OS REFLEXOS DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO INFANTIL DESENVOLVENDO A APRENDIZAGEM

KEILA CRISTINA DA SILVA FERREIRA BONINA

1 - INTRODUÇÃO

Meu tema é um estimulo a todos aqueles que, envolvidos com os processos de educação, procuram alcançar a profícua relação entre o que pensam e o que vivem pela via da pesquisa sobre o cotidiano, buscando sempre refletir sobre suas práticas pedagógicas. As páginas a seguir demonstrarão de maneira inovadora a importância das atividades lúdicas nas práticas educativas da alfabetização e da educação num todo.

A evolução da leitura e da escrita, tendência natural, expressiva e criativa da criança, pode ser facilitada pelos educadores por meio de atividades lúdicas como apoio ao processo de aquisição da linguagem escrita e falada. Jogos e brincadeiras são atividades que bem orientadas, certamente contribuirão ao desenvolvimento da psicomotricidade no contexto do processo escolar.

Para realizar este trabalho de cunho teórico, acerca da construção de conhecimento, como princípio educativo, resolvi lançar mão de uma pesquisa prática, utilizando uma abordagem qualitativa descritiva, pois este tem como objetivo identificar a importância do lúdico na educação pré-escolar e infantil, direcionada à alfabetização, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por pensadores e educadores em suas práticas educativas.

A guisa de começo é importante conceituar o que entendo como o uso do lúdico na educação. E o que seria? Principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do seu mundo, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio. E haveria outras coisas que as interessassem mais do que a brincadeira?

Assim, quando falo em lúdico e no brincar não estou falando em algo somente alegre e do agrado das crianças, mas de uma ação que a criança faz de forma livre e espontânea, sem o domínio direcionador do adulto. Entendo que utilizar metodologia lúdica, do tipo de jogos, histórias, dramatização e manifestações artísticas atraia e motive a criança a participar, fazendo com que ela seja uma pesquisadora consciente daquilo que julgamos ser importante e estar no momento adequado para ela aprender. Contrariamente a metodologias passivas onde o aluno é tido como um mero receptáculo do saber, onde a certeza da absorção do conhecimento fica meio nebulosa.

Se Piaget acredita na atitude ativa mediante a interação sujeito e objeto, Vygotsky necessita de uma atitude interativa com outros sujeitos, para Dewey, é necessário o convívio com a sociedade, com uma comunidade escolar, que produza a sua própria cultura, que o estimule e o ensine a viver em grupo. Para ele a educação é a própria garantia da manutenção da democracia.

O desenvolvimento pessoal funda-se em um processo de autodescoberta, onde cada qual tende a tomar consciência do que sabe fazer e do que tem dificuldade, como pode potencializar aquilo que faz bem e diminuir os efeitos daquilo que tem menos habilidade. O processo de comparação pode ser doloroso, porém é eficaz e, às vezes, inevitável. Porém, atividade lúdica pode compor este processo de comparação de forma agradável, divertida e em um clima de camaradagem. Quando a criança joga ou participa de alguma brincadeira, ela compara, ela percebe suas possibilidades e a dos companheiros.

As requisições que as atividades lúdicas implicam, fará com que cada criança venha a se conhecer melhor, se sentindo desafiado a desempenhar melhor. Atender bem a um desafio seja ele artístico, físico ou intelectual irá trabalhar com a sua autoconfiança, que irá se estender, no futuro, a crença de conseguir vencer desafios mais audaciosos e enfrentar os caminhos do mundo.

2 – REFERENCIAL TEÓRICO

2.1- A verdadeira escola tem como reflexo o lúdico presente na aprendizagem educacional dentro e fora da sala de aula.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas e em todos os povos. Constitui atualmente uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, da psicologia, da filosofia, mas também nas demais áreas do conhecimento. A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas e técnicas, para relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade. Kischimoto (1998), afirma que as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento e a educação da criança, pois pelo lúdico a criança desenvolve também a atenção, a imitação, a memória, além de amadurecê-la para a vida em grupo, através da interação e da utilização de regras e papéis

sociais. Os momentos de lazer da criança na escola devem ser livres, porque ela gosta de brincar. A atividade física pode facilitar a alteração positiva da imagem corporal, cada criança recebe influências emocionais que o jogo traz, fazendo com que a criança possa desenvolver-se e interessar-se pelas matérias escolares pela motivação vindas das atividades lúdicas.

Brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, busca-se resultados em relação a algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para se tornar material pedagógico. Faz referência ainda sobre a utilização destes termos, brinquedo será entendido como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como descrição de uma conduta estruturada com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança. (Kischimoto, 1998, p. 7-14).

Nesse contexto o lúdico deve ser pensado e colocado em prática na sala de aula, deixando de ter espaço apenas na hora do recreio, para fazer parte da prática pedagógica. Desta forma, o jogo no contexto escolar oportuniza a criança a vivenciar a magia, a fantasia dentro do plano social. A ludicidade decorre da interação do sujeito com um dado conhecimento, sendo, portanto, subjetiva. Seu potencial didático depende da sensibilidade do educador em gerar desafios e descobrir interesses de seus alunos. Assim, se na sala de aula houver condições de a criança aliar o aprender ao jogo, estará vinculando a aprendizagem ao prazer, à descoberta e à produção do saber. Nisso o professor, trazendo o lúdico para o contexto escolar, estará revitalizando o processo ensino-aprendizagem, tornando-o mais rico e com significados para as crianças. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, e não pode ser concebida apenas como diversão.

Santos (1997), diz que o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Nesse enfoque, encontra-se a importância do lúdico na ação educativa e daí a sua inserção no universo escolar. Muitos professores estabelecem o lúdico como jogos realizados no cotidiano da sala de aula. Se observar dentro dessa perspectiva, tem-se o brinquedo sendo utilizado como lúdico e como educativo. A educação lúdica oportuniza ao sujeito a interpretação do meio, favorece a vivência cotidiana, promove experiências partilhadas que fundamentam a reflexão, interagindo, construindo e formando.

Ao referir-se à educação lúdica, Almeida (1998) ressalta que seus objetivos, além de explicar relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação de relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar, um compromisso consciente, intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade.

Percebe-se a importância da educação lúdica na formação global do indivíduo, visto que esta é condição necessária para o desenvolvimento da socialização, da criatividade, das diversas linguagens, sendo fundamental na formação integral do ser humano, e a educação lúdica necessita integrar a própria prática pedagógica. Se para a criança for dada a possibilidade de brincar na sala de aula, entendendo essa ação como um ato educativo, ter-se-á, no âmbito escolar, o resgate da própria essência de interagir.

Lúdico é uma categoria adjetivadora da atividade construída socialmente e de forma diferenciada em cada cultura. É um conjunto complexo de elementos especificamente humanos que cria espaço de jogo entre o real e o imaginário, sendo que sua natureza se transforma conforme a cultura, a história e as condições objetivas em que o indivíduo e o grupo se inserem. Verifica-se, desse modo, que os elementos lúdicos se articulam, em interações humanas e não humanas, alterando as estruturas das ações individuais e sociais pela sua própria lógica, redimensionando a postura do sujeito e a qualidade de sua atividade.

Prado (1991) define os elementos lúdicos como sendo a motivação intrínseca do sujeito; a afetividade; a situação imaginária e a interação criativa. Diz ainda que, a atividade é aquela na qual a motivação está na própria ação do sujeito e não em seus efeitos utilitários ou resultados externos. Sua finalidade real encontra-se nas vivências de diversos aspectos da realidade, que são significativos para o sujeito que age ludicamente. Os objetos lúdicos são instrumentos, matéria mediadora da atividade lúdica que se integram em uma dimensão imaginária. Porém, não são apenas objetos industrializados ou artesanais que podem ser chamados de brinquedos, mas sim todo e qualquer instrumento material que se transforme em objeto lúdico. A atividade lúdica é especificamente humana, mediada pela linguagem e por instrumentos materiais, sendo social por natureza, porque somente existe na condição de interação social. Por meio dela, a criança conhece e transforma os modos simbólicos, material e humano criativamente. (Prado, 1991, p.78).

