PROJETOS E JOGOS: UM RECURSO PARA INCITAR O APRENDIZADO SIGNIFICATIVO

MARLUCE BORGES DE BRITO

RESUMO:

O processo de construção do conhecimento de uma criança dá-se de forma gradual e para tal é necessário o emprego de técnicas e métodos diferenciados. A questão da aplicação do lúdico, jogos e brincadeiras por meio de Projetos e suas relações com os aspectos psicológicos torna-se o foco desta pesquisa. Bem como, sua consonância com teóricos contemporâneos, leis, referenciais e propostas curriculares voltados à Educação Infantil; consequentemente, a pesquisa bibliográfica foi escolhida como metodologia para alicerçar este trabalho. Constatou-se a relevância do uso de jogos e brincadeiras como instrumentos para o desenvolvimento do processo de aprendizagem de crianças matriculadas na Educação Infantil; igualmente, sua formação como ser social e integral. Logo, o papel do professor soa imprescindível na seleção, adequação, planejamento de materiais e atividades culturais a serem ofertados, tendo como função, orientar o aluno para a construção de um processo de aprendizado com qualidade.

Palavras-chave: Projetos. Educação Infantil; Aprendizagem Significativa; Literatura Infantil.

ABSTRACT: The process of building a child's knowledge takes place gradually and this requires the use of different techniques and methods. The issue of applying fun, games and games through Projects and their relationships with psychological aspects becomes the focus of this research. As well as its consonance with contemporary theorists, laws, references and curricular proposals focused on Early Childhood Education; consequently, bibliographical research was chosen as the methodology to support this work. The relevance of using games and games as instruments for developing the learning process of children enrolled in Early Childhood Education was noted; equally, his formation as a social and integral being. Therefore, the role of the teacher is essential in the selection, adaptation, planning of materials and cultural activities to be offered, with the function of guiding the student towards the construction of a quality learning process.

Keywords: Projects. Child education. Meaningful Learning. Children's literature.

1. INTRODUÇÃO

O tema abordado nessa pesquisa remete ao uso de Projetos como ferramenta para estimular o aprendizado significativo em literatura no ensino. A leitura e a interpretação estão presentes no cotidiano e consequentemente influi em todas as matérias.

A premissa para uma aprendizagem significativa, tanto na língua materna quanto em uma língua estrangeira, dá-se antes da fala. Assim, torna- se irrefutável a utilização de métodos, técnicas e recursos diferenciados para a concretização desse objetivo. No intuito de sensibilizar as crianças e tornar esse primeiro contato com a Literatura uma experiência positiva, agradável e divertida, esse trabalho foi elaborado. Ele justifica-se por estar de acordo com as teorias do aprendizado significativo, ao articular o saber e o fazer: estimular a reflexão e a autonomia intelectual de forma lúdica (cantar, brincar, jogar, ouvir histórias, culminando na exposição em um mural coletivo para todos os trabalhos desenvolvidos para a matéria). Além de promover a formação ampla da criança como ser social.

O objetivo principal dessa pesquisa é uma questão inquietante para qualquer educador: fazer com que seu aluno alcance o aprendizado significativo. Assim, tornou-se necessário especificar o cenário e o público-alvo, delimitado em um capítulo. E em outro, foi necessário explanar a respeito dos meios pelos quais o educador precisa valer-se para conquistar o ensino efetivo, significativo e com qualidade, como: o aprimoramento profissional do educador; como alcançar a tão sonhada aprendizagem significativa e a emergente utilização de Projetos com instrumento para aplicação de aulas inovadoras.

A metodologia para a elaboração desse trabalho fez-se por intermédio da pesquisa bibliográfica. A pesquisa foi viabilizada recorrendo ao paralelo estabelecido entre a argumentação de cada autor e a consolidação dessas ideias, hipóteses, problemas, sustentados no decorrer da apuração.

