histórico possui uma hierarquia de valores que oferece uma organicidade a essa heterogeneidade. São esses valores que orientam a elaboração de

um banco de imagens culturais que se refletem nas concepções de criança e de seu brincar.

O brincar da criança, tem uma significação especial para a psicologia do desenvolvimento e para a educação, em suas múltiplas ramificações e imbricações, uma vez que manifesta a forma como a criança está organizando sua realidade e lidando com suas possibilidades, limitações e conflitos, já que muitas vezes não consegue falar a respeito dele mesmo. A brincadeira introduz a criança de forma gradativa, prazerosa e eficiente ao universo sócio-histórico cultural; abre o caminho e embasa o processo de ensino/aprendizagem favorecendo a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade.

O brincar, por ser uma situação onde predomina o prazer sobre a tensão, favorece o relaxamento e conseqüentemente a emergência de novas idéias, a criatividade que combina conteúdos e dinâmicos conscientes e inconscientes.

4.2. Jogos, brinquedos e brincadeiras.

É imprescindível uma visão antropológica para que seja compreendido o jogo dos tempos passado, principalmente quando procuramos fazer um discernimento do jogo em diferentes culturas, tendo em vista que comportamentos considerados como lúdicos apresentam significados diferentes em cada cultura.

A boneca é brinquedo para uma criança que brinca de “filhinha” mas para certas tribos indígenas, conforme pesquisas etnográficas, é símbolo de divindade, objeto de adoração. (Kishimoto, 1999, p. 132)

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo, cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez, advinha, contar histórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinhos, brincar na areia e uma infinidade de outros.

Tais jogos embora recebam a mesma denominação, tem suas especificidades. No faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras produzidas permitem o movimento das peças; brincar na areia, sentir o prazer de fazê-la escorrer pelas mãos, encher e esvaziar copinhos com areia requer a satisfação da manipulação do objeto. Já na construção de barquinhos, exige não só a representação mental do objeto a ser construído, mas também, a habilidade manual para operacionalizá-lo.

A dificuldade de definir o jogo aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto com o jogo e não-jogo. Para um observador externo a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo.

Assim pode-se perceber que uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.

Para aumentar a complexidade do tema em questão entre o material lúdico alguns são usualmente chamados de jogos, brinquedos ou brincadeiras. Afinal qual é a diferença de jogo, brinquedos e brincadeiras?

A noção de jogo não nos remete à língua particular de uma ciência, mas a um

uso cotidiano. Assim, o essencial não é obedecer à lógica de uma designação científica dos fenômenos e, sim respeitar o uso cotidiano e social da linguagem, pressupondo interpretações e projeções sociais.

Assumir que cada contexto cria sua concepção de jogo não pode ser visto de modo simplista, como mera ação de nomear. Empregar um termo não é um ato solitário. Subentende todo um grupo social que compreende, fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um sentido dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade, veiculada pela língua enquanto instrumento de cultura dessa sociedade. Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este o aspecto que nos mostra por que dependendo do lugar e da época, os jogos assumem significações distintas.

Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade.

Ao brincar de que é a mãe da boneca, por exemplo, a menina não apenas imita e se identifica com a figura materna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser uma mãe boa, forte e confiável.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções de tudo que existe no cotidiano, na natureza e nas construções humanas. Assim, pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Tipos de brinquedos e brincadeiras e suas funções no desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano por inteiro nas suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, os brinquedos e brincadeiras desempenham um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Existem vários tipos de brinquedos e brincadeiras, hoje agrupados de acordo com sua função no desenvolvimento infantil, ou seja, onde ele contribui mais especificamente na área que a criança deve ser trabalhada em determinado momento.

Enfatizamos assim, as brincadeira tradicionais e as brincadeiras de faz-de-conta. A brincadeira tradicional infantil, filiada ao folclore, incorporada à mentalidade popular, expressando-se sobre tudo, pela oralidade.

Considerada como parte da cultura popular, essa modalidade de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico. A cultura não-oficial, desenvolvida especialmente de modo oral, não fica cristalizada. Está sempre em transformação incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo. Por ser um elemento folclórico a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade.

Não se conhece a origem das brincadeiras de rodas, amarelinha, lambança, pião, pipas, e tantas brincadeiras conhecidas por todos nós. Sabe-se apenas, que provêm de práticas abandonadas por adultos.

"A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do Oriente, brincavam de amarelinha, empinavam pipas, jogam pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma maneira. Tais brincadeiras foram transmitidas de geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil". (OLIVEIRA, 2000, p.47)

Muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificaram, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral e pelo simples prazer de brincar.

Hoje, com os conhecimentos adquiridos através da psicologia, e demais disciplinas pedagógicas, o educador pode concomitantemente, propiciar o prazer de brincar às crianças, e saber o que está sendo trabalhado na criança através da brincadeira proposta por ele.