Kamii (1985) constitui a interação de fatores internos e externos ao sujeito e constitui três tipos de conhecimentos: físico, social e lógico-matemático. Aborda ainda o conhecimento físico como se referindo a dados da

realidade externa do objeto que podem ser constatados pelos órgãos dos sentidos. O conhecimento social abrange as convenções, sendo, portanto, arbitrário e originário em fontes externas ao sujeito, podendo tornar-se significativo ao mesmo. Em contrapartida, as relações lógico-matemáticas encontram-se no próprio sujeito, em sua capacidade de coordenar ações mentais como relações de classificação, ordenação e medidas. Dessa maneira diz que o desenvolvimento da ação corporal lúdica e a vivência familiar proporcionam a aquisição de conhecimentos simbólicos e sociais, historicamente determinados, influenciando a consciência de si e do mundo, entre outros.

Verifica-se então através destes pensadores que a prática pedagógica vem sendo direcionada apenas para o desenvolvimento cognitivo, no qual a criança ainda continua sentada, presa a uma cadeira, educada pela audição, quando o universo que a cerca está repleto de informações que podem estimulá-la, haja vista que a mesma é por natureza: criativa, curiosa, livre e expansiva. Desta maneira, a educação está sendo fragmentada, pois não concebe a criança como um ser global. Refletindo sobre esse ponto de vista, as escolas em sua maioria continua sendo depositária do saber acadêmico, marcadas por uma ação castradora e diretiva que não se ajusta à vida do aluno, não lhe possibilitando assim satisfação em aprofundar-se nos estudos, descobrir coisas novas e muito menos de praticar uma vida coletiva. Na verdade, o aluno é levado e programado a repetir e a reproduzir tudo, para poder consumir o que lhe é imposto.

A educação lúdica procura contribuir e influenciar a formação da criança, buscando seu crescimento sádio, seu enriquecimento permanente, integrando-o a uma espécie de prática democrática, enquanto investe em uma das tantas formas de construção do conhecimento. Percebe-se também que, no meio escolar, há uma restrição do lúdico, isto é, uma falta de conhecimento e compreensão de seu verdadeiro sentido. Nesta perspectiva, conduzir a criança à busca e ao domínio de um conhecimento mais abstrato, misturando uma parcela de esforço com uma dose de brincadeira, tornaria o trabalho e o aprendizado um jogo bem-sucedido.

Desta forma, o trabalho escolar é o equilíbrio entre a criança, habituada a produção do saber, ao instruir, ao divertir-se, penetrando em todas as relações de vida enquanto se desenvolve e se define, no momento em que se prepara para o trabalho real, que lhe dará a sobrevivência e sua condição de ser na sociedade. Pode-se asseverar ainda que alguns desconheçam e outros se esquecem que as atividades lúdicas permitem a formação do autoconceito positivo, possibilitam o desenvolvimento integral, desenvolvem a afetividade, a sociabilidade e o cognitivo. A própria escola não oportuniza e não possui em seu plano pedagógico o resgate das brincadeiras e dos brinquedos que fizeram parte da história cultural da humanidade.

Em suma é fundamental que nas séries iniciais haja tempo para as brincadeiras enquanto processo de aprendizagem, valorizando a educação lúdica como um mecanismo de apropriação de elementos cognitivos, afetivos e psicológicos, os quais são imprescindíveis na formação do sujeito. Vemos o significado do lúdico relacionado ao espaço de espontaneidade, de liberdade e de expressão para a criança. Por essa razão, é preciso, sem dúvida, redirecionar novos caminhos para a prática pedagógica escolar, tendo assim, a educação lúdica apresentada como uma alternativa.

Nós professores precisamos recuperar o verdadeiro sentido da palavra escola, bem como sua função, ou seja, lugar de alegria, de prazer intelectual e de satisfação. Ademais, é necessário repensar a importância sobre a formação dos docentes, para que possam refletir suas práticas e a partir dessa reflexão adquirirem novas habilidades, não só em busca do conhecimento teórico, mas de uma prática que se alimentará do desejo de aprender cada vez mais para transformar o meio em que se insere, bem como os sujeitos com os quais interagem.

Logo, o sentido verdadeiro e funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento acerca dos fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento, bem como predisposição para levá-los adiante. Acredita-se que a matemática também começa a assumir contornos de mudança, passando a mostrar caminhos de contextualização, construção e estratégias. Nesse horizonte o jogo surge como uma possibilidade para o trabalho escolar junto à matemática.

Para que não se perca a ideia do brinquedo, e essa seja recuperada, é preciso que a escola participe do resgate à cultura da criança, refletindo sobre o tempo dos alunos procurando entender o conteúdo e a forma de utilização do tempo disponível, familiares e sociais, promovendo aquisições incorporadas para os alunos no desenvolvimento das atividades, do lazer, quer enquanto conteúdo quer como estilos de vida. Marcellino (1990, p.141).

A escola na realidade é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, tendo o jogo e as brincadeiras como um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

2.2.1–Uma justificativa para o trabalho com o lúdico

Piaget (1978) mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma

forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Para o pensador, os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Se o lúdico é tão discutido por psicólogos e pensadores, não seria este o momento para a escola parar e refletir também sobre a importância do lúdico - jogos e brinquedos para a criança? Quais os benefícios para ela? Como utilizar essas atividades lúdicas para aquisição da linguagem escrita e do conhecimento como um todo? Com o passar dos anos, ela deixa o meio familiar e vai ao encontro de uma outra realidade: a escolar. Como será esta escola? O que acontecerá? Como se comporta? São questões que passam pela cabecinha desse pequeno ser que, muitas vezes, não encontrará na escola o mesmo ambiente familiar. No entanto, se ela consegue uma escola comprometida com o seu desenvolvimento e que compreenda as suas necessidades de correr, brincar, jogar em vez de torna-se prisioneira por várias horas, com certeza será uma criança alegre e feliz.

A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizá-la emocionalmente através de atividades lúdicas educativas. Essas atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem grandes benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual à criança, ao adolescente, até mesmo ao adulto.

2.2.2– Motivação um estimulo para o ensino e para aprendizagem

A palavra motivo é usada, na linguagem comum, com o sentido de causa. O estudo dos motivos, realizados pela psicologia, tem por finalidade determinar as causas das nossas ações, onde tais ações são causadas por duas espécies de forças: As psicológicas e as sociais, desejo de agradar as pessoas com quem vivemos. A palavra motivo é causada quando nos referimos ao comportamento humano. Todas as pessoas normais na nossa cultura apresentam quatro motivos, embora raramente com a mesma intensidade, a força dos motivos depende em grande parte do sexo e da idade da pessoa. Assim na adolescência predomina o desejo de aprovação social, que é para a sobrevivência. A hierarquia difere-se também na origem de aparecimento dos motivos e no desenvolvimento do indivíduo: primeiro os motivos fisiológicos, depois os de autoestima e por último os de auto realização se porventura surgirem. Foi afirmado por Maslow (Barros1990, p.139) que os motivos superiores não aparecem enquanto os que lhe ficam por baixo não forem satisfeito, surge um motivo para a auto realização.

Sabemos, pela nossa observação diária, que os indivíduos diferem grandemente

quanto aos traços de personalidade. Desde a antiguidade, a existência das diferenças individual é bem conhecida, essas diferenças individuais são mais de natureza quantitativa que qualitativa. Ao olharmos para dentro de nós mesmos e para as pessoas ao nosso redor, percebemos que somos um ser único e muito especial, ninguém no mundo é igual a nós. Todos nós somos diferentes uns dos outros. Entretanto, ao olharmos as pessoas ao nosso redor, é impossível evitar fazer comparações. Talvez notemos muitas semelhanças. Sendo assim, para trabalharmos a educação com adolescentes do ensino fundamental e ensino médio, necessitamos entender os seus devaneios (Trabalho incansável da imaginação).

Existe ainda um devaneio, identificado como devaneio por identificação, o mais comum nos jovens e adolescentes, pois consiste em imaginar que se é a personagem principal de um filme a que acaba de assistir, do romance que está lendo, de modo geral nas narrativas existem os personagens que mais aprendam e se comparam ao adolescente identificativa mente.

Assim podemos dizer que a motivação pelo desejo de novas experiências, é o que leva os jovens e adolescentes a quebrarem a rotina de suas vidas, procurarem prazer nas aventuras e nos desafios, e fugirem da monotonia.

