

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

SILMARA ANGELA BUOSI CASTRO

**O RESGATE DA LUDICIDADE
A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS, DO
BRINQUEDO E DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO
BIOPSIICOSOCIAL DAS CRIANÇAS**

CAMPINAS

2005

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

SILMARA ANGELA BUOSI CASTRO

**O RESGATE DA LUDICIDADE
A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS, DO
BRINQUEDO E DO JOGO NO DESENVOLVIMENTO
BIOPSIICOSOCIAL DAS CRIANÇAS**

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 pré-requisitos para conclusão da Licenciatura em Pedagogia.

CAMPINAS

2005

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

Castro, Silmara Angela Buosi.
C279m Memorial de Formação : o resgate da ludicidade : a importância das brincadeiras, do brinquedo e do jogo no desenvolvimento biopsico-social das crianças / Silmara Angela Buosi Castro. – Campinas, SP : [s.n.], 2005

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.

06-251-BFE

Onde crianças brincam.

toda utopia é possível.

Fernando Brant

Chegamos, filho.

É aqui. Prepare-se.

Aqui você vai descobrir um vale encantado

vai chegar na caverna misteriosa

e vai conhecer o estranho laboratório do cientista louco.

E eu queria lhe dizer uma coisa. Não esqueça, filho.

Uma rosa não é uma rosa. Uma rosa é o amanhã,

uma mulher o canto de um homem.

Uma rosa é uma invenção sua.

O mundo é uma invenção sua.

Você lhe dá sentido. Você o faz bonito. Você o cobre de cores.

Um brinquedo, o que é um brinquedo?

duas ou três partes de plástico, de lata...

Uma matéria fria, sem alegria, sem História...

Mas não é isso, não é, Filho?

Porque você lhe dá vida,

Você faz ele voar, viajar...

Vamos, filho.

Sabe que lugar é esse?

É um lugar de sonhos.

Uma casa de brinquedos.

Vamos entrar.

(Fernando Faro)

Dedico este trabalho a todas as pessoas que acreditaram em mim, e que de alguma maneira me ajudaram a chegar até aqui , e a todos aqueles que ainda acreditam que brincar é importante e faz bem ao corpo à alma a ao coração.

AGRADECIMENTOS

A Deus, autor da vida, que está sempre ao meu lado, renovando-me as forças, quando pensava em desistir e sempre fortaleceu meus passos, quando meu desejo era retroceder, seja toda a gratidão do meu coração por esta vitória.

A meu marido, Renato, que foi o primeiro a me incentivar e que ficou sempre ao meu lado nos momentos de dúvidas, incertezas, tristezas e ilusões...por mais belas e sinceras que sejam as palavras ditas neste momento, serão sempre insuficientes para traduzir meus sentimentos em relação a você...

A minha filha Isabela... luz do meus olhos, que mesmo não entendendo nada me ajudou muito nesta caminhada.

A meus pais, Etelvina e Devanir, que deixaram de realizar seus sonhos para muitas vezes realizar os meus, não bastaria apenas um obrigado ou dizer que não tenho palavras para agradecer tudo isso...saibam que os amo muito.

Aos professores que não se limitaram em teorias, transmitindo conhecimentos e experiências com todo seu potencial, mostrando-se amigos e preocupados com nossos interesses.

São muitos os responsáveis por nossa vitória, mas os que estão por trás dela nem sempre recebem mérito justo...Aos mestres e idealizadores deste curso, que estiveram o tempo todo lutando por nós.

A meus alunos, com os quais aprendo muitas coisas todos os dias.

A minhas colegas professoras, pessoas nas quais vejo refletidos meus anseios, minhas angústias e minhas buscas.

E as preciosas amigas que conquistei no decorrer do curso, a quem dedico as palavras de Fernando Pessoa: *“O valor das coisas não está no tempo em que elas duram, mas na intensidade com que acontecem. Por isso existem momentos inesquecíveis, coisas inexplicáveis e pessoas incomparáveis”*.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	9
INTRODUÇÃO: IMPORTANTE É BRINCAR	11
1 MINHA VIDA	17
2 RESGATE HISTÓRICO	27
2.1 As Brinquedotecas	27
2.2 Escola Lúdica de Educação Infantil (2 – 6 anos)	28
2.3 Ludoteca	29
2.4 Escola Lúdica de Ensino Fundamental (7 – 14 anos)	29
3 FREUD E SUA IMPORTANCIA PARA O BRINCAR	31
3.1 Breve relato da vida de Freud	31
3.2 O papel do Brincar	32
3.3 Importância do Brincar	33
3.4 É Brincando que se Aprende	34
3.5 Descoberta Fundamental	35
3.6 O BRINQUEDO	36
4 AS EVOLUÇÕES NA MANEIRA DE BRINCAR	39
5 O DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS	44
6 O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	53
6.1 Classificação dos Jogos	54
6.1.1 Fase Sensório-motora (1 – 2 anos)	54
6.1.2 Fase Simbólica (2 – 4 anos)	55
6.1.3 Fase Intuitiva (4 – 6/7 anos)	55
6.1.4 Fase da Operação Concreta (6/8 – 11/12 anos)	55
6.1.5 Fase da Operação Abstrata (11/12 anos – adolescência)	56
6.1.6 Jogos de exercício sensório-motor	57
6.1.7 Jogos simbólicos	57
6.1.8 Jogos de Regras	58
7 O RESGATE DA LUDICIDADE NA VISÃO DE ALGUNS AUTORES	59
7.1 João Batista Freire – Educação Física de Corpo Inteiro	60
7.2 Paulo Nunes de Almeida – Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos	61
7.3 Gilles Brougère – Brinquedo e Cultura	62
7.4 Silvino Santin – Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento	64
8 CONSIDERAÇÕES FINAIS	67
9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	71

APRESENTAÇÃO

“... e o risco que define a função docente:
Será que fiz tudo para fazer de meus alunos
os homens que eu desejaria que fossem?”

George Snyders

Este trabalho sobre minhas memórias parte de uma inquietação pessoal, do meu mundo infantil onde proponho uma reflexão sobre a infância. Recordações que muitas vezes colocam um sorriso de saudade em meus lábios e que hoje contribui para meu desenvolvimento integral.

Quando ingressei no curso de pedagogia do PROESF, tive uma curiosidade em desvendar o desenvolvimento infantil, começando assim meu envolvimento com o tema, por estar relacionado com a criança, com os processos de aprendizagem e com o desenvolvimento biopsicosocial, pois a prática eu já tinha e me faltava teorias, visões de autores e professores envolvidos neste processo.

Dentro do meio acadêmico, e principalmente aqui, neste curso, percebo que as universidades estão abrindo um espaço cada vez maior para a temática tratada neste trabalho: criança, brinquedo e seu desenvolvimento através do brincar, pois mesmo sabendo que os problemas da educação brasileira não se restringem apenas na falta de brinquedotecas (onde no Capítulo 2 será apresentado um breve resgate histórico sobre estas e sobre as escolas lúdicas.)

Esta preocupação com o brincar na educação, não deve estar restrita apenas aos educadores, mas sim a todos os profissionais que trabalham nesta instituição chamada escola.

Destaco no capítulo 3 as importantes contribuições de Freud para o brincar e para com o brinquedo, pois foi ele o primeiro a descrever o mecanismo psicológico de brincar.

O ato de jogar e brincar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo e as brincadeiras fazem parte da essência de ser dos mamíferos e passa por evoluções como mostro no capítulo 4.

Nos capítulos 5 e 6 foco que é de suma importância que nós, educadores, saibamos como usar os jogos para ajudar o aluno no desenvolvimento do raciocínio lógico, pois o lúdico pode e deve estar presente no processo de ensino aprendizagem e no desenvolvimento integral da criança, já que o ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo.

E antes das considerações finais, no capítulo 7 contextualizo a obra de alguns autores que pesquisei, que assim como eu, consideram o brincar tão importante para as crianças como o trabalho é para os adultos (que vivem em sociedades capitalistas) e estando o brinquedo presente na vida das crianças independente da classe social, estes as possibilita a explorar o mundo, fazendo os descobrir e entender as situações reais. São a partir desses pressupostos que proponho neste trabalho a busca do brincar e o resgate da ludicidade na educação.

INTRODUÇÃO: IMPORTANTE É BRINCAR

“Fica estabelecido a possibilidade de sonhar coisas impossíveis e de caminhar livremente em direção ao sonhos.”

Luciano Luppi

Atualmente várias são as escolas de Educação Infantil que agregam atributos extremamente pesados ao desenvolvimento infantil visando apenas a formação escolar da criança contribuindo dessa forma na morte prematura do melhor momento de sua vida, a infância. Por isso sinto a importância de se trabalhar também dentro da escola a continuação da infância por mais subjetiva que seja, dando a criança à possibilidade dela estar em contato com aquilo que a satisfaz, o brinquedo e a brincadeira.

Sendo assim, este é o ponto chave do meu trabalho, estar empreendendo o lúdico dentro da Educação Infantil de forma segura e contribuindo de maneira significativa no desenvolvimento geral das crianças.

Quando observo as crianças brincando de casinha desempenhando o papel de mamãe, com sua boneca, consigo ver muitas situações ricas em detalhes que na vida real é natural e passam despercebidos. Ela vai ser uma “mamãe” carinhosa ou agressiva dependendo seu ambiente familiar.

Vigotski (1998), observou que no brincar existem regras, e estas estão estabelecidas pela ação desempenhada. Quando brinca de escolinha sendo a professora exige de si mesma uma postura de professora. É neste momento que a brincadeira faz com que a criança se comporte de maneira avançada.

Segundo Vigotski (1998), na brincadeira de faz de conta, a criança estabelece relacionamento com os significados e não com os objetos reais que tem

nas mãos. Ao brincar de fazer bolo com a areia, ela se relaciona com o significado em questão (o bolo) e não com o objeto real (a areia).

Brincadeiras como estas ajudam a criança a separar o objeto e seu significado, este será um passo importante o qual ajudará a desvincular-se das situações reais na idade adulta.

Algo deve ser feito para que o aluno possa ampliar seus referenciais do mundo e trabalhar, simultaneamente, com todas as linguagens (escrita, sonora, dramática, cinematográfica, corporal etc.). A derrubada dos muros da escola poderá integrar a educação ao espaço vivificante do mundo e ajudará o aluno a construir sua própria visão do universo. É fundamental que se questione mais sobre educação e, para isto, deve-se estar mais aberto, mais inquieto, mais vivo, mais poroso, mais ligado, refletindo sobre o nosso cotidiano pedagógico e se perguntando sobre o seu futuro.

O jogo, para a criança, é uma espécie de exercício, uma preparação para a vida adulta. Ela começa a desenvolver suas potencialidades brincando, essa é uma forma prazerosa e eficiente. O jogo possibilita a percepção total da criança, em seus aspectos motor, afetivo, social ou moral e, tal como a linguagem, nos revela muito das estruturas mentais sucessivas da criança. O jogo é, além do mais, uma boa maneira de compreender certas atividades do adulto. O jogo adulto carece de seriedade, porque é uma atividade secundária que tem seu objetivo fora de si mesma, uma atividade como a arte, pode encontrar seu fim em si mesma, na expressão da personalidade do artista.

Para a criança, quase toda atividade é jogo e é pelo jogo que ela adivinha e antecipa as condutas superiores, a criança é um ser que brinca/joga, e nada mais. Não se pode imaginar a infância sem seus risos e brincadeiras. Suponhamos que,

de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não sejamos mais distraídos pelos gritos ou choros que vêm do jardim ou do pátio, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda a sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois é pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência. É pela tranqüilidade, pelo silêncio – pelos quais os pais às vezes se alegram erroneamente – que se anunciam freqüentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar.

O jogo desperta o interesse da criança que procura aprender, pois ela vai participar na elaboração e torna-se mais emocionante, e é nesse ponto que o professor pode adaptar a sua matéria e torná-la mais interessante. A característica do jogo é ser livre, escolhido à vontade pelo capricho ou pelo interesse. O jogo é a mais importante das atividades da infância. O jogo é para a criança o que o trabalho é para o adulto. Para educar a criança, precisamos absolutamente compreender o que o jogo representa na sua vida, para que pode servir-lhe, que forças a impelem ao jogo mesmo quando está doente. Se não se compreender claramente tudo isso, é impossível compreender a própria criança.