A forma de abordagem deu-se mediante a pesquisa qualitativa, que por ser descritiva é um método propício para apoiar um projeto preliminar, visto que o levantamento bibliográfico possibilita a compilação de informações específicas sobre a tese defendida.

A resposta dessa pesquisa trará luz à inquietante questão que paira sobre o ensino para crianças; principalmente em se tratando da inserção do ensino de literatura para crianças.

2. LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Educação Lúdica é um tema que tem conquistado espaço no cenário educacional brasileiro, principalmente na Educação Infantil. Isto é constatado pelo número crescente de pesquisas que apresentam a importância da ludicidade nos processos pedagógicos.

Atividades lúdicas apresentam um enorme benefício na escola. O aprendizado assimilado ao brinquedo ou ao jogo possibilita o desenvolvimento cognitivo, além de explicar as relações do ser humano em seu contexto histórico-sócio-cultural e psicológico, tornando a prática pedagógica do educador mais dinâmica, significativa e prazerosa.

O brincar faz parte do dia-a-dia das crianças e todos os educadores, mesmo os que não lidam com crianças, reconhecem a importância dos jogos lúdicos. Mas porque as atividades lúdicas são tão importantes, principalmente na Educação Infantil?

Para VYGOTSKY (1989, p.84) "As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade".

Verificamos, portanto que as atividades lúdicas propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostaria que ele fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, expressa-se na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto:

"O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola". (1994, p. 13).

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Quando se trabalha o lúdico na educação, abre-se um espaço para que a criança expresse seus sentimentos, oferecendo a ela a oportunidade para desenvolver a afetividade, para a assimilação de novos conhecimentos. A partir do lúdico criam-se espaços para a ação simbólica e a linguagem podendo ser trabalhado com limites e regras entre a imaginação e o real.

Este aspecto é confirmado por Kishimoto (1999, p. 22), ao referir que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objeto simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. (KISHIMOTO, 1999)

Portanto pode-se afirmar que o brincar e o jogar, são de extrema importância na vida de qualquer criança, especialmente na primeira infância, pois através dos mesmos a criança entra em contato com situações diversas, desenvolve e estimula a linguagem, além de favorecer o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, social e moral.

Na educação infantil o uso do lúdico é natural e prevê 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.

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.

Assim, as atividades lúdicas não são algo fútil e superficial. Trata-se de uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea, sem o domínio direcionador do adulto. Entendemos que utilizar metodologia lúdica, do tipo de jogos, brincadeiras, histórias, dramatização e manifestações artísticas, utilizando a música e a dança atraia e motive a criança a participar.

Ao fazer uso desta forma de interação, o educador contraria as metodologias passivas, onde o aluno apenas recebe o saber e a certeza da absorção do conhecimento fica duvidosa.

Uma das alternativas para se burlar essa influência está no lúdico, nas brincadeiras de uma forma geral, onde as crianças trabalhariam além do corpo a socialização.

Entende-se, então a proposta de reorganização da prática pedagógica desempe-

nhada pelo professor proposta por Rubem Alves, onde o mesmo deve abandonar os moldes da educação bancária e absorver o jogo como o instrumento principal para a socialização da criança. O jogo e a maneira como o professor dirige o brincar, desenvolverão psicológica, intelectual, emocional, físico-motora e socialmente a criança, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje.

Os espaços lúdicos são ambientes férteis também para a aprendizagem e o desenvolvimento, principalmente da socialização. Isso não é assunto novo, pois Gallahue e Ozmun abordam a primeira infância e pertence à corrente cultural filosófica do idealismo alemão, sempre defendeu que o jogo constitui o mais alto grau de desenvolvimento da criança, já que é a expressão livre e espontânea do interior.

As brincadeiras são importantes por fazerem parte do mundo das crianças e por proporcionarem momentos agradáveis dando espaço a criatividade. Todos nós, devemos buscar o bem-estar das crianças durante o processo de aprendizagem, resgatando assim o lúdico no processo de ensino aprendizagem.

O jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança, o que poderá contribuir no processo ensino aprendizagem; porém tal contribuição no desenvolvimento das atividades pedagógicas dependerá da concepção que se tem do jogo.

Para Piaget, os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual e que podem contribuir significativamente para o processo de ensino aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

O jogo normalmente é visto por seu caráter competitivo, ou seja, uma disputa onde existem ganhadores e perdedores; esta visão está vinculada à postura de muitos educadores, para estes o jogo é um ato diferente do brincar, não podemos considerar o jogo apenas como uma competição. A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades sociais e intelectuais.

Um dos principais objetivos da escola é proporcionar a socialização, por esse motivo não devemos isolar as crianças em suas carteiras, devemos incentivar os trabalhos em grupos, a trocas de ideias, a cooperação que acontece por ocasião do jogo.

Dentro da realidade brasileira qualquer instituição que tenha como objetivo potencializar atividades lúdicas ou de aprendizagens terá por si mesma um grande significado social.

O que se percebia na escola, era uma aprendizagem apoiada em métodos mecânicos e abstratos, totalmente fora da realidade da criança. Predominava sempre durante as aulas a imobilidade, o silencio e a disciplina rígida. O professor comandava toda a ação do aluno, preocupando-se excessivamente em colocá-los enfileirados, imóveis em suas carteiras comandando os olhares das crianças para que ficassem com os olhos no quadro negro.

As atividades lúdicas eram descartadas, ou tinham distorções sobre a sua função. O jogo era visto apenas como disputa, competições, fruto da imaginação das crianças, deixando de lado o valor pedagógico, a sua importância para o desenvolvimento cognitivo.

Atualmente o jogo não pode ser visto e nem confundido apenas como competição e nem considerado apenas imaginação, principalmente por pessoas que lidam com crianças das séries iniciais. O jogo é uma atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, não é apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, proporcionam a relação entre parceiros e grupos. Através da interação a criança terá acesso à cultura, dos valores e aos conhecimentos criados pelo homem.

Para que essa visão seja realmente difundida e aplicada há uma necessidade de reestruturação da formação e conduta profissional dos professores para que se aproveite a atividade lúdica como centro das ideias sobre o processo de socialização.

Quando o professor recorre aos jogos, ele está criando na sala de aula uma atmosfera de motivação que permite aos alunos participarem ativamente do processo ensino aprendizagem, assimilando experiências e informações, incorporando atitudes e valores. Para que a aprendizagem ocorra de forma natural é necessário respeitar e resgatar o movimento humano, respeitando a bagagem espontânea de conhecimento da criança. Seu mundo cultural, movimentos, atitudes lúdicas, criaturas e fantasias.

Brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. Parecem simples, mas depois de observá-los, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional ou social do ser humano. O jogo, o brincar e o brinquedo desempenham um papel fundamentalmente na aprendizagem e no processo de socialização das crianças.

2.1. O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

As atividades lúdicas podem influir significativamente na construção do conhe-

cimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm comprovar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nessa perspectiva, conforme Lopes (1999), os jogos têm muito a contribuir com as atividades durante o processo de ensino-aprendizagem. Porém, sua contribuição para o desenvolvimento das atividades pedagógicas durante as aulas vai depender da concepção que se tem de jogo, de criança, de aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

Nessa visão, Lopes (1999) aponta algum dos aspectos que podem ser trabalhados por meio da confecção e aplicação de jogos no o contexto escolar, que serão dispostos a seguir.

Trabalhar a ansiedade: segundo Lopes (1999), a ansiedade é uma característica encontrada em muitas crianças, que pode variar sua intensidade e que influencia na capacidade de atenção concentrada, nos relacionamentos interpessoais, na autoestima, prejudicando a aprendizagem por parte da criança e dificultando o trabalho do professor. Para esses casos, é fundamental que a criança vivencie a frustração de interromper a confecção de um jogo para que possa experimentar a sensação frustrante e a capacidade que possui para tolerá-la, internalizando desta forma os efeitos de frustrações como naturais e podendo postergar seus desejos sem grandes sofrimentos.