Com isso garantimos, o professor deve participar do aprendizado do aluno e não apenas apresentar conteúdos. Prendendo a atenção do aluno você pode tirar proveito da voz, dos gestos e da postura para despertar no aluno a vontade de participar. A fala é nosso principal instrumento de trabalho e a eficiência de uma aula está muito ligada ao uso correto da linguagem e a organização lógica do pensamento, mas não basta um discurso bem articulado para ter a atenção dos alunos. O principal fator de sucesso é o desejo de ensinar do próprio educador, se ele estiver entusiasmado em expor um tema, o aluno também ficará. A relação professor-aluno é muito importante porque o aluno aprende melhor quando está afetivamente ligado ao professor. Quando falamos, transmitimos algo além da palavra, por meio dos gestos, do olhar, da entonação. Esses fatores são assimilados não só pelo intelecto dos alunos, mas também por suas emoções.

2.3- A visão do mundo através dos jogos e das brincadeiras

O brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento e a educação da criança. Brincando a criança tem oportunidade de exercitar suas funções psicossociais, experimentar desafios, investigar e conhecer o mundo de maneira natural e espontânea.

Vygotsky (1998), diz que toda criança se apresenta para nós como um teórico, caracterizado pelo nível de desenvolvimento intelectual superior ou inferior, que se desloca de um estágio para outro". No entanto, para entender esse avanço do desenvolvimento da criança, é preciso considerar suas necessidades e os incentivos eficazes para colocá-la em ação, uma vez que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. "O que define o brincar é a situação imaginária criada pela criança. Além disso, devemos levar em conta que brincar preenche necessidades que mudam de acordo com a idade". As crianças em idade pré-escolar ainda mantêm a característica do estágio anterior, que é a satisfação imediata. Para resolver essa tensão, "a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo".

(Vygotsky, 1998, P. 121-122).

Kischimoto (1997) justifica que crianças querem satisfazer certos desejos que muitas vezes não podem ser satisfeitos imediatamente. Desse modo, podemos considerar que durante o processo de desenvolvimento uma criança brinca passando por inúmeras transformações, uma vez que o conteúdo das brincadeiras depende de alguns fatores, tais como a percepção que ela tem do mundo, dos objetos humanos e da necessidade de agir em relação a objetos acessíveis além da necessidade de agir em relação ao mundo dos adultos.

Na brincadeira, o motivo da ação se encontra no próprio processo da atividade realizada e não no resultado obtido, não sendo, portanto, uma atividade produtiva, onde qualquer ação lúdica tem duas características específicas, uma objetiva e uma pelo qual ela será realizada. Kischimoto (1997) pontua que o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explícita, mas uma regra que a própria criança cria, ou seja, "sempre que há uma situação imaginária no brinquedo, há regras não as regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária" (VYGOTSKY, 1998, p.125). Para Vygotsky (1998), qualquer situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ter regras formais estabelecidas. Da mesma forma, todo jogo com regras estruturadas tem uma situação imaginária.

Ainda segundo Vygotsky, a imaginação é um processo novo para a criança, pois se constitui em uma característica típica da atividade humana consciente. É certo, porém, que a imaginação surge da ação, e é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. Isso não significa necessariamente que todos os desejos não satisfeitos dão origem aos brinquedos. As brincadeiras surgem no início da vida do ser humano e o acompanha durante toda a infância. Seu primeiro esboço reduz-se as tentativas de brincadeiras que proporcionam prazer, aos poucos, suas tentativas vão evoluindo e o interesse da criança também.

Kischimoto, diz que caso a criança seja privada de brincar em qualquer etapa de ua infância, terá problemas na construção de seu futuro, visto que crianças que brincam transformam-se em adolescentes menos agressivos. A criança sente necessidade de brincar e jogar sem que seja impedida de usar sua imaginação simbólica, porque esse é o instrumento que fornece meios para ela assimilar o real aos seus interesses e desejos.

Segundo Piaget (1978) [...] cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de formas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do meio externo. Durante o ato da inteligência, o sujeito adapta-se às exigências do meio externo, enquanto ao mesmo tempo, mantém sua estrutura mental intacta. O brincar, neste caso, é identificado pela assimilação sobre a acomodação. Ainda assim, quando brinca a criança assimila o mundo a sua maneira, em compromisso com a realidade, pois sua maneira de interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui (PIAGET, 1978, p.123).

Para Kischimoto (1997), as regras são características marcantes em todos os jogos, sejam elas implícitas ou explícitas. Dessa forma, fica assim delimitada a diferença primordial entre jogo e brincadeira, enquanto no primeiro a criança segue regras, no segundo ela age livremente, imagina, inventa ações transformando objetos em brinquedos. Então a principal característica do brincar é a imaginação que possibilita a formação da personalidade e o aprendizado de como lidar com o mundo através de situações cotidianas recriadas e cuja vivência é inventada. Admitindo a ideia de que aplicar o lúdico à educação difundiu-se, principalmente a partir do movimento da Escola Nova, o brinquedo surge para enriquecer as atividades lúdicas, desenvolvendo

um papel relevante no que concerne às atividades das crianças.

Almeida (1998, p.8) condiz que o brinquedo faz parte da vida da criança. Ele simboliza a reação pensamento-ação e, sob este ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. O brinquedo desempenha, portanto, importante papel no desenvolvimento de habilidades verbais da criança, porque através dele a criança tanto se comunica com os outros quanto busca se comunicar com seu próprio brinquedo, desenvolvendo pequenos diálogos. Brincar é um processo interno individual que reflete anseios, sonhos e frustrações do indivíduo que busca construir sua personalidade, mas ao mesmo tempo, é reflexo do meio social e da cultura na qual está inserido, demonstrando atitudes e sentimentos que são exercitados para a vida em sociedade e que, uma vez retirados da realidade, serão postos em prática novamente.

Para Vygotsky (1998), é através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem a oportunidade de desenvolver um canal de comunicação para o diálogo com o mundo dos adultos, no qual ela estabelece seu controle interior, sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros. Brincar constitui-se em um mecanismo de interação com o meio físico e social, interferindo nas múltiplas relações do indivíduo com o mundo que o cerca. Diz ainda o autor "[...] no brinquedo, espontaneamente a criança usa sua capacidade de separar significado de objeto sem saber o que está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando prosa e, no entanto, fala sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo a criança atinge uma definição funcional de conceitos, de objetos e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto". Vygotsky (1998, p.92). Essas interferências retratam o caráter de aprendizagem legado à brincadeira, bem como o de espontaneidade e liberdade, as coisas existem ou passam a existir, livremente a criança faz uso das mesmas aprendendo a lidar com novas situações.

Brinquedos proporcionam o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade. Outro importante aspecto da brincadeira é o fato de possibilitar à criança a satisfação de atuar livremente sobre determinadas situações. Brincando a criança aprende a decidir, ter opinião própria, descobre seu papel e seus limites. Expressa sua necessidade de explorar o mundo a partir do domínio das habilidades de comunicação, facilitando a auto expressão e os progressos mentais. Logo, as brincadeiras, através dos jogos ou não, propiciam ainda a socialização, pelo exercício de vários papéis sociais.

Considerando as brincadeiras, podem-se acrescentar mediações que, através de questionamentos, discussões, interações do professor, do aluno e destes entre si, permitissem algumas abstrações, algumas relações do brincar com situações da vida real, não fazendo associações simplesmente, mas possibilitando acesso ao significado das ações realizadas no lúdico.

A importância do brincar na infância enfatiza função facilitadora da transição para os mais altos níveis de desenvolvimento cognitivo, porque, quando está brincando, a criança pode interagir com o mundo mais ou menos a sua moda. Nessa visão, Vygotsky (1998) acredita que o brincar é um importante suporte mental que permite à criança pensar e agir das mais variadas formas. Outro fator apontado é a possibilidade de realizar ações que jamais poderiam ser realizadas através de brincadeiras ou possuir objetos, coisas que na vida real seriam impossíveis. Kischimoto (1997), já define a brincadeira como sendo o ato de exercer um comportamento espontâneo e sem regras fixas, não significando a inexistência de regras, mas sim de uma regularidade interna determinada pelo desejo, pela imaginação e criação da criança, considera o brinquedo ainda como um objeto com o qual a criança estabelece relações íntimas e inúmeros significados. Sua utilização, não exige um sistema de regras fixas que regule e estruture a ação lúdica, com isso o brinquedo é entendido como objeto de brincar e o jogo conceituado como a brincadeira que exige regras estruturadas, transmitidas coletivamente.