Ao utilizar um jogo, o educador deve ter definido os objetivos a serem alcançados, tais como a assimilação do conteúdo, o tipo de jogo mais adequado para abordar um determinado tema em uma determinada faixa etária para que não haja desinteresse e nem um sentimento de culpa, por parte da criança, por não ter conseguido efetuar-lo.

Os jogos geralmente tendem a algum tipo de necessidade social, interação, respeito a regras, competição, cooperação, emoção, autocontrole, autoestima, valorização e respeito com o próximo, capacidade de realizar e transpor obstáculos. Com o uso do jogo é possível introduzir na criança a noção de limite, usando regras. Com o uso de regras a criança aprende a respeitar e a ser respeitada, pois é preciso que tenham uma orientação de até onde podem ir, o que podem ou não fazer, o que é bom ou ruim, pois muitas crianças não desenvolvem o hábito de respeitar e obedecer certas regras pelos pais serem bastante permissivos, tornando a criança insociável com seus colegas e com os adultos, pois só fazem o que querem e na hora que querem. Com o jogo é possível o desenvolvimento da autonomia, fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental.

O desenvolvimento da infância na atualidade está em um processo acelerado de mudanças, as potencialidades estão precoces. As crianças de hoje são mais espertas e inteligentes do que as de décadas atrás, por causa das mudanças de padrões sociais, do desenvolvimento da tecnologia e dos estímulos.

Compreende-se que no brinquedo infantil práticas e interpretações sociais estão representadas. A análise do brinquedo permite uma incursão crítica aos problemas econômicos, culturais e sociais vividos no Brasil, permite também discutir a situação social da criança em relação aos adultos e por fim testemunhar a riqueza do imaginário, superar barreiras e condicionamentos do mundo do adulto.

No Brasil é possível perceber três estruturas diferentes do brinquedo, isso porque é um país com grande discrepância econômica das classes sociais, daí cada grupo vai adquirir seu brinquedo do melhor modo possível, pode ser pela fantasia com objetos isolados (isso ocorre nas comunidades menos favorecidas, na qual à

vontade de brincar supera a condição de ter ou não o brinquedo), pode ocorrer à manufatura dos brinquedos industrializados (quem não tem como comprar tende a construir), por outro lado, tem a industrialização do popular (que nada mais é do que a criação e recriação dos brinquedos pré-existentes incrementando novidades).

A mídia e o comércio na sociedade capitalista direcionam o brinquedo, sedutor tanto aos pais como aos filhos, deixando de lado o poder de decisão das crianças em procurar ou querer o brinquedo que mais as agradam e dão total liberdade aos pais em estarem escolhendo os brinquedos que agradem a eles e não aos seus filhos (SANTIN, 1997, pág. 18).

A relação social do uso do brinquedo nos leva a perceber dois pontos pertinentes, promover a relação com o outro e o aspecto ideológico, a esse último os meios de comunicação são grandes responsáveis por incentivar e visar o lucro. É esse objeto complexo e fundamental que com uma função desencadeia a interação do indivíduo com ele mesmo e com a sociedade, sendo o ato do brincar que dá sentido no desenvolvimento global da criança.

O desenvolvimento infantil precisa acontecer de forma equilibrada, pois uma área pode ser muito precoce e, por isso, estimulada e, outras, podem ficar em atraso. A infância é a aprendizagem necessária à idade adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brinquedo, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua. Não se pode dizer de uma criança “que ela cresce” apenas, seria preciso dizer “que ela se torna grande” pelo jogo. Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor.

A infância tem por objetivo o treinamento, pelo jogo, das funções tanto psicológicas quanto psíquicas. O jogo é, assim, o centro da infância, e não se pode analisá-la sem atribuir-lhe um papel de pré-exercício, tem o papel de exercitar as funções.

1 MINHA VIDA

“A escola deve formar homens inventivos e criativos que não repitam o que as outras gerações fizeram.”

Jean Piaget

Neste momento, a minha mente retrocede no tempo e no espaço. Sempre me senti muito desejada pelos meus pais, tenho dois irmãos mais novos, sendo eu a filha mais velha.

Nasci na cidade de Americana, onde morei até os 5 anos, depois nos mudamos para Santa Bárbara D'oeste.

As primeiras lembranças de minha vida são de sentimentos de alegrias... época em que era muito criança ainda, três ou quatro anos. E às vezes me via perguntando : “Qual a razão dessas recordações, dessas sensações me virem à cabeça, ao coração?” Creio que hoje, enquanto escrevo este memorial encontrei a resposta: são as BRINCADEIRAS.

Lembro-me perfeitamente das sensações que sentia enquanto meus pais brincavam comigo, principalmente quando meu pai me balançava, brincando de cavalinho em sua perna... Fecho os olhos e sinto como era bom aquele tempo.

Minha família sempre pertenceu a classe média, minha mãe não trabalhava fora e meu pai sempre trabalhou a noite... nossas condições financeiras permitiam que vivêssemos com o mínimo necessário, eu não tinha muitos brinquedos, os que tinha eram simples, mas sempre me proporcionaram muitas alegrias.

Toda a minha infância antes de chegar até a idade escolar foi muito boa, com as brincadeiras sempre presentes em minha vida. Meus pais, mesmo com sua simplicidade, sem terem estudado muito (os dois tem até a 4ª série do primário),

sempre foram capazes de me proporcionar momentos infinitos de aprendizagem. Hoje eu sei que eles nem sabiam o quanto estavam fazendo por mim e por meus irmãos, mas graças a eles nós crescemos e nos tornamos pessoas completas e felizes. Sem suas brincadeiras de pular corda, pega-pega, futebol na rua, virar cambalhotas em cima da cama, andar sobre a corda, empinar pipa, contar histórias inventadas e tantas outras que nem sei mais o nome, acredito que teria tido muitas dificuldades de aprendizagem na escola.

Não fiz a pré-escola, perto de minha casa não tinha escola de pré, somente a escola estadual de 1ª a 8ª série. Então com 6 anos entrei na 1ª série.

Minha mãe sempre foi mãezona, me levou e me buscou na escola até quando eu achava que já era grande e não precisava mais disto, cheguei até ter vergonha de ir junto com ela ou com meu pai para escola, eu não entendia a importância da presença dos pais na vida de uma pessoa, só achava engraçado quando algumas de minhas colegas diziam que queriam que a mãe delas fizessem o mesmo. Eu não dizia que não gostava da minha mãe me levando e buscando, apenas respondia com um monossílabo: é; pois admitir que eu não queria isso era mais vergonhoso do que não falar nada.

Voltando ao meu primeiro dia de aula, minha mãe me acordou cedinho, fez eu tomar banho, me deu o uniforme, prendeu meus cabelos num rabo de cavalo e fomos para a escola. Chegando lá, como era o primeiro dia, ela e a maioria de todos os pais entraram acompanhando seus filhos até o pátio e esperaram pela chamada, para então ser composta a classe da 1ª série A. E foi sendo chamado todos os alunos até formarem todas as classes. Eu era integrante da 1ª série E, a minha professora era a dona Irene. Me senti muito segura quando meu nome foi chamado,

minha mãe me deu um beijo e disse para eu ir sossegada, que ela estaria me esperando na saída... e assim foi durante muitos anos...

Sempre fui uma aluna muito boa, dedicada e sempre sabia as lições antecipadamente. Aprendi a ler com a cartilha Caminho Suave. Hoje, tenho consciência de que esse método de alfabetização fragmenta as palavras, descontextualiza o escolar do real, produzindo, muitas vezes, o analfabetismo funcional, pois trata-se de uma prática tradicional de alfabetização, voltada para a simples decodificação de letras e símbolos, artificializando as situações reais de leitura e de escrita (Peron, 2001). Mas, talvez esse fosse o único método que os professores conheciam para ensinar. Minha mãe me ajudava em casa, para que eu decorasse as lições. E assim, mais ou menos no início do mês de maio tive que mudar de classe, houve a chamada classificação dos alunos e eu fui transferida para a 1ª série A, pois era classificada como aluna forte, e a minha classe era de alunos fracos.

Minha nova professora era dona Ana, muito brava, exigente e autoritária, mas eu não tive problemas com ela, pois fazia tudo o que ela mandava. Depois de algum tempo, comecei a sentir falta de brincar, pois durante todo o meu processo de alfabetização, e mesmo depois de alfabetizada, nunca brincamos de nada na escola, da 1ª a 4ª série sempre foi lição, lição e lição...e como minha letra não era das melhores, por mais que eu me esforçasse, tinha que fazer lições em casa no caderno de caligrafia, e minha mãe só deixava eu brincar depois que terminasse as infindáveis lições.

Não via a hora de ir para a 5ª série, era a mesma escola mas teria aulas de Educação Física e com certeza iria fazer e aprender coisas bem legais... Pura decepção. Minha professora de Educação Física era uma pessoa que como

profissional deixava muito a desejar, simplesmente cumpria com seu papel de estar todos os dias lá na quadra. Nesta época eu estudava á tarde das 15:00 às 19:00 horas e as aulas de educação física eram de manhã, três vezes na semana. Foi assim até a 8ª serie.

A professora ficava sentada no primeiro degrau da arquibancada, e as alunas no chão, era separado o horário de educação física dos meninos e das meninas, até mesmo tinha outro professor para eles. Nós ficávamos sentadas no chão enquanto ela fazia a chamada, depois mandava que corrêssemos em volta da quadra, sempre de 3 a 4 voltas para o aquecimento da aula. No começo dividia-nos em grupos de 6 e dizia para que jogássemos voley. Joguei voley durante 4 anos de minha vida, mas as regras aprendi bem depois, assistindo jogos de voley pela televisão. A professora não fazia nada, depois nem os times ela dividia, apenas fazia a chamada, jogava a bola na quadra, entregava a chave do vestiário para alguém e quando éramos a primeira turma, tínhamos que pegar a rede, mas antes tinha o aquecimento, 3 voltas na quadra.

Nunca descobri qual era a motivação daquela professora, mas uma coisa eu tinha certeza, aquilo não era ser professora, ainda mais com a matéria que eu achava que seria a mais interessante, pensava que iria jogar queimada, aprender jogos novos, fazer ginástica, mexer com o corpo, desenvolver aptidões me realizar enquanto aluna e pessoa. Sinto que esta foi a maior decepção que tive na escola.

Quase no fim da 8ª série, comentávamos entre nós o que iríamos fazer depois, se seria o colegial, algum curso técnico ou o magistério. Eu sentia uma grande dúvida, só sabia que queria fazer alguma coisa onde pudesse trabalhar depois.

Minha mãe sempre me dizia que sonhava em ter uma filha professora, e me incentivou muito a fazer o magistério, eu no começo não queria, achava que não tinha jeito para dar aulas, mas com a intervenção de um professor que tive e era muito amigo da família, junto com minha mãe me convenceram a prestar o vestibulinho. Diziam que mesmo que eu não quisesse dar aulas, pelo menos já teria uma profissão. Seria professora !

Fiz o vestibulinho, passei e comecei o magistério. O primeiro ano foi bem legal, as matérias eram variadas, pois este ano era básico, poderia até mudar para o colegial normal, se quisesse no segundo ano. Mas não, segui em frente, nem sei bem porque, só sei que no fim de 1994 já era uma professora formada.

Durante o magistério, quando estava no 3º ano, uma professora abriu uma escolinha particular no bairro onde eu morava (Cidade Nova – Santa Bárbara), e perguntou àquele professor, amigo de minha família se ele não conhecia alguém que pudesse trabalhar meio período em sua escola, e que fosse estudante ainda, para não precisar pagar o piso salarial de uma professora. Ela ainda estava começando com a escola, não tinha muitos alunos ... ele me indicou e ela pediu que eu e mais uma amiga minha fossemos conversar com ela num sábado de manhã. Fomos. Conversamos e o “emprego” era nosso. Iríamos começar na segunda-feira da semana seguinte. Pedi transferência de horário na escola e comecei a estudar a noite. Trabalharia à tarde. Chegou o grande dia, tinha apenas uma aluna, eu que nem era formada ainda, comecei a perceber que o que estava aprendendo na escola não estava me ajudando em nada, eu ainda não sabia agir como uma professora, cadê o caderninho com folhas amareladas que minhas professoras tinham, onde estava toda a matéria do ano? Eu não tinha este caderno, e não sabia o que fazer.