Várias são as brincadeiras tradicionais infantis, entre elas ressaltamos: brincadeiras de roda, pião, pipa, amarelinha, lambança (jogo de pedrinhas), bola de gude, bambolê, e inúmeras outras. O importante é que todas elas desenvolvem na criança, a socialização, imaginário, raciocínio lógico, coordenação motora, espontaneidade, etc.

Contribuindo de forma significativa no desenvolvimento infantil e conseqüentemente no ensino-aprendizagem através da assimilação, acomodação, pela interação do sujeito (criança) com o objeto (brincadeira), formando um processo dialético, como afirma Piaget em sua teoria de desenvolvimento cognitivo.

Por serem tão diversificadas as brincadeiras tradicionais infantis, OLIVEIRA (2000, p 36), faz uma subdivisão destes, "ressaltando a importância dos jogos sazonais", que se referem aos "jogos de estações".

Os jogos sazonais, em sua origem prendem-se ao folclore e perdem-se na antiga experiência por que passam muitas crianças, que ainda tem a oportunidade de

vivenciar as emoções e as sensações que a continuidade inexorável das estações do ano proporcionam.

Embora tomando nomes e formas diferentes de uma região para outra, os contos de fada, do mesmo modo que os jogos sazonais veiculam valores: éticos, afetivos, intelectuais, estéticos, motores. Mas, o que chama a atenção em ambos é a generalidade com que os contos de fada, bem como os jogos sazonais impregnam a personalidade de maneira completa, global. Ambos, em suas origens são transmitidos oralmente, não pela instituição formal, mas pela “escola da vida” nas situações de educação informal no cotidiano das crianças. Em qualquer lugar do mundo se encontrará crianças jogando todas as modalidades de bolinha de gude ou empinando papagaios e, em muitos lares.

4.3. Concepções Sobre O Lúdico, Desenvolvimento e Educação Infantil

O lúdico desde a Antigüidade greco-romana é visto como recreação, como relaxamento necessário a atividades que exigem esforços físico e intelectual. Durante a Idade Média, o jogo foi considerado não sério, por ser associado ao jogo de azar. A partir do Renascimento, o lúdico serviu para divulgar princípios de moral, ética, o chamado período de "compulsão lúdica".

Para Vygotsky (1988,1987,1982), “os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sócio-cultural”. Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade, mas, inclusive as formas de pensamento do ser humano. São os sistemas produtivos geradores de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Desta forma, toda conduta do ser humano incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais. Considerada situação imaginária, a brincadeira de desempenho de papéis é conduta predominante a partir de 3 (três) anos e resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores.

Pode-se perceber, que os paradigmas sobre o jogo infantil parecem equiparar o jogo ao espontâneo, "não-sério", à futilidade ou reivindicar o sério e associá-lo à utilidades educativa, em sua grande maioria, referencias dos tempos do Romantismo. O aparecimento de novos paradigmas como os de Vygotsky, partindo de pressupostos sociais, oferece novos fundamentos teóricos ao papel dos brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento infantil.

4.4. O Lúdico Na Realidade Da Educação Infantil

Apesar de reconhecer uma evidência de muitos educadores sentirem dificuldades quando tentam transpor para a prática os conhecimentos sobre o desenvolvimento infantil na pré-escola, é preciso estar atento a diversos aspectos: interesse das crianças sobre determinado assunto; possibilidades de atividades lúdicas e de auto-expressão que o tema oferece; conceitos que o grupo pode chegar a descobrir; hábitos e atitudes que podem ir sendo apreendidos aos poucos, através das atividades realizadas.

A manipulação de objetos acontece no período da pré-escola, em todos os momentos e com todos os tipos de material: ao desenhar, pintar, modelar, brincar com areia e água, brincar com bonecas, arrumar e limpar a sala ou ajudar a servir refeições, as crianças estão tendo oportunidade de manipular os mais variados objetos e, conseqüentemente, de desenvolvimento.

Alguns materiais, entretanto, como os jogos – industrializados ou preparados pelo próprio educador -, são especialmente planejados para desafiar e estimular esse desenvolvimento e precisam ter um lugar específico na sala de aula, da pré-escola.

Diante da ênfase dada ao tema, pela sua importância no desenvolvimento infantil, é que aconteceu a escolha desse tema.

Quando se fala sobre o desenvolvimento da criança, nos deparamos com a complexidade do mundo infantil. Dentre as diversas questões estão a atividade lúdica e o objeto lúdico (brinquedo), que merecem um destaque especial.