Em suma, no convívio com as crianças, constata-se claramente o quanto brincar é natural em suas vidas, para que isto aconteça, não é necessário muito mais do que proporcionarlhes espaço. Nesse espaço, elas expressam sua forma de pensar, organizar, desorganizar, destruir e construir o mundo e onde mostrar seus sentimentos, vontades e fantasias.

Por essa razão a escola precisa redefinir seu papel perante a realidade. Se o objetivo é a formação do cidadão capaz de atuar em sociedade, é necessário rever conceitos, introduzir a brincadeira em sala de aula e fora dela, valoriza a socialização e cria novas experiências. Portanto, segundo Kischimoto (1996), a ação lúdica é a concretização da relação entre a criança e o objeto, resultando na brincadeira, não podendo, assim, ser considerada como jogo.

2.3.1- O brincar e a aprendizagem

O principal problema quando tentamos discutir o brincar e a aprendizagem é que a primeira tarefa difícil, conforme sugerido por Wajskop (1995) é a de distinguir entre o brincar e os comportamentos de brincar. O brin-

car é, portanto, o processo quanto ao modo: como as crianças e os adultos consideram certos objetos ou eventos indica se eles estão ou não agindo de maneira lúdica.

Qualquer coisa pode ser realizada de maneira lúdica, seja qual for a "categoria" ou o nível de atividade envolvida, e é possível que adultos e crianças mudem dentro de uma mesma situação, de lúdico para sério, e vice-versa. O mais importante é que isso pode, ou não, ficar óbvio para um observador.

Especialmente na escola, segundo Oliveira (2000), é improvável que as crianças consigam se expressar, devido a constrangimentos temporais e interpessoais, de forma tão competente, consistente e aberta como fazem em casa. Os professores encontram outros problemas quando tentam avaliar o que a criança realmente está aprendendo a partir do comportamento de brincar exibido.

Para Oliveira (2000), dizem também que as crianças ocupadas com uma atividade raramente conseguem participar de conversas intelectualmente desafiadoras, porque sua atenção está dirigida para a tarefa. Os professores precisam inferir, a partir de suas atitudes externas, concentração, expressões faciais, motivação aparente, e assim por diante, qual está sendo sua provável aprendizagem; de outra maneira, como eles podem saber que ensino e aprendizagem são necessários. Kishimoto (1994), diz sobre a análise do nosso próprio brincar:

"As escolhas de oportunidade lúdicas que fazemos habitualmente, sem refletir, podem, se refletirmos a respeito, ser psicologicamente informativas sobre nós mesmos e podem sugerir uma série de questões muito interessantes sobre o significado psicológico dessas escolhas". (1994, 29).

No contexto do presente modelo, precisamos reservar tempo para explorar as necessidades explicitadas pelo brincar, assim como tempo para conversar sobre ele, ampliando a aprendizagem por meio do brincar dirigido. A oportunidade para avaliar as respostas, compreensões e incompreensões da criança se apresenta nos momentos mais relaxados do brincar livre.

A maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo da atividade lúdica dirigida a alguma outra situação. Cunha (1994) explica claramente suas ideias em relação a este aspecto quando diz que "o brincar, como uma atividade, está constantemente gerando novas situações. Não se brinca apenas com e dentro de situações antigas".

No caso das crianças pequenas, as incidências de aprendizagem podem ser muito pequenas, mas são elas que fazem a criança avançar um estágio ou mais na aprendizagem. E são essas aprendizagens que, livres do constrangimento do ensino ou da aprendizagem explícita, podem ser verdadeiramente consideradas como brincar, pois como dizem Pourtois & Desmet (1999, p. 52), "a exploração tende a preceder o domínio, que tende a preceder o brincar, e nem sempre é fácil distingui-los".

Por meio do brincar livre, exploratório, as crianças aprendem alguma coisa sobre situações, pessoas, atitudes e respostas, materiais, propriedades, texturas, estruturas, atributos visuais, auditivos e cinestésicos. Por meio do brincar dirigido, elas têm uma outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade.

Por meio do brincar livre subsequente e ampliado, as crianças provavelmente serão capazes de aumentar, enriquecer e manifestar sua aprendizagem. Quanto mais jovem a criança, mais provável que seja necessário o brincar mais exploratório, mas isso depende do contexto geral e exploratório em suas experiências pré-escolar, em casa ou com companheiros de brincadeiras. Elas então chegam à escola possivelmente com expectativas muito diferentes em relação ao "brincar". Qualquer pessoa que já tenha observado ou participado do brincar infantil por certo período de tempo perceberá imediatamente que as crianças nem sempre utilizam uma variedade tão grande de materiais e atividades como frequentemente se sugere. Às vezes elas restringem bastante os recursos, manipulando-os dentro de um estreito intervalo de possibilidades potenciais, e precisam ser estimuladas a usá-los de outras maneiras e para outros propósitos.

2.3- Os caminhos percorridos pelo lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem cognitiva infantil

Brincadeiras, para criança, constituem-se em atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. O lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança. Os jogos lúdicos são as bases fundamentais dos exercícios físicos impostos às crianças pelo menos durante o período escolar. Para o intelecto, o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante. Os jogos podem ser a maneira de penetrar os sistemas formais. Suas palavras confirmam o que muitos educadores de primeira série comprovam diariamente, ou seja, a criança só se mostra por inteira através das brincadeiras. A criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu.

Didaticamente, as brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão

importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça. Benefícios didáticos do lúdico são procedimentos didáticos altamente importantes; mais que um passatempo; é o meio indispensável para promover a aprendizagem disciplinar, o trabalho do aluno e incutir-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

As relações entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento humano é uma tarefa complexa, e para facilitar o estudo classificou-se o desenvolvimento em três fases distintas: aspectos psicomotoras, aspectos cognitivos e aspectos afetivo sociais. Nos aspectos psicomotoras encontram-se várias habilidades musculares e motoras, de manipulação de objetos, escrita e aspectos sensoriais.

Os aspectos cognitivos dependem como os demais, de aprendizagem e maturação que podem variar desde simples lembranças de aprendido até mesmo formular e combinar ideias, propor soluções e delimitar problemas. Os aspectos afetivo sociais incluem sentimentos e emoções, atitudes de aceitação e rejeição de aproximação ou de afastamento.

O fato é que esses três aspectos interdependem uns dos outros, ou seja, é o caminho que a criança precisa para tornar-se um indivíduo completo. Ainda com respeito às categorias psicomotoras, cognitivas e afetivas, assim como a seriação dos brinquedos, devem-se levar em conta cinco pontos básicos: integração entre o jogo e o jogador, deixando-o aberto para o mundo para transformá-lo à sua maneira; o próprio corpo humano é o primeiro jogo das crianças; nos jogos de imitação, a imagem ou modelo a ser seguido é importante; os jogos de aquisição começam desde cedo e para cada idade existe alguns mais apropriados; os jogos de fabricação ajudam na criatividade, no sentimento de segurança e poder sobre o meio.

3 – METODOLOGIA

3.1– Conceito construtivista - conhecer para aprender e inovar na educação

Uma educação inovadora se apoia em um conjunto de propostas com alguns grandes eixos que lhe servem de guia e de base. As tecnologias favorecem mudanças, mas os eixos são como diretrizes fundamentais para construir solidamente os alicerces dessas mudanças. A educação deve mostrar que não há conhecimento que não esteja, em algum grau, ameaçado. O conhecimento é causa de erros e ilusões. Devemos destacar, em qualquer sistema educacional, as grandes interrogações sobre nossas possibilidades de conhecer. O conhecimento permanece como uma aventura para a qual a educação deve fornecer o apoio indispensável. Conhecemos tudo menos o principal: de onde viemos, o sentido profundo do que fazemos e para onde nos encaminhamos. A informação é o primeiro passo para conhecer. Conhecer é relacionar, integrar, contextualizar, incorporar o que vem de fora. Conhecer é saber, desvendar, é ir além da superfície, do previsível, da exterioridade. Conhecer é aprofundar os níveis de descoberta, é penetrar mais fundo nas coisas, na realidade, no nosso interior. Conhecer é tentar chegar ao nível da sabedoria, da integração total, da percepção da grande síntese, que se consegue ao comunicar-se com uma nova visão do mundo, das pessoas e com o mergulho profundo no nosso eu. O conhecimento se dá no processo rico de interação externo e interno.