Lembro-me perfeitamente do olhar daquela menina de 5 anos, que foi minha primeira aluna, ela olhava para mim esperando algo, tinha medo em seus olhos, mas tinha também a satisfação de estar na escola. Tento imaginar como se sentiu, era somente ela na escola, diante da professora, e eu com 16 anos, no 3º ano do magistério era a professora. Como não sabia o que tinha que fazer, perguntei a ela o que queria fazer, me respondeu que não sabia, que eu era professora e faria o que eu mandasse.

Senti meu estomago doer, minhas pernas amoleceram e acho que ela viu medo em meus olhos... A dona da escola, em nossa conversa, disse que a escola era construtivista e que eu deveria trabalhar com os alunos esse modelo de ensino. Pensei no que estava aprendendo e nada me serviu, pensei em educação artística e só tinha feito pastas e pastas de datas comemorativas, e não poderia dar um desenho para ela pintar, pois nem um modelo pronto de desenho eu tinha... minha pasta estava em casa. Pensei, olhei para ela e perguntei: Vamos brincar? Em seu rosto brotou um sorriso tímido, mas sua resposta veio em seguida, sem protelar – Vamos... E assim começou a primeira aula de minha vida... com brincadeiras, brincadeiras que eu tinha aprendido com meus pais e não na escola...Trabalhei nesta escola durante 2 anos.

Em 1995, prestei concurso para professora de Educação Infantil na Prefeitura de Santa Bárbara d'Oeste, passei, mas só comecei a trabalhar como professora em 1997, antes de ingressar na Prefeitura eu estava trabalhando num escritório, com a parte administrativa, gostava do que fazia e como não tinha previsão de quando e se a prefeitura me contrataria fui cursar faculdade de Administração, pois era minha necessidade naquele momento.

Entrei na faculdade em 1996, fiz muitas amizades, cresci como pessoa e como profissional, as matérias me davam uma visão geral do mundo, meu “mundinho” cresceu, abri várias janelas, muitas portas, descobri muitas coisas. A faculdade de Administração me enriqueceu muito.

Quando estava no terceiro ano da faculdade, (foi neste ano em que me casei, e continuei morando em Santa Bárbara) vi o edital no jornal que a prefeitura estava efetivando novos professores, e para surpresa minha, meu nome estava lá. E agora, pensei... o que fazer? Deixaria meu emprego no escritório? Pararia com a faculdade? Não iria aceitar o contrato da Prefeitura... eram tantas as perguntas... e nenhuma resposta certa.

Resolvi ir lá pra ver se valeria a pena trocar de emprego, quais eram as condições oferecidas e diante do que me foi apresentado decidi que iria aceitar esse novo desafio...

Cinco dias depois já estava começando em meu novo emprego, no início não tinha classe própria, era professora substituta. Na prefeitura de Santa Bárbara, as professoras substitutas eram efetivadas e tinham todos os mesmos direitos das outras professoras com classe. Trabalhava à tarde e continuei estudando, fazendo a faculdade a noite, até que me formei.

Fiquei dois anos como substituta, foi muito válido profissionalmente, pois aprendi muito com os professores, aprendi coisas que gostaria de fazer quando tivesse minha classe e coisas que jamais faria. De acordo com Arroyo, “Carregamos a função que exercemos, que somos e a imagem de professor(a) que internalizamos” (2000, p.124), aprendemos nosso ofício de educadores em múltiplos espaços e tempos, em múltiplas vivências. Assim como os traços de personalidade e de ser humano se aprendem vendo e convivendo, também os valores e o dever

moral de ser professor(a) aprendemos no lento convívio, “exemplar de ‘bons’ ou ‘maus’ professores e com nossa cumplicidade de aprendizes” (p.124).

Nesse sentido Passos (2000, p.103) argumenta que “a lembrança do que se viveu faz o sujeito agir de forma determinada, também na tentativa de reverter em aspectos positivos, o que das experiências vividas foi negativo”. Assim comecei a construir a minha prática: revendo modelos que eu conhecia, renegando em minha postura de educadora aquilo que eu criticava em alguns de meus ‘colegas’ professores, tentando absorver aquilo que de bom havia ficado marcado. Fui construindo minha noção de responsabilidade com a aprendizagem das crianças. Fui compreendendo a necessidade do aluno sentir-se atraído pela aprendizagem, fui aprendendo o respeito por meu aluno. O aluno que alguns professores haviam tentado me mostrar no curso de magistério parecia não ser aquele que me era apresentado na prática da sala de aula. Parecia que minha formação não previa o aluno real, dono de uma história própria, portador de sentimentos, de saberes, de toda uma cultura anterior à escola.

la seguindo pelo caminho que me mostravam e que éramos obrigados a seguir, de acordo com o que pensava cada secretário de educação que entrava, pois segundo Torres (1996, p.56)

“os pacotes de mudanças movem-se no imediatismo e trabalham para o curto prazo, amarrados aos tempos da política, insensíveis aos tempos da educação, sem visão de futuro e sem uma estratégia de mudança planejada e sustentável que sobreviva a cada período de governo ou a cada administração”

E eu procurava seguir o que achava que era o melhor, sentia que faltava algo, sentia a falta de um alicerce, sabia muitas vezes o que tinha que fazer, mas não sabia como defender minhas idéias, faltava-me uma base teórica, com a qual eu poderia me apoiar e alicerçar minhas idéias, provando que estas estavam certas e

que poderiam ser assim. O que eu realmente queria era poder fazer um outro curso superior, agora de Pedagogia, pois eu sabia da importância e da força que tem as teorias, quando se precisa argumentar sobre determinados assuntos, não só na escola, mas em qualquer outro trabalho. Meu pai já havia me ajudado a pagar uma faculdade, e agora eu já estava casada e construindo nossa casa (na cidade de Americana) não poderia estar arcando com este investimento (acredito que o estudo seja um investimento e não um gasto), tive que esperar.

Mas para minha felicidade, o tempo de espera não foi tanto assim; em 2002 (ano em que me mudei para minha casa) iria se iniciar o PROESF. Quase não acreditei, esta era minha grande oportunidade de fazer o curso tão esperado, mas ainda tinha que passar pelo vestibular.

Chegou o grande dia, o dia da prova, o dia do vestibular... quanto nervosismo... O pior foi depois da prova, tinha a certeza de que não iria passar, pois foi muito difícil, com qualquer pessoa que eu conversava esta tinha a mesma opinião que eu... mesmo assim não desanimei, se fosse preciso faria novamente no outro ano e assim até que eu passasse. Mas não foi preciso e por incrível que pareça eu havia passado, eu estava novamente na faculdade, e agora era na UNICAMP, coisa com a qual eu nunca havia sonhado.

E assim o PROESF entrou em minha vida e na vida de meus alunos. Durante todo o curso muitas coisas aconteceram... minha vida mudou muito, tanto do lado profissional agora com muita bagagem teórica, quanto pessoal, pois engravidei durante o curso e em julho de 2004 fui mãe de uma linda menina – Isabela – agora com 10 meses.

Hoje, refletindo sobre meu início de carreira, posso afirmar que a minha prática não era uma prática medíocre, não se tratava simplesmente de uma pessoa

desempenhando o papel de sua profissão, eu tinha uma preocupação real de que o envolvimento com a aprendizagem acontecesse e fizesse diferença para as crianças com as quais eu trabalhava. Infelizmente tenho que reconhecer que não conseguia atingir a todas igualmente, até mesmo porque elas não eram iguais.

Se eu começasse hoje, durante minha formação em Pedagogia, certamente encontraria obstáculos e situações imprevisíveis, mas penso que saberia lidar melhor com eles. Finalmente, vim encontrar algumas respostas que buscava, e elas vieram a partir de um processo reflexivo que se instalou em mim, pois como diz Freire (1996, p.39) no seu livro Pedagogia da Autonomia “na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática”.

Num questionamento constante sobre minha prática, que proporcionaram um melhor entendimento acerca dos problemas vivenciados cotidianamente na escola soube que através das brincadeiras, esses problemas poderiam ser amenizados e em alguns casos até solucionados, como mostrarei no decorrer deste trabalho.

2 RESGATE HISTÓRICO

“A vida está cheia de desafios que, se aproveitados de forma criativa, transformam-se em oportunidades”

Marxwell Maltz

2.1 As Brinquedotecas

Dentre vários autores que pesquisei e que estão preocupados com a questão de brincar esta também Santa Marli Pires dos Santos (1995), da qual faz um breve resgate histórico sobre as brinquedotecas.

As brinquedotecas são novas instituições que “nasceram” em Los Angeles em 1934. A primeira idéia de brinquedoteca surgiu com o intuito de cessar roubos em uma loja de brinquedos próxima a uma escola . A partir disso surgiram as Los Angeles Toyloam, existentes até hoje, onde se trata de empréstimos de brinquedos.

Em 1967, surgiu na Inglaterra as Toy Libraries (bibliotecas de brinquedos), inicialmente com o objetivo de emprestar brinquedos. Foi no congresso Internacional de Toy Libraries no Canadá em 1987, que procuraram adequar o termo utilizado, pois nesta instituição realizam varias funções não apenas o empréstimo de brinquedos.

No Brasil, surgiu a primeira ludoteca na APAE em 1973, apenas como forma de rodízio, as crianças trocavam os brinquedos , levando-os para casa por um tempo determinado, ao terminar esse tempo traziam e trocavam novamente.

A precursora da brinquedoteca no Brasil foi à escola de Indianópolis em São Paulo, com os objetivos voltados para as necessidades reais das crianças brasileiras.

Com a criação da associação brasileira de brinquedos em 1984, facilitou-se o crescimento em todo o território nacional, realizando inúmeros eventos desse gênero.

Segundo Santos (1995), são distintos os serviços prestados, obedecendo às tradições culturais de cada sociedade, mas é preservado o lúdico e preservado o ato de brincar.

Nas brinquedotecas, as crianças brincam sem sentir que estão atrapalhando os adultos, conhecendo um número maior de brinquedos, aprendendo a participar e cada vez mais melhorando sua sociabilização, enriquecendo o relacionamento entre as crianças e adultos.

Com a efetuação das brinquedotecas fez –se necessário lapidar os profissionais para aturem nesta instituição, dando origem aos brinquedistas. Este profissional deve ser um educador com a formação alicerçada em conhecimentos humanos, depois de tornar um especialista em brinquedos, brincadeiras e jogos.

De acordo com Santos (1995, p.13), para buscar essa formação é necessário equilibrar o educador e o brinquedista, portanto, deve ser.

“aqueles profissionais sérios, que estuda, que pensa, pesquisa, que experimenta, dando um caráter da cientificidade ao seu trabalho e, ao mesmo tempo aquela pessoas com sensibilidade, entusiasmo, determinação, que chora, que ri, que conta e brinca.”

2.2 Escola Lúdica de Educação Infantil (2 – 6 anos)

A Escola Lúdica de Educação Infantil tem por finalidade promover interação social, desenvolver as habilidades físicas e intelectuais dos alunos e participar de jogos variados de forma ordenada, interiorizando as regras de convívio em grupo. Nessa escola o aluno sente prazer em freqüentá-la, em poder aprender coisas novas

relativas ao seu mundo, concretas; e estar preservando o respeito ao desenvolvimento da criança e a sua condição de felicidade, poder sorrir, brincar e aproveitar essa melhor fase de sua vida.

2.3 Ludoteca

A primeira experiência de ludoteca no Brasil foi aplicada no “Colégio Moema”, em 1979, que montou uma sala de brinquedos oferecidos pelas crianças e pela escola. A ludoteca é uma sala que contém os mais variados tipos de jogos pedagógicos e, sua finalidade, é estimular o aluno a desenvolver habilidades psicomotoras e intelectuais (instruir brincando).