A atividade lúdica inclui os jogos e brincadeiras, as quais a criança, desde seu nascimento, já pratica com seu próprio corpo, descobrindo o prazer de seus movimentos corporais através da exploração repetitiva, percepções, vocalizações, evoluindo pouco a pouco a círculos cada vez mais externos de seu mundo.

Primeiramente a criança encontra sua fonte nas necessidades nascidas no interior do seu corpo, depois visa objetos do mundo exterior, objetos de amor e objetos de conhecimento, até usar os objetos intermediários que são os brinquedos. Atividade lúdica ajuda as crianças a vencer seu medo dos perigos tanto interiores, como exteriores, fazendo com que a imaginação comunique-se com a realidade.

Dentro do contexto destas atividades, o lúdico é caracterizado como um conjunto de elementos especificamente humanos que cria espaço entre o real e o imaginário, no qual sua criatividade transforma-se de acordo com a cultura, a história e as condições existentes em que a cada indivíduo se insere.

Esses elementos lúdicos são basicamente os desejos, a afetividade, a situação imaginária, a interação criativa em que, inicialmente, em cada atividade correspondente a uma motivação do agente, tendo sempre um motivo, seja ele real ou imaginária, para impulsionar as atividades, cujo componente é a ação. Essa ação que transforma o motivo em realidade.

O termo brincar se apresenta a nós de modo muito amplo e cada indivíduo o interpreta de forma diferente. Para o adulto, o brincar representa descontração, lazer, uma forma de desligar-se dos problemas existentes em seu cotidiano. Enquanto para a criança este termo tem um significado diferente. É através do brincar que ela inicia o seu autoconhecimento possa ter contato com a realidade externa, e assim se integra com o mundo, o brinquedo torna-se um instrumento de exploração e desenvolvimento da capacidade motora e cognitiva. Brincando ela tem oportunidade de experimentar desafios, exercitar suas funções, investigar e conhecer o mundo de modo natural e espontâneo, bem como expressar seus sentimentos.

É através do brinquedo que a criança demonstra a nós, o seu desejo de independência de ser adulta. Ele transforma-se no intermediário entre o sonho e a realidade.

O brinquedo permite à criança usar suas criatividade e fantasias, ela muda de papel várias vezes no decorrer do seu brincar. Nestas mudanças, a criança pode vir a demonstrar sentimentos de culpa, de alegria, tristeza e de medo. Com o brinquedo ela fortalece o desenvolvimento da sua personalidade, aprende a aceitar, a errar e a conviver com os dados reais e com as competições.

Para Vygotsky, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos, relacionando-se 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 de ação real e moralidade.

Entretanto, o brincar é importante não apenas para o desenvolvimento cognitivo, como também para o desenvolvimento da linguagem e socialização. O jogo e a brincadeira são portadores de significados, remetendo a elementos legíveis do real ou do imaginário das crianças, A atividade lúdica permite à criança ser o sujeito ativo – ator e autor – em uma situação geralmente prazerosa, caracterizada pela liberdade que, por sua vez, produz o valor das aprendizagens efetuadas na brincadeira.

O jogo é uma representação social da realidade, uma atividade lúdica na qual a criança resolve a contradição entre a necessidade de agir e a impossibilidade de executar as operações exigidas pelas ações. Nesse sentido, para Vygotsky, o jogo permite à

criança assumir os papéis sociais para os quais ainda não está preparada. Através dela a criança revela uma parte de si mesma, o que ela é e como pensa, como se vê e aos outros. Além disso, a capacidade para brincar não é uma tendência inata da criança mas resultado de suas relações sociais e das condições concretas de sua vida, que a fazem emergir como sujeito lúdico.

As atividades lúdicas permitem à criança desenvolver a negociação fazendo regras e resolvendo conflitos. Estas possibilidades de aprendizagem ficam muito reduzidas ou se perdem quando os limites das brincadeiras e dos jogos já estão muito bem definidos e são impostos por outrem.

Ao ressaltar a importância do jogo, Piaget o focaliza no momento em que a criança ao relacionar-se com o mundo dos adultos, muitas coisas lhe parecem estranhas pela falta de compreensão da realidade que a cerca, por exemplo, algumas regras, atitudes e conceitos que lhes são determinados. Por isso ela procura satisfazer suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando o real à sua própria vontade, resultando daí um equilíbrio pessoal do mundo físico e social promovido pelos mais velhos.

Ao demonstrar a estreita relação entre o jogo e os mecanismos envolvidos na construção da inteligência, Piaget, destaca a influência efetiva do jogo como instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, já que este se dá à criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação.

Contudo, o jogo é uma atividade séria, sem conseqüências frustrantes para a criança, sendo um ótimo meio de exploração e invenção; não é casual nem aleatório; pode ser entendido como uma projeção de vida interior para o mundo e também como fonte de diversão. O jogos oferece à criança a oportunidade inicial mais importante de atrever-se a pensar, a falar e a ser ela mesma, ou seja, uma maneira de experimentar formas de combinar o pensamento, a linguagem e a fantasia.