Por mais de vinte anos as perguntas como aprendemos? E como conhecemos? Continuam questionando paradigmas educativos tradicionais e provocando uma série de mudanças nos enfoques, processos e práticas educativas. Por sua vez, esta situação renova o interesse de pedagogos, psicólogos, filósofos e biólogos não apenas no processo de aprender como nos seus respectivos objetos de conhecimento.

As contribuições de Ausubel, Piaget, Vygotsky, entre muitos outros, permitem ampliar nossa compreensão sobre a aprendizagem, a cognição e os processos de construção de conhecimentos na sala de aula, e geram reflexões em torno do papel do docente e o ensino que propiciam estabelecer um diálogo interdisciplinar com a pedagogia e com a didática. Neste sentido, tanto a experiência como a investigação mostram que os processos de ensino e aprendizagem constituem um corpo conceitual cada dia mais complexo e interdisciplinar.

Segundo Piaget (1986), existe certo consenso de que a educação deve promover o desenvolvimento integral das pessoas e sobre a aprendizagem de determinados conteúdos da cultura necessários para que elas sejam membros da abordagem sociocultural de referência. Mesmo assim, problemas aparecem quando se trata de explicar o que se entende por desenvolvimento e aprendizagem e quais são as relações entre os dois processos. O desenvolvimento pode ser considerado um processo através do qual a pessoa, a partir das estruturas disponíveis em cada momento, se apropria da cultura do grupo social dentro do qual estão imersas. Se bem que o desenvolvimento das pessoas, como diz Piaget, tem uma dinâmica interna. Isto é possível devido às interações sociais estabelecidas entre o indivíduo e os diferentes agentes que atuam como mediadores da cultura, pais e docentes.

Utilizando este conceito de desenvolvimento, entende-se, então a aprendizagem como um processo de construção individual através do qual se faz uma interpretação pessoal e única da tal cultura. Desde esta perspectiva, os processos de aprendizagem não

são uma mera associação de estímulos e respostas ou de acumulação de conhecimentos; são mudanças qualitativas nas estruturas e esquemas existentes de complexidade crescente.

Para concluir este capítulo, é importante deixar claro que o conceito construtivista não é suficiente para explicar a multiplicidade de fatores que atuam nos processos de ensino e aprendizagem dentro da escola. Os docentes precisam complementar os seus conhecimentos com teorias sobre a organização das instituições, a comunicação, o desenvolvimento afetivo e emocional, a pedagogia humanizadora e libertadora, entre outros, para poder desenvolver uma ação educativa que promova não apenas o desenvolvimento de seus alunos, como também o desenvolvimento da escola como instituição política e socialmente coerente com o contexto regional em que está inserida.

3.2- Trabalhando o lúdico, jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem

Leitura são reconhecimentos e compreensões de palavras e frases que são codificadas como Grafêmicos, Sintáticas e Semânticas. Onde Grafêmico refere-se às correspondências entre entender o que se escreve e o que se fala. Sintático trata do problema das ligações entre palavras e frases. Semântico relaciona-se à questão do significado, ao conteúdo das mensagens escritas, sendo que este modelo vale também para a leitura e para a linguagem como um todo. A facilidade com que a criança aprenderá a usar os três códigos dependerá da linguagem oral e da semelhança entre a linguagem da instrução.

A leitura é um processo aprendido de reconhecimento e compreensão de palavras e frases que se apoiam mutuamente, levando a criança a se interessar por materiais impressos, brincando e descobrindo significados, melhorando dessa forma sua linguagem e sua comunicação com outras pessoas. Para Vygotsky (1998), a escrita é muito mais difícil do que parece embora sua aprendizagem interaja com a da leitura.

Ao incluir-se a escrita junto com a leitura, vê-se que aprender a ler é uma tarefa dificílima para uma criança em fase de alfabetização. Neste momento, as habilidades psicomotoras incluem destreza manual e digital, resistência à fadiga e equilíbrio físico. Fica claro que a escrita é, enquanto conjunto de movimentos coordenados, um exemplo de complexidade para a criança. Se, para criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação necessária para a escrita.

Ao lado das atividades de integração da criança à escola, devemos promover a leitura e a escrita em conjunto, utilizando-nos para isto da dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos. Alguns pensadores como já citamos nos capítulos anteriores, veem as atividades lúdicas realizadas pelas crianças permitindo que elas se desenvolvam, alcançando objetivos como a linguagem, a motricidade, a atenção e a inteligência.

Na verdade, a escola deve aproveitar as atividades lúdicas para o desenvolvimento físico, emocional, mental e social da criança. Linguagem e brinquedos mostram sua origem comum em vários aspectos. Através do símbolo lúdico corporal e concreto, orienta-se a criança para as palavras. Chamamos a atenção para a possibilidade de o jogo imaginário ser usado para facilitar a aquisição da linguagem, tanto oral como escrita, sendo que, para isso acontecer, deve existir um paralelo entre a linguagem e a ação que envolve relação entre dois modos de atuar, o lúdico e o linguístico.

Dentro da aprendizagem da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brinquedo sócio dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre eles destacam-se a criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades de cooperação entre outros. Criança que se engaja no jogo sócio dramático, tem maior facilidade para participar do jogo da vida escolar.

Acredito ainda que todas as matérias escolares permitam aproveitar a ludicidade para cada tipo de conhecimento. Assim, para a criança fazer a transposição entre a língua oral e a escrita, é necessário trabalhar primeiramente o concreto, pois para ela a alfabetização tornase mais fácil através da ludicidade. O brinquedo, como atividade agradável, não pode ser confundido com um jogo de sentido que pode significar obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo ou ansiedade. A competitividade ou a agressividade superam os demais atributos do jogo brinquedo, este passa a ser um jogo vicioso ou um jogo de obrigação. O jogo deve ser essência, de natureza criativa, a exemplo temos a maioria dos escritores e artistas criativos que apresentam uma atitude bem-humorada e lúdica diante da vida.

Crianças com curiosidades mais avançadas obtêm melhores resultados quando manipulam objetos lúdicos, encontrando correlação entre o brinquedo e o comportamento de busca da informação.

"O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e

todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras" (Vygotsky, 1988, p.134).

3.3– O trabalho escolar como prática pedagógica social

O conteúdo e a forma da prática social da educação e, em consequência, da sua gestão são determinados pela evolução do mundo do trabalho. Portanto, a administração da educação é determinada pela concretude histórica da produção material da existência humana e pelo objeto específico da prática social da educação. Importa, pois, explicitar o sentido, a razão de ser, o caráter fundamental do ato pedagógico, da relação professor aluno neste novo mundo do trabalho, que emerge. Esta explicitação implica o desvelamento do o quê, de fato, objeto da aprendizagem na escola.

Educação, no sentido amplo, é o processo concreto de produção histórica da existência humana. Neste sentido todas as relações estabelecidas da pessoa com o mundo, com os outros e consigo mesma é parte do processo educativo. No processo histórico de forjamento das pessoas há intervenções educativas, que constituem a prática social educativa.

Educação, no sentido restrito, é uma prática social que tem o objetivo de contribuir, direta e intencionalmente, no processo de construção histórica das pessoas. São intervenções educativas no forjamento histórico e concreto das pessoas. Em nossa época a forma mais conhecida de intervenção educativa é a escola. Nós somos profissionais desta prática. O centro, a razão de ser e o sentido desta educação, como prática social, é a aprendizagem. O ato pedagógico é a relação interpessoal, entre profissionais da educação e educandos, com o objetivo explícito de educar, de intervir no processo de aprendizagem. O objeto específico desta aprendizagem é o conhecimento. Portanto, a compreensão ou o sentido de conhecimento é fundamental e determinante para o ato pedagógico e para a administração da escola.