2.4 Escola Lúdica de Ensino Fundamental (7 – 14 anos)

A Escola Lúdica de Ensino Fundamental é uma dicotomia dos padrões convencionais das escolas atuais. Pode-se notar claramente nos dias de hoje, que as crianças e jovens das escolas convencionais gostam de freqüentá-las, gostam de estar nelas , devido ao convívio com os amigos, mas não se sentem bem nas salas de aula. A alegria que os contagia fora da escola é substituída pelo desprazer , pelo desinteresse, pelo “matar aula”. Na escola lúdica há um método único definido, mas há pontos comuns intrinsecamente ligados ao interesse , à motivação e à participação do aluno. Atividades como pesquisa individual, trabalhos em grupo, seminários apresentados pelos alunos, experiências com jogos dirigidos e excursões, são estratégias que podem enriquecer a integração do conhecimento e de atitudes.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se no mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento, sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

3 FREUD E SUA IMPORTANCIA PARA O BRINCAR

“Uma idéia pode transformar-se em pó ou magia, dependendo do talento que nela tocar”.

Willian Bernbach

3.1 Breve relato da vida de Freud

Neurologista e psiquiatra austríaco (6/5/1856-23/9/1939). É o fundador da psicanálise. Nasce em Freiburg, na Morávia, e estuda medicina em Viena. Em 1885 vai para Paris, onde se dedica ao estudo da histeria e ao uso da hipnose no tratamento de distúrbios mentais. De volta a Viena, em 1886, passa a buscar explicações psicológicas para as desordens mentais, atividade que denomina psicanálise. Em Estudos sobre Histeria (1895), descreve os sintomas da doença como manifestação de energia emocional não descarregada, ligada a traumas psíquicos esquecidos. Substitui a hipnose pela análise dos sonhos e pelo processo mental de associação de idéias para revelar o papel do inconsciente na raiz do distúrbio. Suas teses sobre a participação do inconsciente nas ações humanas e sobre a relação dos impulsos sexuais com as neuroses atraem a crítica do meio científico, o que não o impede, no entanto, de usar suas teorias para interpretar a cultura, a mitologia, a religião, a arte e a história do passado e de seu tempo. Foi o primeiro a descobrir as propriedades psíquicas das brincadeiras, ao observar uma criança de dezoito meses brincando com um carretel de linha. Esta criança jogava o carretel até uma distância onde não conseguia vê-lo. Diante de sua ausência, a criança expressava tristeza. Logo depois, ela puxava a linha e o carretel voltava para si, deixando-a extremamente alegre. Fazia o carretel aparecer e desaparecer de seu campo visual repetidas vezes, o ele percebeu ser uma brincadeira utilizada para que

a criança elaborasse as situações de distanciamento da mãe. O brinquedo permitia que ela jogasse a mãe (carretel) para longe de si, descarregando assim suas fantasias agressivas, e a recuperasse, satisfazendo então o seu amor. A criança era dona da situação e podia elaborar a sua angústia diante de cada afastamento materno, a angústia de separação. Em 1903 funda a Sociedade Psicanalítica de Viena e ganha adeptos. Em 1938, com a Áustria ocupada pelos alemães, foge para a Inglaterra, como tantos outros judeus. Morre em Londres no ano seguinte.

3.2 O papel do Brincar

As fontes do conhecimento infantil são múltiplas, mas é no ato de brincar que a criança, de forma privilegiada, apropria-se da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. As brincadeiras permitem que a criança desenvolva imaginação, afetos, competências cognitivas e interativas, à medida que tem a oportunidade de vivenciar diferentes papéis.

Outra importante função da atividade lúdica é a elaboração de conflitos e ansiedades, e a criança demonstra ativamente, enquanto brinca, o que sofre passivamente. Brincando, as crianças constroem seu próprio mundo, resignificam e reelaboram os acontecimentos que deram origem à vivência e sentimentos.

Penso que a brincadeira, como eixo da proposta educativa, é um conceito bastante utilizado. Friedrich Froebel (Alemanha, 1782 – 1852), criador do jardim de infância, defendia o uso pedagógico de jogos e brinquedos organizados e sutilmente dirigidos pelo professor. Durante as décadas subseqüentes, vários educadores alertaram para a importância do lúdico na Educação.

Brincar favorece a auto-estima da criança e a interação com seus pares, propiciando situações de aprendizagem que desafiam suas capacidades cognitivas. Por meio do jogo simbólico, elas aprendem a agir, têm a curiosidade estimulada, adquirem iniciativa e exercitam sua autonomia. Os brinquedos são ferramentas e parceiros silenciosos que desafiam a criança, possibilitam descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e de oportunidades para a expansão da criatividade.

A criança deve brincar em todos os espaços da creche, pré –escola, inclusive na brinquedoteca, quando a instituição dispuser de uma.

No entanto, é necessária sensibilidade por parte dos professores para acolherem suas iniciativas. Quando despreparados, tendem a interferir demais nas brincadeiras, dirigindo demais a atividade.

Sinto que isso ocorre com uma professora de minha escola, ela tem tanta preocupação em organizar a brincadeira e medo de perder o “controle” dos alunos que acaba tornando a brincadeira ou o jogo uma atividade chata, metódica e sem prazer algum para ela e para as crianças.

3.3 Importância do Brincar

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

Na escola, é possível que o professor se solte e trabalhe os jogos como forma de difundir os conteúdos. Para isso, são necessários três pontos fundamentais, como vimos principalmente nas matérias de filosofia e psicologia, assim como nas outras também : vivência, percepção e sentido, reflexão em cima da vivência. Ou seja, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem; além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança é mais espontânea.

3.4 É Brincando que se Aprende

Qualquer coisa pode ser um brinquedo. Não é preciso que seja comprado em lojas. Na verdade, muitos dos brinquedos que se vendem em lojas não são brinquedos precisamente por não oferecer desafio algum.

Há brinquedos que são desafios ao corpo, à sua força, habilidade e paciência. E há brinquedos que são desafios à inteligência. A inteligência gosta de brincar. Brincando ela salta e fica mais inteligente ainda.

O brinquedo é tônico para a inteligência. Mas se ela não realizar coisas que não são desafios, fica preguiçosa e emburrecida.

Todo conhecimento científico começa com um desafio: um enigma a ser decifrado. Aconteceu assim com um monge chamado Mendel. No seu mosteiro havia uma horta onde cresciam ervilhas, e todos pensavam em sopa. Mas Mendel percebeu que elas escondiam um segredo. Ele tanto fez que acabou por descobrir o segredo que nos revelou o incrível mundo da genética. E é esse mesmo jogo que faz a criança que está começando a ler. Ela olha para as letras – ervilhas - e tenta decifrar a palavra que elas formam.

Brincando, as crianças constroem seu próprio mundo e os brinquedos são ferramentas que contribuem para esta construção. É com os brinquedos que elas começam a desenvolver sua criatividade e sua habilidade para mudar o futuro. Quando as crianças têm oportunidade de brincar, individualmente ou em grupos, vivem experiências que enriquece sua sociabilidade e sua capacidade de tornarem-se pessoas mais criativas.

Os brinquedos fazem com que as crianças compreendam que o mundo está cheio de possibilidades e que eles, brinquedos, simbolizam as oportunidades de expansão da criatividade do homem.

3.5 Descoberta Fundamental

Comprovou-se que o bebê passava entre os sete e doze meses, por um período em que a genitalidade era muito importante e apresentava suas formas de descarga adequadas. Entre elas, uma das mais significativas era o brincar, não de um modo geral e sim de maneira específica, como: colocar e retirar coisas, introduzir objetos penetrantes em orifícios, encher recipientes com pequenos objetos, explorar buracos.

Durante todo o primeiro ano de vida, os interesses da criança se centralizavam nos alimentos e nos prazeres e exigências derivados da fase oral: chupar, morder, beijar, lambe, explorar os objetos com a boca. A experiência demonstrou que isso se processava assim e de maneira intensa até a aparição dos dentes, para então, dar lugar a novos interesses. Aparecia, por exemplo, uma necessidade imperiosa de explorar o corpo, tanto o seu como o dos outros, o que a levava a descobrir no seu os genitais.

Desta zona genital, surgiram exigências que tendiam à satisfação, e que a criança, além de conhecer a diferença de sexos, também tinha seu modo de expressar formas de procurar satisfazê-lo, o que demonstrava conhecer suas funções sexuais. Tais excitações e exigências necessitavam de descarga, que de acordo com a maturação e o desenvolvimento, eram específicas para cada idade.

Parte das necessidades genitais se satisfaz com a masturbação, como o mostrar seu corpo e demonstrar curiosidade pelo dos outros.

Outras necessidades se satisfazem graças à identificação projetiva com a figura dos pais unidos e, por último, com a *atividade lúdica*, na qual conseguem a união simbólica dos sexos. Ao mesmo tempo surgia a aprendizagem do movimento e a necessidade de se deslocar no espaço, que acarretava, por sua vez, uma nova série de exigências: movimentar-se, exercitar a força, manipular objetos, às vezes com violência. Ao surgirem às novas necessidades era necessário atendê-las para que o desenvolvimento seguisse o seu curso normal e, se estas eram descuidadas, a criança apresentava distúrbios.

3.6 O BRINQUEDO

O brinquedo possui muitas características dos objetos reais, mas pelo seu tamanho, pelo fato de que a criança exerce domínio sobre ele, pois o adulto concede-lhe a qualidade de algo próprio e permitido, transforma-se no instrumento para domínio de situações penosas, difíceis, traumáticas, que se engendram na relação com os objetos reais.

Também o brinquedo é substituível e permite que a criança repita, à vontade, situações prazerosas e dolorosas que, entretanto, ela por si mesma não pode reproduzir no mundo real.

Freud foi o primeiro a descrever este mecanismo psicológico de brincar quando interpretou o brinquedo da criança de dezoito meses (como já citei antes), corresponde a motivos psicológicos profundos ,pois, neste momento, o bebê atravessa uma etapa de desenvolvimento chamada "*posição depressiva*" , na qual tenta elaborar a necessidade de se desprender da relação única com a mãe para poder passar para a relação com o pai; deste modo, se estabelece a tríade mãe-pai-filho, que é a base das futuras relações do indivíduo com o mundo.

Desprender-se da situação única com a mãe e transferir-se gradualmente para o pai abre à criança o caminho de interesses múltiplos no mundo exterior e lhe permite formar laços com pessoas e objetos cada vez mais variados e numerosos. Estas novas relações e todas as situações de mudança mencionadas despertam ansiedade e, de diversos modos, o brinquedo oferece a possibilidade de elaborá-las. A canalização de afetos e conflitos para objetos que ela domina e que são substituíveis cumpre a necessidade de descarga e de elaboração, sem por em perigo a relação com seus objetos originários. Com o crescimento surgem novos interesses, novas situações de mudança e os brinquedos se modificam.

Entendo que a criança aprende a passar pelo processo de substituição do objeto originário, cuja perda é temida e lamentada, por outros mais numerosos e substituíveis, a distribuição de sentimentos em múltiplos objetos e a elaboração de sentimentos de perda através da experiência e recuperação.

Usando o mecanismo da *identificação projetiva*, as crianças fazem *transferências positivas e negativas* para os objetos conforme estes excitem ou aliviem sua ansiedade e este mecanismo é à *base* de toda sua relação com os objetos originários. Através das personificações no brinquedo, observo como o objeto pode modificar-se com rapidez, de bom para mau, de aliado para inimigo. Por

isto, o brinquedo infantil, quando normal, progride constantemente para identificações cada vez mais aproximada da realidade.

O lúdico simboliza para a criança o manejo de suas forças na luta de adaptação e conquista do mundo.

Os adultos fabricam os brinquedos das crianças, como o chocalho e a bola. Alguns permanecem sem modificações através dos anos. Outros são cópias de situações novas e vão cumprindo as necessidades dos adultos de elaborar a inclusão de novas situações de perigo.

4 AS EVOLUÇÕES NA MANEIRA DE BRINCAR

“Nada lhe posso dar que já não exista em você mesmo. Não posso abrir-lhe outro mundo de imagem (...). Nada lhe posso dar a não ser a oportunidade, o impulso, a chave (...) ajudarei a tornar visível o seu próprio mundo, e isso é tudo”.

Hermann Hesse

Sei que embora nem todas as necessidades e desejos da criança dêem origem à brincadeira, e embora a criança não entenda as motivações que estão por traz de seus gestos e a suas ações. O brinquedo, é a atividade principal da criança em idade pré-escolar.