4.5. Brincadeiras com as quais eu brincava e que hoje brinco com as minhas crianças

O brincar é uma fase importante na vida da criança. Cabe ao professor oportunizar essa experiência de forma prazerosa e rica, enfatizando a importância do brincar em cada fase/idade.

Diretamente o professor pode intervir brincando junto com as crianças, fornecendo material, organizando espaços, tais como: cantinhos, brincar de faz-de-conta explorando a criatividade e a imaginação, brincar com bolas, cordas, bonecas, roda, arcos.

Em minha prática docente procuro desenvolver com meus alunos várias brincadeiras com as quais brinquei quando criança, como: elefantinho colorido, batata quente, amarelinha, corre-lenço, estátua. Trabalho também com brinquedos confeccionados por mim e por eles, além do prazer de estarem confeccionando seu próprio brinquedo, está se socializando e desenvolvendo o pensamento. Veja alguns brinquedos que confeccionei na sala de aula junto a eles.

O quebra-cabeça é um brinquedo que desafia a inteligência da criança, o interesse que ele desperta está diretamente ligado às figuras que representam. Esse brinquedo é fácil de ser confeccionado e os materiais são simples, pois as próprias crianças podem trazer de casa como: caixa de fósforos, figuras, durex colorido e cartolina.

Houve interesse e participação de todas as crianças, pude perceber a satisfação deles em estar criando algo que será seu.

Outro brinquedo que eles adoram é o fantoche de dedo, simples de ser confeccionado é utilizado cartolina ou sulfite 40, canetinha colorida, cola. Em seguida coloque o fantoche no dedo e deixe a criança livre para soltar sua imaginação, suas fantasias, pois ela aprende enquanto brinca principalmente através do faz de conta.

O brincar é o meio de expressão e crescimento da criança, a ação de brincar é fonte de prazer e ao mesmo tempo de conhecimento.

Cabe ao professor de educação infantil legitimar este brincar com a convicção de sua importância nesta fase.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estas lembranças de tempos escolares aqui relatadas neste trabalho rememoram a idéia de que a educação escolar tem a tarefa de promover a apropriação de saberes, procedimentos, atitudes e valores por parte dos alunos, pela ação mediadora dos professores e pela organização e gestão da escola.

Atualmente vejo que o dever da escola está em assegurar o desenvolvimento das capacidades cognitivas, operativas, sociais e morais pelo seu empenho na dinamização do currículo, no desenvolvimento dos processos do pensar, na formação da cidadania participativa e na formação ética.

Assim, faz-se necessário superar as formas conservadoras de organização e gestão, adotando formas alternativas, criativas, de modo que aos objetivos sociais e políticos da escola correspondam estratégias compatíveis de organização e gestão.

A participação dos professores em cursos de capacitação profissional tem trazido uma melhor visão do uso de atividades lúdicas quando estamos diante da educação infantil. Se o papel da escola na construção da democratização do país toma rumo numa direção de autonomia, que é garantida à instituição escolar pela Constituição Federal e posteriormente concretizada pela LDB, temos também a obrigação de preparar as pessoas para viver em grupo, em sociedade e ajudar a construir sua realidade dentro do contexto social, mas também deve igualmente construir sua política democrática interna, onde todos participam.

Esta foi uma oportunidade de parar e refletir, e assim tomar melhores decisões sobre os rumos da educação, principalmente infantil, naquilo que cabe ao educador dentro do contexto escolar.

Assim, estaremos propiciando a vivência interna como miniatura de tudo que podemos realizar lá fora, e cada etapa passada pela criança à ela deve ser dado o direito de participar, divertir e assim crescer como ser humano.

Finalizo este trabalho com a convicção de ter encontrado diferentes olhares acerca do lúdico. Vamos permitir fazer parte da história de nossos alunos com aqueles que nos oferecem momentos de prazer e felicidade.

Visto que, no lúdico, não se aprende somente conteúdos escolares, aprende-se algo sobre a vida e a constante peleja que a travamos.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. *O jogo no contexto da educação psicomotora*. São Paulo:Cortez, 1992.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil* / Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília:MEC/SEF, 1998.

KISHIMOTO, Morchida Tizuko. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 2ª ed. São Paulo:Cortez, 1997.

LEITE, S. A. da S. (org)- *Alfabetização e Letramento: Contribuição para as práticas pedagógicas*. Campinas. SP. Komedi: Arte Escrita, 2001.

VYGOSTKY, S. Lev. *A formação social da mente*. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. *Brincar na pré-escola*. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2001.

SNYDERS, G. *A alegria na escola*. São Paulo: Manole, 1988. p.208.