O conhecimento pode ser entendido como produto, como informação, ou pode ser entendido como processo, como construção. Estas duas compreensões implicam em formas opostas e antagônicas de administração da educação, nos seus processos de política, planejamento, gestão e avaliação. O conhecimento como informação, como produto, é o chamado saber historicamente acumulado pela humanidade. Se o objeto do trabalho pedagógico é o conhecimento como informação, a função e o objetivo do ato pedagógico é a socialização deste saber para que ele seja incorporado pelos educandos. O conteúdo, as informações ou o saber historicamente acumulado pela humanidade devem ser transmitidos pelos profissionais da educação e devem ser assimilados pelos educandos.

O importante é que o aluno repita o saber existente, memorize, torne-se uma enciclopédia ambulante. Neste sentido um computador e uma enciclopédia saberiam muito mais do que as pessoas. Uma educação com esta visão de conhecimento, no máximo, contribui para a produção de pessoas eruditas. Com esta compreensão de conhecimento pode ser justificada uma prática pedagógica e uma gestão escolar autoritárias. Nada impede que o conteúdo seja imposto e a prática educativa seja autoritariamente gerida. A hetero gestão é inerente à relação entre os que sabem e devem transmitir e os que não sabem assimilar.

O conhecimento como processo, como produção, é a construção do saber. Se o objeto do trabalho pedagógico é o conhecimento como construção, a função e o objetivo do ato pedagógico é a ampliação do saber dos educandos sobre determinada realidade. O conteúdo, as informações ou o saber historicamente acumulado pela humanidade devem ser trabalhados e não assimilados no ato pedagógico. No confronto entre o saber do educando e o saber da humanidade, o educando amplia o seu saber e constrói aptidões cognitivas. O importante é que o aluno compreenda, construa o seu dizer, a sua própria palavra e desenvolva a sua competência para exercer o direito de se pronunciar. O ato pedagógico centrado no conhecimento como construção é, por exigência intrínseca, interativo, interpessoal, participante e democrático. Ele exige uma gestão compartilhada. A autogestão é inerente à relação entre as pessoas envolvidas na aventura humana de ampliar o saber e construir aptidões cognitivas.

A prática democrática da gestão da escola na elaboração, execução e avaliação do projeto político-pedagógico decorrem da natureza e do caráter fundamental do processo educativo, que é o objeto da relação pedagógica: o conhecimento como processo, como construção, como ampliação do saber e produção de estruturas mentais avançadas, exigidos para a inscrição competente no novo mundo que emerge e para a efetiva emancipação humana. A objetivação ou a fetichização do conhecimento o transforma em mercadoria, em produto a ser guardado em patentes, privatizado e usado como mecanismo de dominação e de exclusão. As escolas se transformam em mini ou supermercados de venda desta mercadoria. A compreensão do conhecimento como processo, como construção, implica a intersubjetividade, a parceria, a partilha e se opõe a toda forma de redução à

mercadoria.

3.3.1- Etapas do desenvolvimento da criança

O jogo e a brincadeira estimulam o raciocínio e a imaginação, e permitem que a criança explore diferentes comportamentos, situações, capacidades e limites. Faz-se necessário, então, promover a diversidade dos jogos e brincadeiras para que se amplie a oportunidade que os brinquedos podem oferecer.

Segundo Piaget as etapas do desenvolvimento são divididas por períodos de acordo com os interesses e necessidades das crianças em suas diferentes faixas etárias, a saber:

3.3.1.1- Período sensório motor (0 aos 24 meses)

Os primeiros esquemas do recém-nascido são esquemas de reflexos, isto é, ações espontâneas que aparecem automaticamente em presença de certos estímulos. Os esquemasreflexo apresentam uma organização quase idêntica nas primeiras vezes que se manifestam. Exemplos: estimulando um ponto qualquer da zona bucal desencadeia automaticamente o esquema-reflexo de sucção; com uma estimulação na palma da mão provoca imediatamente a reação de preensão. Entretanto, no transcorrer destes intercâmbios os esquemas reflexos logo mostram certos desajustes: os objetos estimulantes não se adaptam igualmente aos movimentos de sucção, a mão, ao fechar-se, encontra objetos diferentes que forçam o esquema de preensão. Em outros termos, a assimilação dos objetos ao conjunto organizado de ações encontra resistências e provoca desajustes. Estes desajustes vão ser compensados por uma reorganização das ações, por uma acomodação do esquema. Os desajustes constituem, pois, uma perda momentânea de equilíbrio dos esquemas reflexos; por sua vez, os reajustes correspondentes ao êxito, constituem na obtenção – também momentânea – de um novo equilíbrio.

As emoções são o canal de interação do bebê com o adulto e com outras crianças. O diálogo afetivo entre adultos e criança principalmente caracterizado pelo toque corporal, mudança no tom de voz e expressões faciais cada vez mais cheias de sentido, constitui um espaço privilegiado de aprendizagem. A criança imita outras pessoas e cria suas próprias reações: balança o corpo, bate palmas, etc.

Logo que aprende a andar a criança fica encantada com essa nova capacidade que se diverte em locomover-se de um lado para outro sem finalidade específica. Com o exercício dessa capacidade a criança amadurece o sistema nervoso, aperfeiçoando o andar que se torna cada vez mais seguro e estável. Logo, a criança vai correr, pular, entre outros.

A criança nessa idade é aquela que não para, mexe em tudo, explora, pesquisa e é curiosa. Seus gestos vão tendo progressos a cada dia, como por exemplo, consegue segurar uma xícara para beber água, mas isso não significa que a manipulação dos objetos se restrinja a esse uso, já que a criança também pode usar a xícara para brincar.

O aparecimento da função simbólica por volta do final do segundo ano de vida, tem entre outras consequências, a de possibilitar que os esquemas de ação, característicos da inteligência sensório-motora possam converter-se em esquemas representativos. No faz-deconta podem-se observar situações em que as crianças revivem uma cena recorrendo somente aos seus gestos, como, por exemplo, quando colocando os braços na posição de ninar, os balançam fazendo de conta que estão embalando uma boneca.

No plano da consciência corporal, nessa idade a criança começa a reconhecer a imagem de seu corpo, o que ocorre principalmente por meio das interações sociais que estabelece e das brincadeiras que faz diante do espelho. Nessas situações a criança aprende a reconhecer as características físicas que interagem a sua pessoa, o que é fundamental para a construção de sua identidade.

3.3.1.2- Período pré-operatório (2 aos 7 anos)

O período pré-operatório tem início no desenvolvimento da criança, com o aparecimento da atividade de representação que modifica as condutas práticas, ou seja, a criança passa a fantasiar e imitar o que vê.

De acordo com Piaget (1978), as primeiras reconstituições linguísticas de ações surgem junto à reprodução de situações ausentes, através da brincadeira simbólica e da imitação. A criança começa a verbalizar o que só realizava motoramente.

Colocando em palavras o seu pensamento referente às brincadeiras de fantasiar, a criança está se desenvolvendo ativamente e isso lhe dá possibilidades de se utilizar da inteligência prática decorrente dos esquemas sensoriais motores, formados no período anterior, de construir os esquemas simbólicos, por exemplo, um cabo de vassoura pode virar um cavalo.

Este é o período da fantasia, do faz-de-conta e do uso de símbolos como significantes, isto é, o cabo de vassoura (exemplo já citado), é o significante e o cavalinho é o significado. A criança adora ouvir histórias pelo prazer de poder fantasiar e imaginar o contexto e as personagens.

Piaget (1978) afirma que nesta passagem de ação à representação, intervêm dois mecanismos: abstração e generalização, distinguidas as abstrações empíricas, reflexiva e refletida.

Na abstração empírica, as informações vêm da experiência física. Ações como puxar, bater, montar, permitem abstração de informações das características dos objetos e das próprias ações. Por exemplo, a criança pode batucar um balde imaginando um tambor.

Na abstração reflexiva, a criança tem a capacidade de estabelecer relações de correspondência e ordem entre os objetos, ou seja, passa a comparar, reunir, ordenar, medir e corresponder de acordo com critérios estipulados por um adulto e mais tarde, aos cinco, seis e sete anos, por ela mesma.