Designo por essa expressão, atividade principal, não apenas atividade freqüentemente encontrada em dado nível do desenvolvimento de uma criança. O brinquedo, por exemplo, não ocupa, de modo algum, a maior parte do tempo de uma criança. A criança pré-escolar não brinca mais do que 3 ou 4 horas por dia. Assim, a questão não é a quantidade de tempo que o processo ocupa.

Chamo de atividade principal àquela em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da criança para o novo e mais elevado nível de desenvolvimento.

A maneira de brincar das crianças evoluem a medida que elas crescem. Isso fica muito evidente para mim quando observo crianças de idade diferentes brincando juntas. Em cada estágio de desenvolvimento do pensamento, os jogos infantis têm características específicas. A atividade lúdica de uma criança entre 3 e 4 anos é diferente daquela de uma criança em idade escolar ou da de um adulto.

A medida que as crianças crescem, suas condições de pensamentos se desenvolvem, e intensifica-se também seu processo de socialização. Os jogos como o faz-de-conta abrem espaço, progressivamente, para os jogos com regras. Este jogos pressupõe relações sociais ou interindividuais com a cooperação entre os jogadores- a regra é uma regularidade imposta pelo grupo. O jogo com regras é por isso, considerado atividade lúdica do ser socializado, sendo muito difícil para uma criança de 3 ou 4 anos compreender e participar de um deles.

Quando trabalhei na creche, com um grupo de crianças de maternal III de idade de 3 anos, muitos ainda incompletos, senti muita dificuldade em realizar jogos com regras, pois eles não entendiam as regras, não conseguiam esperar por sua vez e por mais que eu explicasse não adiantava. Depois, aqui no PROESF, especificamente através da matéria de Educação Infantil de 0 a 6 anos, pude compreender melhor essas dificuldades, estudando todo o desenvolvimento desta faixa etária ficou claro que o que eu queria fazer não estava apto para a idade deles.

Os jogos como os de esconder, cabra-cega, lençol atrás, queimada, por exemplo, se desenvolvem a partir das brincadeiras simbólicas. As brincadeiras que antecedem o interesse das crianças pelos jogos com regras explícitas são aquelas de situação imaginária em que várias crianças estão envolvidas e em que cada criança tem um papel que se integra com os outros; Para que a ação se desenvolva, as crianças devem se subordinar as regras que regem as funções de cada participante.

Darei um exemplo: quando três ou quatro crianças decidem brincar juntas de "padaria", além de escolherem o lugar onde o jogo acontecerá, elas têm que decidir quem será o "padeiro", se haverá "vendedores de pão" e se "alguém

comprará pães". Essas escolhas estabelecem a trama de relações que sustentará o desenrolar do jogo e para que este aconteça será necessário se submeter às regras de ação relativas a cada função: "o padeiro faz o pão, para que o vendedor possa vendê-lo a freguesia da padaria".

A ocorrência desses jogos que envolvem relações sociais é uma condição importante para o surgimento dos jogos de regras, que serão atividade lúdica por excelência das crianças a partir dos 7 anos.

A atividade lúdica infantil inclui, ainda, brincadeiras que "não supõe qualquer técnica particular", são simples exercícios onde não intervêm símbolos ou regras.

Esse tipo de brincadeira chamado por Piaget de jogo de exercício, tanto pode ocorrer envolvendo apenas a repetição de ações físicas, como, por exemplo, pular corda, rolar aro ou pneu, pular riacho, rodar bambolê - como envolvendo ações mentais, isto é, o pensamento, como acontece nos jogos de combinações de palavras ou quando a criança se diverte em fazer perguntas ou em inventar uma história só pelo prazer de perguntar ou contar.

Desde quando são muito pequenas, ainda bebês de berço, e vejo isso muito em minha filha de 10 meses, que as crianças se dedicam aos jogos de repetir ações: Sacudir chocalhos, balançar objetos pendentes sobre o berço e é por isso que os jogos de exercício são a primeira forma da brincadeira da criança.

Observo que a medida que crescem, o desenvolvimento físico, intelectual e social habilita-as progressivamente as formas de brincadeiras mais complexas envolvendo símbolos e regras sem no entanto eliminar ou mesmo diminuir a ocorrência dos jogos de exercício. Até pelo contrário, basta observar as brincadeiras infantis para verificar que essa forma de brincadeira se desenvolve e ganha em diversidade a medida que as crianças crescem.

O aspecto lúdico é uma característica fundamental do ser humano, por isso posso dizer que o desenvolvimento da criança está intimamente relacionado com a ação de jogar.

Existe uma dificuldade em compreender o significado atribuído aos termos jogo, brincadeira e brinquedo. Isso se dá inclusive pela variedade de fenômenos considerados como jogo e brincadeira, sendo que muitas vezes somente o contexto social em que tais atividades se encontram inseridas nos permitirá compreender o sentido desses termos. No Brasil essa diferenciação se torna ainda mais difícil, pois termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta e como sinônimos o que demonstra a existência de poucas investigações neste campo.

Para muitos autores, são as regras que distinguem o jogo da brincadeira

“Quando alguém joga, está ao mesmo tempo desenvolvendo uma atividade lúdica e executando suas regras. Diferentemente do jogo, a brincadeira refere-se a ação concreta da criança em um contexto lúdico, não necessitando para a sua existência a presença de regras. Já o brinquedo refere-se ao objeto que estimula a criatividade da criança e lhe propõe um mundo imaginário, onde tanto o brinquedo quanto a criatividade substituem o real”. (KISHIMOTO, 1997).

Em relação ao conceito de brinquedo concordo com a definição anteriormente apresentada, mas adoto concepções diferentes em relação ao jogo e a brincadeira. O jogo não pode ser caracterizado apenas pelo seu simbolismo, ou seja, pela situação imaginária que a criança cria ao representar uma realidade; pela existência de regras, visto que, existem muitas brincadeiras que possuem regras (pique-esconde, pique-altura). Portanto para caracterizarmos o jogo devemos observar, além da situação imaginária e da existência de regras, a presença clara de um vencedor, pois é este último elemento que distingue o jogo da brincadeira. Quando se tem uma situação imaginária e regra tem-se uma brincadeira (pique-

pega) e se a situação é imaginária e há regras e um vencedor tem-se o jogo (queimada).

Desde muito cedo, o jogo é de fundamental importância na vida da criança, pois, quando brinca, a criança explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, construindo, desse modo, a compreensão da realidade na qual está inserida e que se amplia na medida em que estabelece processos de abstração. O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

Virar cambalhota, plantar bananeira, pular corda, bater bola, são exemplos de atividades que dão prazer e divertem as crianças durante toda a infância.

Ressalto também que os jogos de exercícios intelectuais se desenvolvem e diversificam com o crescimento. As perguntas que não esperavam respostas freqüentemente são substituídas pelo gosto em aprender enigmas para serem propostas a outras crianças ou a adultos.

O prazer que as crianças encontram nesse tipo de divertimento parece estar relacionado à intenção de colocar o outro num dilema, numa "armadilha" da qual só sairá conhecendo a resposta. No entanto, é comum, quando as crianças ainda são pequenas (menores de sete anos) o fato delas se contentarem, sabendo muito "o que é?", fazer uma série de perguntas sem esperar que sejam respondidas. Apenas para exercitarem e demonstrarem socialmente o que já conhecem.

5 O DESENVOLVIMENTO POR MEIO DA UTILIZAÇÃO DOS JOGOS LÚDICOS

“Precisamos acordar a criança que dorme silenciosa dentro de nós para reencantarmos o mundo”.

Tânia Dias Queiroz

Faço aqui um resumo de como a educação infantil divide-se em várias etapas, de acordo com a faixa etária da criança. Temos o Maternal III, onde o lúdico é nosso companheiro diário, já que desse modo as crianças se conhecem e se expressam melhor, adquirindo conhecimentos, conhecendo limites de maneira agradável e saudável.

As atividades realizadas no Jardim I são proporcionadas de forma lúdica: jogos, brincadeiras, expressão corporal, que promovem o desenvolvimento motor e sócio-afetivo das crianças. Enfatiza-se os jogos na área do conhecimento lógico-matemático, e preservação na área de ciências.

No Jardim II, que corresponde à faixa etária de cinco anos, procuramos dar maior ênfase ao desenvolvimento motor, através das técnicas de recorte, colagem, dobradura, movimento de pinça e modelagem, por meio de jogos de equilíbrio e direção. Desta forma, procuramos converter a maior parte das atividades diárias da criança em jogos motores e lúdicos.

Já na Pré-escola, o objetivo é acompanhar a evolução emocional de cada criança através da criatividade individual e integração com as demais, oferecendo ambientes para que ela possa descobrir e realizar tarefas com prazer e alegria.

Convém lembrar que o caráter lúdico nas brincadeiras, jogos e atividades infantis são essenciais para o desenvolvimento da personalidade das crianças.

Assim como os jogos, a prática esportiva assume uma importância fundamental no processo da sociabilidade infantil. Segundo João Ricardo Cozac (2001), psicólogo do esporte:

"[...] a atividade esportiva, seja ela apenas um exercício ou uma modalidade esportiva onde haja competição, deve ser feita com amor e dedicação. Este ponto é unanimidade na maioria das crianças. Infelizmente, visível apenas, no olhar das crianças. Poucos pais possibilitam a seus filhos uma escolha livre do esporte/exercício que irão praticar" (COZAC, 2001).

Então o que fazer, efetivamente, para não pressionar a criança na escolha do esporte ou dos jogos adequados? Cozac (2001) alerta para o fato de que muitas vezes, as crianças são obrigadas a fazer esse ou aquele esporte por desejo dos pais. Os pais devem dar liberdade máxima para a escolha do esporte que seus filhos queiram desenvolver.

"As crianças já vivenciam muitas cobranças na rotina de suas vidas: são cobradas na escola pelos professores; em casa, por seus pais; na expectativa social de gerarem uma sociedade mais justa. Os jogos acabam sendo uma importante válvula no exercício da liberdade e auto-descoberta infantil" (COZAC, 2001).

Sendo assim, o jogo lúdico é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Leif (1978), diz que "*jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa*".

A utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, entre elas:

- ✓ O jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador;
- ✓ A criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo;
- ✓ O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço;

- ✓ O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva;
- ✓ O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc.

Em minha sala de aula, percebo que a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, senso de justiça, iniciativa pessoal e grupal.

O jogo é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambientes gratificantes e atraentes servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

As propostas seguintes foram feitas por Placco (2002) para departamentos governamentais com um certo grau de responsabilidade na área dos problemas da criança:

- ✓ Difundir os conhecimentos existentes sobre ambientes e programas de tempo livres entre os profissionais de planejamento e políticos.
- ✓ Tomar medidas para permitir que as crianças se movimentem em segurança na comunidade, favorecendo um melhor ordenamento do tráfego e uma melhoria dos transportes públicos.
- ✓ Aumentar a consciência da grande vulnerabilidade das crianças que vivem em favelas, apartamentos e espaços deteriorados.
- ✓ Encorajar cada vez maior número de pessoas de diversas formações e níveis etários a ocuparem-se das crianças.
- ✓ Encorajar o uso e a conservação de jogos tradicionais.

- ✓ Por termo à exploração das brincadeiras infantis através da manipulação da publicidade, acabar com a produção e a venda de brinquedos de guerra de jogos violentos de destruição.
- ✓ Proporcionar a todas as crianças bons materiais lúdicos, sobretudo para as que tem necessidades especiais, através da pesquisa e cooperação com serviços da comunidade como grupos de animação para crianças em idade pré-escolar, bibliotecas e veículos de animação itinerantes de brinquedos

Ao ser questionada sobre como os educadores devem lidar com os jogos nas escolas, na rotina diária, ensinou-nos Placco (2002):

"Entendo que um local como a escola poderia, com facilidade, incorporar esses desenvolvimentos que mencionei (citados acima), ampliando ainda para as possibilidades interdisciplinares dos jogos" (PLACCO, 2002).

Placco (2002) relatou não poder afirmar que as características dos jogos possibilitem desenvolvimentos mais ou menos violentos nas crianças:

"No entanto, podemos supor que uma possível agressividade pudesse ser percebida, canalizada, analisada e superada, se o dirigente da cena for um educador, ou alguém sensível para permitir a discussão de uma situação desagradável e indesejada. A rotina da escola será ou não atrapalhada por jogos como o Yu-gi-oh se não houver uma política de limites estabelecida, ou se não houver preocupação com o potencial aproveitamento pedagógico do próprio jogo" (PLACCO, 2002).