Já a abstração refletida, ocorre quando a abstração reflexiva se torna consciente, isto é, quando o que num certo momento passa a ser objeto de reflexão. Neste caso, a criança consegue pensar nos objetos sem vê-los, imaginar o que eles fazem e expor suas ideias sobre os mesmos.

Quanto à generalização, esta se refere e assegura a extensão dos esquemas já construídos. As crianças passam a assimilar objetos e situações cada vez mais diversificados e coordenam-nos por reciprocidade; em cada nova assimilação ficam presentes as atualizações das possibilidades já latentes nas assimilações anteriores.

A cada conhecimento adquirido pela criança pré-operatória, ao mesmo tempo em que integra como conteúdo o que já foi apreendido, o enriquece com informações novas, o complementa com elementos próprios. Além de manusear os objetos, a criança estabelece relações entre eles, sendo assim, o manuseio de objetos é um conhecimento que antecede o estabelecimento de relações entre eles, e um complementa o outro.

Neste período, a criança também possui como característica principal o egocentrismo. Ela é o centro das atenções, consegue brincar com outras crianças, mas não divide brinquedos nem suas idéias. É inadmissível, para ela, que outra criança tome seu lugar de líder numa brincadeira ou divirja do que está pensando. Esta característica é amenizada aos cinco e seis anos aproximadamente, quando a criança passa a se adaptar ao processo de socialização. Tal adaptação se dá pelo fato da criança construir novos conceitos e aprender a relacionar-se com outros. É a fase da tomada de consciência, compreensão do que está à sua volta. O processo de socialização da criança transcende suas brincadeiras conjuntas, trocas de objetos ou mesmo o relacionamento afetivo com adultos. Ela desenvolve mais e mais suas habilidades de comunicação, passa a ouvir melhor o que os outros têm a dizer e torna-se capaz de emprestar o que é seu, aceitar o outro e se ver como membro de um grupo.

Todo o conhecimento que a criança constrói depende dos estímulos oriundos do meio onde está inserida e das ligações e relações feitas com esses estímulos, Portanto, é fundamental que a criança aja sobre os objetos, a fim de transformá-los e assim conhecê-los para poder construir e se adaptar às versões do mundo.

3.3.1.3- Período operatório concreto (7 aos 12 anos)

Nessa fase a criança demonstra a necessidade de ter um espaço agradável para brincar e encontrar amigos. Pela amplitude que as relações sociais vão acontecendo na vida da criança, percebe-se que as brincadeiras simbólicas vão sendo substituídas por jogos construtivos e de regras. Surge com mais frequência os jogos de competição, as regras são mais discutidas e importantes para a criança. O interesse por coleções e esportes aumenta nessa idade.

Observa-se o simbólico ainda nesta fase, mas de maneira diferente, o interesse por artistas de TV, esportistas, cantores e atores. Surge a necessidade de explicar logicamente suas ideias e ações.

No plano afetivo o grupo tem um papel fundamental na descentralização e na conquista de seu pensamento.

Os brinquedos e as brincadeiras de maior interesse nessa fase são:

- Jogos esportivos: futebol, voleibol, basquetebol, futevôlei e outros;
- Jogos pré-desportivos: queimada, pique, bandeira;
- Jogos pré- desportivos do futebol: controle, gol a gol, chute em gol, rebatida, drible, dois toques, bobinho;
- Jogos populares: bocha, boliche, taco, malha;
- Brincadeiras: bolinha de gude, pipa, carrinho de rolimã, mamãe da rua, elástico, pião, cabo de guerra;
- Atletismo: corrida de velocidade, resistência, obstáculos, saltos em altura e em distância, triplo, com vara, arremesso de peso e dardo;
- Ginásticas;
- Esportes sobre rodas;
- Esportes com bastões e raquetes;
- Lutas: judô, capoeira e karatê;

- Jogos de montar que sejam desafiantes;
- Jogos de construção;
- Jogos de regra: dama, xadrez, tabuleiros, carta;
- Jogos de pergunta e resposta;
- Minilaboratório;
- Quebra-cabeça (elaborados);
- Vídeo game;
- Bonecas menores (coleção / que trocam roupas / de maquiagem).

3.3.1.4- Período operatório formal

Após os 12 anos o interesse da criança começa a se confundir com o dos adultos. Àpresenta-se nesse período, um maior desejo por jogos eletrônicos, vídeo game, jogos de competição, tabuleiros e brincadeiras de aventura, além de esportes coletivos e individuais, ginásticas e danças.

3.4 – O mundo da criança nos jogos e na matemática

Desde os primeiros anos de vida, as crianças brincam, jogam e desempenham atividades lúdicas. O jogo sempre fez parte do mundo infantil e adulto, sendo, portanto, um dos elementos motivadores fundamentais para despertar o interesse das crianças, adolescentes e adultos, para o ensino-aprendizagem em matemática. De posse desses conhecimentos, é tarefa do professor, explorar e adaptar situações do cotidiano dos educandos às situações escolares. Porém, para que isto aconteça, é de suma importância que os professores dominem as ideias, os conceitos e os processos que deseja ensinar, para que os alunos possam ajudar a construir o seu próprio conhecimento. Muito mais do que isso, os professores devem ter consciência de que os jogos e as atividades que propuser são os meios que dispõe para atingir os seus propósitos e objetivos.

Dessa forma, a utilização de jogos na educação também pode ser entendida por pontos de vista diferentes. Uma forma de se entender o uso de jogos é através do aspecto lúdico, que desenvolve o desejo e o interesse do jogador pela própria ação do jogo e mantém o envolvimento na competição e no desafio, motivando o jogador a conhecer os seus limites e as suas possibilidades de superação destes limites, na busca pela vitória, adquirindo confiança e coragem para arriscar.

Entendemos o uso de jogos, como uma possibilidade de fazer o aluno entrar em um mundo onde as coisas funcionam de maneiras bastante parecidas com os conteúdos que estamos pretendendo ensinar em matemática, por exemplo. Se estivermos querendo ensinar aos alunos a somar e a subtrair com números inteiros positivos e negativos, poderíamos utilizar um jogo do tipo Banco Imobiliário, que envolve dinheiro e dívidas, e no processo de jogar o jogo, os alunos vão desenvolvendo certas estratégias, que podem servir de base para uma futura formalização.

Porém, essa formalização nem sempre acontece de uma maneira simples, pois os jogos geralmente são construídos sem levar em consideração o elo existente entre o funcionamento destas duas situações de contexto muito diferentes. Porém, quando utilizamos a notação usual para os números inteiros positivos e negativos, é possível que esta situação não seja mais interpretada como o jogo banco imobiliário e, dessa maneira, o conhecimento que o aluno havia construído enquanto jogava, pode não ser aplicado. Uma situação semelhante acontece quando vemos crianças que vendem doces na rua e que são capazes de fazer todas as contas rapidamente e de cabeça e, quando chegam à escola, possuem enormes dificuldades para resolver os exercícios de subtração que lhes são apresentados.

Consideramos como recreativa, a matemática que aborda os desafios, tais como quadrados mágicos, quebra-cabeças, adivinhações, problemas aparentemente contraditórios ou misteriosos, pois são sempre situações motivadoras para o seu ensino-aprendizagem. Podemos considerar também que as curiosidades presentes em episódios da História da Matemática; a literatura infanto-juvenil, que contam lendas e fábulas, com vistas ao relacionamento do cotidiano dos alunos com os conteúdos matemáticos através da proposição de atividades de leitura; podem constituir fontes de motivação, que buscam o interesse dos alunos na construção e manutenção de seu conhecimento é fundamental.

A escola deve ser também o espaço da brincadeira, do lúdico. Os jogos e brincadeiras resgatam não apenas o prazer, mas a lógica formal e uma série de outras habilidades necessárias ao aprendizado de qualquer disciplina.