Ao ser inquirida sobre a possível tendência dos jogos, de incentivarem a violência dos estudantes, a Dra. Vera Placco (2002) afirma:

"A tendência a demonizar o que não se conhece leva muitas pessoas e atribuir aos jogos poderes muito grandes. Uma criança, com situações de agravo de qualquer espécie, será muito sensível a qualquer influência externa, potencializando sua agressividade e violência frente a quase qualquer estímulo. No entanto, crianças mais 'equilibradas' tomarão os jogos como eles são, assim como os contos de fadas e histórias infantis, os faz de conta. E isso não as fará mais violentas ou destrutivas" (PLACCO, 2002).

Se o objetivo é formar professores que vão educar crianças de 0 a 6 anos, em escolas infantis e crianças de 7 a 10 anos, nas séries iniciais do ensino

fundamental, temos que questionar como crianças dessas faixas etárias aprendem, se desenvolvem e se socializam.

É pelo contato com brinquedos e materiais concretos ou pedagógicos que se estimulam às primeiras conversas, as trocas de idéias, os contatos com parceiros, o imaginário infantil, a exploração e a descoberta de relações. Portanto, estudar o brinquedo e o material pedagógico é essencial para a formação docente.

Partindo do pressuposto de que é brincando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações, interesse-me pelas atividades lúdicas e seus valores, e também sua aplicação na área educacional.

Portanto, acredito que é através do uso dos jogos que poderemos estimular nos educandos seu desenvolvimento lógico, definindo e fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante.

Para Vygotsky (1994) "*[...] o jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo*".

A razão fundamental prende-se com a atualidade da teoria do desenvolvimento cognitivo de Vygotsky (1994), autor que tem sido bastante referido nos cursos e disciplinas de Educação, focando-se, no entanto, essencialmente os aspectos da sua teoria que se centram no desenvolvimento e na aprendizagem da criança em idade escolar.

Para compreender a importância que Vygotsky (1994) atribui ao jogo em relação a criança preciso esclarecer idéias a propósito da sua teoria de que o desenvolvimento cognitivo resulta na interação entre a criança e as pessoas com quem mantém contatos regulares. Diz ele que "*a adaptação da criança é bastante mais ativa e menos determinista*" (SUTHERLAND apud Vygotski, 1996), ou seja,

Vygotsky (1994) deu maior ênfase à cultura do que à herança biológica para o desenvolvimento cognitivo.

"No processo de socialização para a respectiva cultura, as crianças aprendem coisas que constituem as características comuns da sua cultura, por exemplo: mitos, contos de fadas, canções e história. As ferramentas integram uma arte extremamente importante de uma cultura, a criança precisa de ir conhecendo as ferramentas fundamentais para a nossa cultura [...]" (SUTHERLAND, 1996, p. 78).

O conceito central da teoria de Vygotsky (1979) é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, e o autor define como a discrepância entre o desenvolvimento atual da criança e o nível que atinge quando resolve problemas com auxílio. Partindo deste pressuposto considera-se que todas as crianças podem fazer mais do que o conseguiriam fazer por si sós.

"No desenvolvimento a imitação e o ensino desempenham um papel de primeira importância. Põem em evidência as qualidades especificamente humanas do cérebro e conduzem a criança a atingir novos níveis de desenvolvimento. A criança fará amanhã sozinho aquilo que hoje é capaz de fazer em cooperação. Por conseguinte, o único tipo correto de pedagogia é aquele que segue em avanço relativamente ao desenvolvimento e o guia; deve ter por objetivo não as funções maduras, mas as funções em vias de maturação" (VYGOTSKY, 1979, p. 138).

Muitos dos escritos de Vygotsky (1979) que apresentam o conceito de Zona do Desenvolvimento Proximal fazem referência à criança em idade escolar, no entanto isto não significa que o autor considere que este conceito seja apenas aplicável em idade escolar e em consequência do papel exercido pelas aprendizagens formais. O autor realça igualmente o papel do jogo da criança na medida em que este possibilita a criação de uma Zona de Desenvolvimento Proximal.

Baquero (1998) sintetiza em três pontos fundamentais o que há de comum entre a atividade de jogo e as situações escolares de aprendizagem: a presença de uma situação ou cenário imaginários; a presença de regras de comportamento; a

definição social da situação. Porém, o autor esclarece que Vygotsky (1979) distingue no jogo a sua amplitude.

"Ainda que se possa comparar a relação brincadeira-desenvolvimento à relação instrução-desenvolvimento, a brincadeira proporciona um campo muito mais amplo para as mudanças quanto a necessidades e consciência" (VYGOTSKY in BAQUERO, 1998, p. 103).

Acredito que não é o caráter espontâneo do jogo que o torna uma atividade de vanguarda no desenvolvimento da criança, mas sim o duplo jogo que existe entre exercitar no plano imaginativo capacidades de planejar, imaginar situações, representar papéis e situações cotidianas; e o caráter social das situações lúdicas, os seus conteúdos, e a regra inerente à situação.

A ludicidade faz a criança criar uma situação ilusória e imaginária, como forma de satisfazer seus desejos não realizáveis. A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso. "*No brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade*" (VYGOTSKY, 1991). Vygotsky (1991) diz que:

"Mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento na vida real e o comportamento no brinquedo, a atuação no mundo imaginário e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam uma zona de desenvolvimento proximal, na medida em que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento" (BAQUERO, 1998).

Em síntese, a regra e a situação imaginária caracterizam o conceito de jogo infantil em Vygotsky (1991): "*Tal como a situação imaginária tem de ter regras de comportamento também todo o jogo com regras contém uma situação imaginária*" (VYGOTSKY, 1991, p.36).

Como afirma Palangana (1994), as concepções de Vigotsky e Piaget quanto ao papel do jogo no desenvolvimento cognitivo diferem radicalmente. Para Piaget (1975) no jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança assimila no jogo o que

percebe da realidade às estruturas que já construiu e neste sentido o jogo não é determinante nas modificações das estruturas. Para Vygotsky o jogo proporciona alteração das estruturas.

Por último importa referir que existe outra idéia fundamental em Vygotsky (1979) relativamente ao jogo que se relaciona com o papel que o autor atribui à imaginação, um dos pontos em que, em nossa opinião, a discrepância entre o autor e Piaget mais se acentua.

Haverá dois tipos fundamentais de conduta humana que constituem a plasticidade do nosso cérebro: atividade reprodutora, em estreita relação com a memória; atividade criadora e combinatória, em estreita relação com a imaginação.

Ora, a relação entre o jogo e o desenvolvimento cognitivo na criança deve também procurar se na relação entre o jogo e a atividade combinatória do cérebro, a essência da criatividade. Segundo Vygotsky (1979), uma das questões mais importantes da psicologia e da pedagogia infantil diz respeito à criatividade das crianças, o seu desenvolvimento e a importância do trabalho criador para a evolução e maturação da criança.

Como este afirma, os processos de criação são observáveis, sobretudo nos jogos da criança, porque no jogo a criança representa e produz muito mais do que aquilo que viu.

"Todos conhecemos o grande papel que nos jogos da criança desempenha a imitação, com muita frequência estes jogos são apenas um eco do que as crianças viram e escutam aos adultos, não obstante estes elementos da sua experiência anterior nunca se reproduzem no jogo de forma absolutamente igual e como acontecem na realidade. O jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da própria criança" (VYGOTSKY, 1979, p. 12).

Assim esta idéia de transformação criadora é completamente diferente da idéia de Piaget de assimilação do real ao eu. Tanto em Vygotsky como em Piaget se

fala numa transformação do real por exigência das necessidades da criança, mas enquanto que em Piaget (1975) a imaginação da criança não é mais do que atividade deformante da realidade, em Vygotsky a criança cria (desenvolve o comportamento combinatório) a partir do que conhece, das oportunidades do meio e em função das suas necessidades e preferências.

Na concepção de Vygotsky (1979), o que a criança vê e escuta (impressões percebidas) constituem os primeiros pontos de apoio para a sua futura criação, ela acumula material com o qual depois estrutura a sua fantasia que progride num complexo processo de transformação em que jogam a dissociação e a associação como principais componentes do processo. Toda a impressão representa um todo complexo composto por um conjunto de partes diferentes e a dissociação consiste na divisão dessas partes, das quais se destacam apenas algumas através de um processo de comparação entre elas. Para unir posteriormente os diferentes elementos o homem tem de romper com a relação natural em que os elementos foram percebidos.

Para Vygotsky (1979) a imaginação depende da experiência, das necessidades e dos interesses, assim como da capacidade combinatória e do exercício contido nessa atividade e não podemos reduzir a imaginação às necessidades e sentimentos do homem.

6 O JOGO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

“Uma criança é inocência e esquecimento, um novo começo, um jogo, um motor contínuo, um primeiro movimento, um sim contínuo, um sim sagrado (...)”

Rubens Alves

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo faz parte da essência de ser dos mamíferos. O jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

"Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional a criança" (PIAGET apud FARIA, 1995).

"o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração".(Vygotsky ,1991).

Passerino (1996) afirma que existem certos elementos que caracterizam os diversos tipos de jogos e que podem ser resumidas assim:

- ✓ Capacidade de absorver o participante de maneira intensa e total (clima de entusiasmo, sentimento de exaltação e tensão seguidos por um estado de alegria e distensão), ou seja, envolvimento emocional.
- ✓ Atmosfera de espontaneidade e criatividade.
- ✓ Limitação de tempo: o jogo tem um estado inicial, um meio e um fim. Isto é, tem um caráter dinâmico.
- ✓ Possibilidade de repetição.

- ✓ Limitação do espaço: o espaço reservado seja qual for a forma que assuma é como um mundo temporário e fantástico.
- ✓ Existência de regras: cada jogo se processa de acordo com certas regras que determinam o que "vale" ou não dentro do mundo imaginário do jogo. O que auxilia no processo de integração social das crianças.
- ✓ Estimulação da imaginação, auto-afirmação e autonomia.

6.1 Classificação dos Jogos

Os jogos podem ser classificados de diferentes formas, de acordo com o critério adotado. Vários autores se dedicaram ao estudo do jogo, entretanto os trabalhos de Jean Piaget contribuíram bastante para a definição da educação lúdica. Primordialmente com base na psicologia genética Piaget elaborou uma *"classificação genética baseada na evolução das estruturas"*. (PIAGET apud RIZZI, 1997), onde se caracteriza a natureza do jogo em cada fase de desenvolvimento do ser humano.

6.1.1 Fase Sensório-motora (1 – 2 anos)

A criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. Olhando, pegando, ouvindo, apalpando. Em sua origem sensório-motora, o jogo para ela é pura assimilação do real, do "eu", e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento físico e cognitivo. Os estímulos, tanto da atividade mental quanto da emocional, são cruciais nesta fase. A criança nesta fase necessita do adulto, dele dependerão seu crescimento e sua relação social.

6.1.2 Fase Simbólica (2 – 4 anos)

É a fase do “faz-de-conta”, imita tudo e todos. O “jogo simbólico” se explica pela assimilação do “eu”. O “jogo simbólico” é o pensamento em sua forma mais pura. Nesta fase ocorre manifestações psicomotoras que são expressões de puro simbolismo representado na mente. Como, por exemplo, brincar de casinha, motorista, cavalo-de-pau, dançar, etc. É a fase do “egocentrismo”, na qual elas são o centro de tudo e tudo se volta para o seu “eu”.

6.1.3 Fase Intuitiva (4 – 6/7 anos)

É a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”. Os jogos passam a ter seriedade absoluta na vida da criança e um sentido funcional e utilitário. É também considerada a fase do “por quê?”. As crianças, nesta fase, aprendem brincando por meio de jogos educativos.

6.1.4 Fase da Operação Concreta (6/8 – 11/12 anos)

É a fase escolar em que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertará para um mundo em cooperação com seus semelhantes. Nessa idade a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica, começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, diferindo o certo do errado. Nessa fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo

e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente.

6.1.5 Fase da Operação Abstrata (11/12 anos – adolescência)

Nessa fase os jogos caracterizam-se como atividades adaptativas ao equilíbrio físico, pois realizam o aperfeiçoamento dos músculos tão comuns e apreciados (ginástica, jogos olímpicos, prática esportiva). Os jogos de regras, a prática da discussão, o exercício da expressão corporal e da linguagem, o discernimento de valores, a produção de textos e descobertas científicas, o exercício da liderança democrática possibilitam uma nova visão do mundo, uma nova postura diante da sociedade e uma libertação do senso comum.

Tais fases de desenvolvimento têm pertinência. Com crianças de 1 a 2 anos na utilização de brinquedos que sugere repetição, o objeto reproduz situações, a criança de 5 ou 6 anos, representa papéis realizando o faz de conta, dando outro significado aos objetos, já a partir dos 7 e 8 anos aparece os jogos com regras e de construção que permanece no decorrer dos anos. A criança manipula, cria ou até mesmo fantasia e por último ela compete.

Piaget também (1975), classificou os jogos correspondendo a um tipo de estrutura mental:

6.1.6 Jogos de exercício sensório-motor

Como já foi dito antes, o ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, moto ou carro.

6.1.7 Jogos simbólicos

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, *"consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos, ou seja, tem como função assimilar a realidade"*. (PIAGET apud RIZZI, 1997).

A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Esse jogo-de-faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo

como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget afirma:

"[...] é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente [...]" (PIAGET apud RIZZI, 1997).

6.1.8 Jogos de Regras

O jogo de regras, entretanto, começa a se manifestar por volta dos cinco anos, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, RPG etc.).

Os jogos de regras são classificados em jogos sensório-motor (exemplo futebol) e intelectuais (exemplo xadrez).

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado e há uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social.

Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

7 O RESGATE DA LUDICIDADE NA VISÃO DE ALGUNS AUTORES

“Através desta coisa toda que estamos fazendo, esperamos que as crianças sejam felizes, dêem muitas risadas, descubram que a vida é boa”.

Rubens Alves

A grande questão que me envolve seria o papel das atividades lúdicas dentro do contexto escolar mais especificamente na Educação Infantil.

Sei devido a inúmeros autores que li e pesquisei como exemplo, Gisele Waiskop, João Batista Freire, Paulo Nunes de Almeida, Maria Luiza Teles, entre outros que a pré-escola pode ser vista de duas formas. A primeira consiste em ser um ambiente de extrema importância na construção do ser humano, deixando de lado as ações que não "levariam" a criança ao encontro de seu desenvolvimento pleno. A segunda forma seria a pré-escola como um local de descarrego, por parte de seus familiares, onde as crianças sentir-se-iam livres e o mesmo acontecendo com seus familiares.

Sabendo que pode existir estas duas formas de atuação da escola para com as crianças e que ambas contribuem para o desenvolvimento infantil, mas que apenas uma da total liberdade a eles de estarem interagindo de forma agradável e segura, é que estou realizando este trabalho, discutindo de maneira clara e objetiva os diversos olhares com relação ao brincar, a brincadeira e a ludicidade, suas funções dentro da sociedade e como poderiam estar sendo aplicados no contexto escolar, mais especificamente da pré-escola sem corromper a metodologia imposta que seria a alfabetização e/ou o desenvolvimento para a vida adulta.

Através destas informações, estarei neste momento enfatizando alguns autores que foram citados anteriormente, contextualizando suas obras e contribuindo de forma significativa para o fechamento deste trabalho.

7.1 João Batista Freire – Educação Física de Corpo Inteiro

Lancei mão de Freire no que diz respeito ao trabalho sistematizado nas aulas de Educação Física dentro de uma conduta mais alegre, mais de brincadeira onde poderemos ver na obra traços marcantes do lúdico sem descaracterizar a linha desenvolvimentista do âmbito escolar.

O autor me deu a idéia precisa sobre brincadeiras e sua grande significância no período da infância onde de forma segura e bem estruturada pode estar presentes nas aulas de Educação Física sendo desenvolvidas por profissionais capacitados. Segundo Mcalaren (1992, pág. 59), *brincadeiras do mundo de rua também podem ser utilizadas pelos professores, pois elas enriquecem ainda mais as aulas e é uma forma confiável do professor estar interagindo com a vida cotidiana do aluno.*

A satisfação das crianças em poderem também brincar com seus jogos e suas brincadeiras dentro da escola faz com que as mesmas desenvolvam-se de forma linear e crescente, seus atributos motor, cognitivo e afetivo-social.

Com essa idéia em questão é que Freire adotando a linha educacional propõe em sua obra, jogos e brincadeiras que possam estar sendo desenvolvidas dentro da escola, dentro das aulas de Educação Física e também de estar quase que reproduzindo em algumas semelhanças as brincadeiras praticadas no dia-dia das crianças. Ele não trata apenas das brincadeiras, mas também, dos brinquedos

onde as crianças podem estar fantasiando, criando, simbolizando e com isso desenvolvendo-se em todos os campos: motor, afetivo-social e cognitivo, deixando bem claro que não é só o brinquedo que faz com que a criança cresça, mas em conjunto o ambiente proporcionado para esta criança estar brincando com este brinquedo, quem nunca um dia presenciou uma brincadeira de casinha ou até mesmo de comidinha onde o ambiente proporcionado por aquela brincadeira era o retrato do ambiente em que a criança vivia em casa? (FREIRE, 1992, pág. 19).

Posso concluir com esta obra, que a Educação Física só será de corpo inteiro a partir do momento em que nestas aulas, nós profissionais pudermos entender que não basta aplicar novos conteúdos para as crianças, mas sim, proporcionar a elas momentos agradáveis, tanto ela revendo conceitos antigos quanto absorvendo conceitos novos. E isso estou vendo também na matéria de Educação Física, deste semestre.

7.2 Paulo Nunes de Almeida – Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos

é preciso organizar o jogo de tal forma que, sem destruir ou sem desvirtuar seu caráter lúdico, contribua para formar qualidades do trabalho e do cidadão do futuro.(Snyders apud ALMEIDA, 2000, pág, 57)

Refletindo sobre este pensamento é que Almeida propõe em sua obra a aplicação da ludicidade dentro de sua real funcionalidade no desenvolvimento dos seres humanos, principalmente crianças e adolescentes.

Outro ponto importante da obra que ressaltado é o qual consiste em como ela esta inserida no contexto educacional onde Almeida realça a probabilidade de estar trabalhando com formas e conteúdos da ludicidade sem se perder em metodologias

tecnicistas impostas pelas escolas tradicionais além de que expõe também conteúdos pedagógicos como jogos onde tais atividades lúdicas poderiam ser muito bem exploradas por nós, profissionais da Educação Física e eu ainda acrescento os profissionais da Educação Infantil e Fundamental, como forma de garantir não só o desenvolvimento motor da criança como também seu sistema cognitivo e afetivo-social como um todo.

Mas para ter esse rendimento ao qual Almeida propõe, será necessário profissionais altamente interessados para o desenrolar do lúdico dentro da escola, caso contrário apenas serão ministrados jogos por jogar sem qualquer tipo de especificidade e também de interdisciplinaridade.

Almeida exemplifica através de dados concretos de que a Educação Lúdica poderá estar presente na vida cotidiana escolar de cada criança sem que se faça adaptações severas na metodologia tradicional e conclui de forma clara e objetiva de que pais, professores, diretores de escolas enfim a sociedade em geral adaptem suas vidas ao mundo tecnológico, informatizado, sem perder o caráter lúdico da vida (prazer, brincar e educar), para que a criança possa expandir suas forças normais naturalmente e crescer segura e confiante.

7.3 Gilles Brougère – Brinquedo e Cultura

Por estar abordando também o brinquedo como meio pelo qual age diretamente na vida cultural das pessoas, Brougère expõe em sua obra reflexões a respeito do brinquedo e sua atuação na sociedade como objeto sem valor ou com funções pré-estabelecidas, mas que não atingem as perspectivas da sua real utilidade.

Esta obra é voltada para as ações realizadas pelas pessoas ao utilizarem os brinquedos bem como, elas estão aproveitando o resultado destas ações em sua vida; o autor trata também através da linha educacional, mostrando de forma clara e sucinta que o brinquedo não é um mero objeto, ele é marcado, de fato, pelo domínio do valor simbólico sobre a função ou, para ser mais fiel ao que ele é, a dimensão simbólica torna-se nele a função principal.

Em se tratando de valor simbólico posso lançar mão de Oliveira (1992, p. 29) onde a autora coloca o simbolismo do brinquedo como peça fundamental no desenvolvimento da criança e ainda destaca o processo pelo qual a mesma passa ao sofrer influencia direto do simbólico no seu dia-dia.

Segundo Brougère, o brinquedo não parece definido por uma função precisa: trata-se, antes de tudo, de um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de natureza e é neste momento que os adultos tentam ceifar essa liberdade garantida, impondo-lhes tarefas absurdas, compromissos exagerados, tentando de uma forma ou outra adultizar esta criança precocemente a ponto de fazê-la desistir de todo seu poder de criatividade, simbolismo, imaginação.

Com certeza posso dizer que a função do brinquedo é a brincadeira. O que caracteriza a brincadeira é que ela pode fabricar seus objetos, ou seja, ela pode estar criando uma enorme variedades de ações sem que esteja desviando de seu uso habitual, além do mais é uma atividade livre, que não pode ser delimitada.

Tudo que a criança faz dentro de uma brincadeira tem sentido, por mais que seja desorganizado para nós, dentro do seu acervo cognitivo tem uma enorme significância. Talvez esse seja o ponto chave do descaso para com os brinquedos e suas funções. O excesso de atributos inseridos dentro de um brinquedo, na

atualidade, é de uma grandeza incomparável em relação a brinquedos tradicionais ou do passado. Com a modernidade das indústrias de brinquedos pouco se tem de "desvendar" novas funções para esses brinquedos o que limita enormemente o lado criativo e imaginativo das crianças.

Hoje, grande parte dos sucessos e fracassos das empresas multinacionais podem ser exemplificados pela adequação do conteúdo simbólico dos brinquedos, ou seja, brinquedos com funções pré-estabelecidas e que não traduzem o aspecto lúdico, são objetos sem valor e com final precoce. Com efeito, a imagem do brinquedo não é qualquer imagem: ela deve ser manipulável no interior da atividade lúdica da criança e corresponder à lógica da brincadeira e da expectativa daquela que orienta na compra em termos de imagem. Devemos distinguir o brinquedo que fora comprado com orientação dos pais daquele que é pedido pela criança.

Posso concluir, segundo Brougere, que de um modo geral, o brinquedo, por seu próprio "extremismo", nos permite vislumbrar uma direção na análise da relação entre imagem e função no objeto, conhecer não só o domínio da imagem, mas a própria transformação da dimensão simbólica em função do objeto. Porém, a imagem pode ser a função ou participar diretamente dela, como nos mostra o brinquedo.

7.4 Silvino Santin – Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento

Este autor me deu uma idéia de como as aulas de Educação Física deixam de ser momentos de descontração, deixam de ser momentos de relaxamento (sem deixar de cumprir com os objetivos propostos pela disciplina) e passam a ser aulas

militaristas onde se tem como ponto central à performance, a busca de resultados expressivos para satisfação de pais, professores e da escola em geral.

Santin aborda também a temática educacional do lúdico como uma das ferramentas necessárias para o enriquecimento motor das crianças, proporcionando dessa forma o prazer pela liberdade e criatividade que atualmente está um pouco esquecida dentro das aulas de Educação Física.

A quem devemos culpar este esquecimento? Pais, professores ou a sociedade como um todo. Como já vi em obras anteriores são os adultos que não conseguem mais brincar e por isso projetam toda sua inoperância na figura da criança, não as deixando brincarem e tampouco participam do cotidiano infantil de seus filhos, impondo-lhes tarefas abusivas e precoces, escondendo o mundo que é da criança que é um mundo totalmente hostil ao sistema de significações gerado pelo impulso lúdico.

É notório que quando o adulto cria brinquedos, ele cria como preparação da criança para a vida adulta. Sua sensibilidade lúdica fica submetida à sensibilidade lúdica do adulto. O importante não é usar e explorar o brinquedo, mas tentar salvar o impulso lúdico, que tanto faz falta ao adulto.