4 - RESULTADOS

Nenhuma proposta de organização do trabalho pedagógico está completa sem expressar sua concepção sobre avaliação. Afinal, as formas como os educadores realizam suas avaliações sobre os alunos expressam, em último grau, a sua concepção de educação. Seja como uma educação repressora e bancária, onde o professor deposita o conhecimento, que o aluno deve reproduzir. Ou como uma educação progressista e democratizadora, voltada para o pleno desenvolvimento do ser humano, de sua consciência crítica, de sua capacidade de ação e reação. Nesta última visão a avaliação não tem a função de medir, comparar, classificar, aprovar ou reprovar, ex-

cluindo aqueles que não chegam ao padrão preestabelecido. Mas a função de proporcionar ao professor uma melhor compreensão sobre a aprendizagem dos alunos, avaliando constantemente o trabalho pedagógico por ele oferecido aos alunos, a fim de poder superar as dificuldades encontradas.

No que se refere à Educação Infantil, esta postura avaliativa significa a adoção de posturas contrárias à constatação e registro de resultados alcançados pela criança a partir de ações dirigidas pelo professor, buscando, ao invés disso, ser coerente à dinâmica do seu processo de desenvolvimento, a partir do acompanhamento permanente da ação da criança e da confiança na evolução do seu pensamento. Tal postura avaliativa mediadora parte do princípio de que cada momento de sua vida representa uma etapa altamente significativa e precedente às próximas conquistas, devendo ser analisado no seu significado próprio e individual em termos de estágio evolutivo de pensamento, de suas relações interpessoais. E percebe-se, daí a necessidade do educador abandonar listagens de comportamentos uniformes, padronizados, e buscar estratégias de acompanhamento da história que cada criança vai constituindo ao longo de sua descoberta do mundo. Acompanhamento no sentido de mediar a sua ação, favorecendo desafios, tempo, espaço e segurança em suas experiências. (HOFFMANN, 1996, p. 24)

Esta proposta de avaliação concebe o professor como mediador, onde não é esperado que, na avaliação, a criança reproduza os conhecimentos que o professor transmitiu, pois aqui o professor não é a única fonte de conhecimento. O conhecimento surge da relação que a criança estabelece com as outras crianças de diferentes idades, com os adultos com o meio ambiente e com a cultura. Portanto, ela jamais irá reproduzir uma informação recebida, mas sim irá fazer a leitura desta informação, de acordo com os recursos de que dispõe. O professor, as outras crianças, o meio, a cultura, todos estes elementos são agentes mediadores entre a criança e a informação. Entre conhecimento e desenvolvimento. Entre cultura e inovação.

Por isto, não há como avaliar a criança de acordo com expectativas preestabelecidas pelo adulto. Não é possível preencher listas, formulários ou boletins, pois isto tudo significaria comparar e medir, classificando as crianças. O registro da avaliação deve ser o registro da história vivida pela criança, no período descrito. Desta forma podem ser utilizados relatórios descritivos e portfólios, por exemplo. Quanto aos relatórios descritivos, estes devem ser elaborados de maneira que ao mesmo tempo em que refaz e registra a história do seu processo dinâmico de construção do conhecimento, sugere, encaminha, aponta possibilidades da ação educativa para pais, educadores e para a própria criança. Diria até mesmo que apontar caminhos possíveis e necessários para trabalhar com ela é o essencial num relatório de avaliação, não como lições de atitudes à criança ou sugestões de procedimentos aos pais, mas sob a forma de atividades a oportunizar, materiais a lhe serem oferecidos, jogos, posturas pedagógicas alternativas na relação com ela. (HOFFMANN, 1996, p. 53)

Enfim, esta é uma proposta de avaliação em que não apenas a criança é avaliada, mas todo o trabalho pedagógico oferecido a ela também é avaliado, repensado e modificado sempre que necessário. Não é uma avaliação final, pontual, retratando um único momento da criança. Mas uma avaliação processual, que, entretanto, é registrada periodicamente e pode constatar que o trabalho com o lúdico é primordial ao desenvolvimento do ensino aprendizagem da criança.

5 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como propósito principal observou-se a presença da ludicidade nas atividades de alfabetização e sua significância para o conhecimento bem de como os profissionais interferiam na relação entre o aluno, o lúdico e o ensino aprendizagem. Entendo que todos os alfabetizadores devem buscar caminhos para que a alfabetização não se faça através de uma rotina na vida de seus alunos.

Tão fácil e natural como andar, falar ou nadar deverá ser o hábito de utilizar o lúdico na educação, especialmente nas aptidões específicas da aprendizagem da leitura e da escrita. Dessa forma poderemos compreender o funcionamento da língua escrita, e utilizá-la de forma prazerosa, criativa e lúdica.

Devemos considerar o brinquedo como um elemento da brincadeira, pois contribui para a atribuição de significados. Tem um importante valor simbólico e expressivo. O brinquedo é um importante objeto cultural produzido pelos adultos para as crianças e que ganha ou produz significados no processo da brincadeira, pela imagem que a realidade representa e transmite.

A relação entre a imaginação e os papéis assumidos é muito importante para o ato de brincar, pois ao mesmo tempo em que a criança é livre na sua imaginação, ela tem que obedecer às regras sociais do papel assumido.

A brincadeira é então, uma atividade sociocultural, pois ela se origina nos valores e hábitos de um determinado grupo social, onde as crianças têm a liberdade de escolher com o quê e como elas querem brincar.

A finalidade de trabalhar o lúdico como possibilidade na educação infantil é importante para que ela viva o presente com todos seus direitos, na busca da superação desta escola castradora e excludente. É fundamental que o educador considere toda a riqueza da

cultura lúdica infantil, e todo repertório corporal que a criança traz consigo para a escola, pois é através do lúdico que a criança vive seu próprio corpo, se relaciona com o outro e o mundo ao seu redor.

A utilização do lúdico na escola caracteriza-se com um recurso pedagógico riquíssimo na busca da valorização do movimento, das relações, da solidariedade, o lúdico é por si uma necessidade humana e proporciona a integração com o ambiente onde vive sendo considerado como meio de expressão e aprendizado.

Em suma, este trabalho possibilitou-me refletir sobre nossas metodologias educacionais, diante do ponto de vista e afirmações dos autores/pensadores pesquisados, verifiquei e concordo que a educação diferenciada através do lúdico, proporciona melhor desenvolvimento da criança, facilitando assim maior assimilação entre as atividades atribuídas em sala de aula, os jogos e as brincadeiras para o processo de ensino e aprendizagem.

O professor interessado em promover mudanças, poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificada nas escolas, porém este não foi o objeto de meu estudo.

Por fim concluí que o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo e tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma. Assim poderemos perceber que o lúdico apresenta uma concepção teórica profunda e uma concepção prática, atuante e concreta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9.ed. São Paulo:

Loyola,1998.

AUSUBEL; NOVAK; HANESIAN. Psicología Educativa: Un punto de vista Cognoscitivo. 2°ed. México: Trillas, 1983.

BRASIL. Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Fundamental. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental – MEC/SEF, 1998.

BARROS, C. S. G, Pontos de Psicologia Geral. 7.ed. São Paulo: Ática, 1990.

DEWEY, J. Vida e educação. 10.ed. Rio de Janeiro: Fundação Nacional do Material escolar, 1978.

GADOTTI, M. Escola Cidadã: Uma Aula sobre a Autonomia da Escola. São Paulo:

Cortez, 1992.

GARDNER, H. Estruturas da mente: A teoria das inteligências Múltiplas. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1994.

HOFFMANN, J. M. L. Avaliação na pré-escola: um olhar sensível e reflexivo sobre a criança.

Porto Alegre: Mediação, 1996.

KAMII, C. Reinventando a aritmética: implicações da teoria de Piaget. Campinas:

Papirus, 1985.

KAMII, C.; DEVRIES, R. Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget.

São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.

KISCHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____ . Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

_____ . Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

MARCELLINO, N. C. Pedagogia da animação. Campinas: Papirus, 1990.

PERRENOUD, P. Ofício de aluno e sentido do trabalho escolar. Porto, Portugal:

Porto Editora 1995.

_____. Pedagogia diferenciada: das intenções à ação. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

PIAGET, J. A. Formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3.ed. Trad. Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. A Linguagem e o Pensamento. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

PRADO, M. M. R. Descobrindo o lúdico: a vivência infantil na sociedade moderna.

Campinas, 1991. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual Campinas.

SANTOS, S. M. P. (Org.). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.

Petrópolis: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: _____ . A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. Pensamento e Linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1988.