Sempre que se pretende falar da criança, ela é enfocada a partir do adulto. Parece que a razão de ser da criança esta necessariamente atrelada ao projeto tornar-se, melhor, antecipar-se como adulto. Ela deve jogar o jogo da vida de acordo com as regras dos homens grandes. Mas que regras são estas que até os adultos se contradizem e sofrem com essa angústia? Se a criança puder criar, simbolizar, fantasiar suas próprias regras e conceitos, arcarão com conseqüências menos drásticas do que impostas por um adulto? Elas conhecerão mundos diferentes e com isso desenvolver-se-ão de maneira sólida e consciente?

É no brincar e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral. (Winnicott apud SANTIN, 1998, pág. 116)

No brinquedo, a sensibilidade lúdica da criança que fantasia suas criaturas, inventa nomes, define papéis e os altera quando quiser. O que a criança opera, ao brincar, não é uma utilização de objetos com funções preestabelecidas, mas ela cria formas que andam, que roda, criam uma vida e não uma propriedade.

Então posso concluir segundo Santin que a corporeidade da atividade lúdica é como a sonoridade de um instrumento musical. O som é inseparável do próprio instrumento, e o som não se desvincula da melodia. Vozes, sons, pessoas e instrumentos musicais formam um todo com a melodia. O brinquedo forma uma sensibilidade corporal unívoca e indivisível, e a melodia da corporeidade do brinquedo chama-se alegria.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

“... é no brincar e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral”.

Santin

As crianças sempre brincaram. Desde as épocas mais antigas, crianças procuram decifrar o mundo através de adivinhas, "faz de conta", jogos com bolas, arcos, rodas, cordas e bonecas. Brincar parece ter sido sempre, de fato, a atividade principal da criança.

Nos murais, desenhos, esculturas e pinturas onde as diferentes gerações deixaram registrados aspectos variados da vida cotidiana, podemos observar a presença dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos como elemento que caracterizam os indivíduos representados, demonstrando sua condição de criança.

Nesses registros, vemos que já na antiguidade existiam jogos de construir e demolir construções, os que envolvem bonecos, os de rolar aros, pular obstáculos e cordas, aqueles que reproduzem situações de trabalho realizado por adultos, as cirandas, os jogos de esconder.

Através de uma brincadeira de criança, podemos compreender como ela vê e constrói o mundo – o que ela gostaria que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras. Nenhuma criança brinca espontaneamente 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 suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.

Desde o momento em que nascem e à medida que crescem, as crianças se esforçam para agir e se relacionar com o ambiente físico e social que as rodeia – um mundo de objetos relações e sentimentos que, pouco a pouco, vai se ampliando e que elas procuram todo o tempo compreender. Nesse esforço, constroem conhecimentos sobre a realidade e podem ir se percebendo como indivíduos únicos entre outros indivíduos.

Em cada momento desse processo de conhecimento, as crianças utilizam de instrumentos diferentes e sempre adequados as suas condições de pensamento.

Quando está brincando, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento desse mundo se amplia, porque, nessa atividade, ela pode fazer de conta que age como os adultos agem, imaginando realizar coisas que são necessárias para operar com objetos com os quais os adultos operam, e ela ainda não. Se é permitido à criança, por exemplo, brincar em um automóvel, uma charrete ou outro meio de transporte qualquer, sua ação tenderá a reproduzir as ações que observa nos adultos, que conduzem esses meios de transporte; ela se preocupará, inclusive, em reproduzir o barulho do motor ou o trote do cavalo. O que motiva a brincadeira não é o resultado das ações, isto é, transportar-se para um outro lugar, mas sim o próprio processo da atividade.

O alvo das brincadeiras das crianças pequenas é a ação e não seus resultados. As necessidades que satisfazem são de conhecimento do mundo em que os homens agem e no qual precisa aprender a viver.

A criança deseja montar um cavalo, mas não sabe como fazê-lo e ainda não poderia de fato aprender, porque montar a cavalo é algo que está além de sua capacidade. Então ela toma uma vassoura – um objeto do mundo ao qual tem

acesso – e a coloca no lugar do cavalo. A criança sabe que vassoura continua sendo uma vassoura, enquanto brinca de "montar a cavalo", mas no jogo, embora conserve seu significado, a vassoura adquire um sentido diverso, um sentido lúdico, o sentido de um cavalo.

Quando uma criança brinca de médico, geralmente reproduz formas de agir de médicos que já atenderam ou que atenderam pessoas com as quais convivem. Quando ela representa o médico, sua ação reproduz não um médico particular, mas um médico "em geral", que realiza ações que ela pode observar em suas diferentes experiências com médicos. A criança reproduz o que é típico, geralmente o que pode ser generalizado em uma situação, no caso de meu exemplo, o que a criança sabe, o que ela já conhece sobre "ser médico".

Quando é a mãe no jogo de casinha, a criança, além de construir o espaço para a brincadeira e decidir qual será o enredo da atividade (mãe que vai preparar a comida, ou que vai passear com o filho, ou que vai levá-lo ao médico, ou que arruma a casa), age como as mães agem em geral nessas situações.

Assim, no jogo de "faz-de-conta", a criança experimenta diferentes papéis sociais, funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos.

A brincadeira é, desta forma, um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que é na realidade, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará na vida real. Embora aparentemente fazer o que mais gosta, a criança quando brinca aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade de sujeição as regras, imposta pela situação imaginada, é uma das fontes de prazer no brinquedo.

As atividades lúdicas da criança pequena ajudam-na a vencer seu medo dos perigos tanto interiores como exteriores, fazendo a imaginação comunicar-se com a realidade.

Além de ser um espaço de conhecimento sobre o mundo externo (a realidade física e social), é na atividade lúdica que a criança também pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior.

As brincadeiras permitem as crianças realizar ações concretas, reais, relacionadas com sentimentos que, de outro modo, ficaram guardados. Enquanto brinca, a criança lida com a sua sexualidade e com os impulsos agressivos que estão presentes em seu mundo interno. Por isso, a presença da agressividade na brincadeira não deve ser censurada; pelo contrário, é importante que seja preservado esse espaço para que a criança possa exprimir seus sentimentos em momentos em que não está realmente zangada, no meio conhecido, que não irá reagir com violência contra ela- o espaço da brincadeira. Pois embora possa envolver tantos sentimentos de amor quanto de ódio, a criança sabe, tem a segurança de que num dado momento ela vai terminar e que geralmente há um adulto por perto para controlar a situação.

Assim, brincando, a criança vai, pouco a pouco, organizando suas relações emocionais; isso vai dando a ela condições para desenvolver relações sociais, aprendendo a se conhecer melhor e conhecer e a aceitar a existência dos outros. A atividade lúdica exerce grande influência no desenvolvimento social da criança.

A criança quando brinca, tonifica seus prazeres e torna sua vivência mais feliz. Devemos respeitar as suas criatividadees, assim se tornará mais proveitoso o que se aprende.

A pessoa que não brinca, é um ser incompleto.

9 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica. 9^o ed. s/l: Loyola, 1998.

ALMEIDA, P. Conversas para quem gosta de ensinar. São Paulo, Cortez: Autores Associados, 2000.

ARROYO, Miguel. Ofício de Mestre: imagens e auto-imagens. Petrópolis, RJ, Vozes, 2000.

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BARROS, Manoel de. Exercício de ser criança. Rio de Janeiro, Salamandra, 1999;

BOCK, Ana Maria. Psicologias: Uma introdução ao estudo de Psicologia. 12^o edição. 1999. São Paulo. Ed. Saraiva.

BROUGERE, G. Brinquedo e Cultura. 2^o ed. São Paulo, Cortez, 1997.

CASTORINA, José Antonio; FERREIRO, Emilia; LERNER, Delia; OLIVEIRA, Marta Kohl. Piaget e Vigotski – novas contribuições para o debate. São Paulo: Ática, 1996.

CHATEAU, Jean. “O Jogo e a Criança”. São Paulo, 1987. Summus Editorial, 2^a Edição.

COZAC, José Ricardo, Sociointeracionismo. *Revista do Professor*. Teorias que embasam o comportamento lúdico da criança, v. 17, n. 66, abr./jun. 2001.

FARIA, Anália Rodrigues de. O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget. Ed. Ática, 3^o edição, 1995.

FONTANA, Roseli e CRUZ, Nazaré. Psicologia e trabalho pedagógico. São Paulo: Atual 1997.

Fontes Para a Educação Infantil; Brasília; UNESCO; São Paulo; editora Cortez; São Paulo; Fundação Orsa; 2003.

FREIRE, J. B. Educação Física de Corpo Inteiro. 3^a. ed. Scipione, São Paulo, 1992.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996 (Coleção Leitura)

JACQUIN, Guy. "A Educação pelo Jogo". São Paulo, 1985. Editora Flamboyant, 2ª Edição.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 2º ed, São Paulo: Cortez, 1997

LEIF, J. O Jogo pelo jogo. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

LEITE, D. e ESTEVES, A ..Pedagogia do brincar: Jogos, Brinquedos e brincadeiras da cultura lúdica infantil. Salvador: Imprensa Rocha, 1993.

LOPES, Glória. "Jogos na Educação: Criar, Fazer, Jogar". São Paulo, 1999. Cortez Editora, 2ª Edição Revista

MCALAREN, P. Rituais na escola – em direção a uma economia política de símbolos e gestos na educação. 2ª ed. Vozes, Rio de Janeiro, 1992.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. *Brinquedo e desenvolvimento*. In: Vigotski, aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

OLIVEIRA, V. B. O símbolo e o brinquedo – a representação da vida. 1ª ed. Petrópolis, Rio de Janeiro, Vozes, 1992.

PALANGANA, I. C. (1994) – "Desenvolvimento & aprendizagem em Piaget e Vygotsky (a relevância do social)" – São Paulo: Plexus.

PASSERINO, Liliansa Maria. Repensando a prática educativa. Ed. Opet, 3º edição, 1996.

PASSOS, Mailsa C. Memória e história de professores: como praticar e lembrar. In: VASCONCELOS, Geni N. (org.). Como me fiz professora. Rio de Janeiro, DP&A, 2000.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança – Imitação, jogos, sonho, imagem e representação. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. Pedagogia. Lisboa: Odile Jacob, 1998.

PINTO, Manuel, A infância como Construção Social. In: PINTO, Manuel e POSTMAN, Neil. O desaparecimento da infância. Rio de Janeiro, Graphia, 1999;

PLACCO, Vera. Jogos Lúdicos. *Revista do Professor*. v. 24 , n 70, 2002.

Revista Páginas Abertas: edição especial; ano 28; nº 19; 2003; editora Paulus

RIZZI, Leonor e Haydt, Regina Célia. Atividades lúdicas na educação da

criança. Ed. Ática, 6^o edição, Série Educação. 1997.

SANTIN, S. Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento. 2^a. ed. Rio de Janeiro, Vozes, 1998.

SANTO, Joana Maria Rodrigues Di. Resenha do livro: A criança e seus jogos. São Paulo.

SANTOS, Santa M. Pires dos (org.). Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, Santa M. Pires dos. Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Vozes, 1997.

SARMENTO, Manuel Jacinto (coords.). As crianças: contextos e identidades. Centro de Estudos da Criança, Universidade do Minho, Braga, Portugal, 1997, p. 33-73;

SUTHERLAND, P. (1996) – O desenvolvimento cognitivo atual. Lisboa: Instituto Piaget.

TORRES, R. M. Melhorar a qualidade da educação básica? As estratégias do Bando Mundial. In: TOMMASI, L. de; WARDE, M.J.; HADDAD, S. (orgs.). O Banco Mundial e as políticas educacionais. São Paulo, Cortez, 1996.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. Org. Michael Cole. São Paulo, Martins Fontes, 1991. (Coleção Psicologia e Pedagogia)

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

VIGOTSKI, L. S. A formação social da mente. 6^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKI, L. S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ed. Ícone, 1979

VIGOTSKI, L. S. Ludicidade. *Veer & Valsiner*, p. 373, 1996.

VIGOTSKI, L. Pensamento e linguagem. 2^a ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VIGOTSKI. LURIA E LEONTIEV, Aléxis, N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: Linguagem, desenvolvimento e a aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998 (119-142).