As atividades que exigem maior esforço de concentração, como o preparo de peças pequenas, o quadriculado, diferentes dimensões de espaços, precisam de detalhes, colaboram para diminuir o nível de ansiedade da criança, pois ela necessita concentrar-se, e mesmo os mais dispersos passam a adquirir gradativamente um maior poder de atenção nas tarefas que estão desenvolvendo. Assim, deve-se criar situações e hábitos saudáveis, a partir da vivência com os jogos que são incorporados à vida e à aprendizagem da criança.

Rever seus limites: em virtude de algumas dificuldades familiares em relação à educação, muitos pais erram por falta de limites na educação de seus filhos, sendo extremamente permissivos, não desenvolvendo na criança hábitos de obediência e respeito de regras.

Desse modo, destaca Lopes (1999), as crianças no contexto escolar são difíceis de relacionar, tanto com os colegas quanto com o pessoal adulto, pois só fazem o que querem e na hora que querem, perturbando o andamento das atividades para os outros, e muitas vezes não conseguem aprender, porque não querem fazer nada que não estejam dispostas.

Para estes tipos de crianças, os jogos competitivos e com regras levam a criança a apreender conceitos básicos da vida, sendo obrigadas a se enquadrar em determinadas regras para realizar algo, aprendendo a respeitar para ser respeitado, e a situação lúdica é transposta para outras situações da vida (LOPES, 1999, p. 40).

Conforme visão da citada autora, a criança testa a autoridade do adulto para poder confiar nele; se esta falha, a criança se sente perdida, desorientada, pois desconhece seus próprios limites. Ela precisa que lhe mostrem, orientem e ensinem até onde podem ir, o que podem ou não fazer, o que é bom ou ruim. Ela confia no adulto, porém se este for super permissivo, a criança perde a confiança.

Reduzir a descrença na auto capacidade de realização: a criança tem poucas oportunidades, tanto na escola quanto em casa, para desenvolver sua capacidade criativa. Desse modo, desconhece seu potencial; quando tudo lhe é apresentado pronto, como por exemplo, jogos de computador, livros descartáveis e brinquedos que brincam sozinhos, não constrói nada, não arrisca experiências novas, deixando muitas vezes a criança sem confiança na sua capacidade de realização. Pela confecção de jogos, a criança poderá ter suas experiências, errar, acertar, construir, criar, copiar, desenvolver planos, e isto aumentará sua autoestima, revelando que é capaz, que pode usar o pronto, mas também pode fazer muito por si própria.

Diminuir a dependência/desenvolvimento da autonomia: conforme Lopes (1999), essa é uma característica de crianças de grandes cidades, onde, por motivos de segurança, são acompanhadas a todos os lugares, muitas possuem pais superprotetores que impedem o desenvolvimento de sua autonomia, e por esse motivo muitas não sabem fazer nada sozinhas, são medrosas, não se arriscam, estão sempre à espera de alguém que faça por elas e para elas.

O desenvolvimento da autonomia na criança é aspecto fundamental para a maturidade emocional e o equilíbrio entre o psíquico e o mental. Alguns jogos têm como objetivo o desenvolvimento da autonomia da criança: poder arriscar-se, ter de fazer a sua parte sozinha e ser responsável por suas escolhas e atos.

Aprimorara coordenação motora: dedicados a pré-escolares e algumas crianças das séries iniciais com alguma defasagem de coordenação motora fina, alguns jogos proporcionam oportunidades do exercício motor, desenvolvendo assim essa habilidade tão importante para a alfabetização. Segundo Lopes (1999), a manipulação de tesouras, de massa, as dobraduras, colagens, desenhos, são elementos próprios para este trabalho.

Aumentar a atenção e a concentração: forte componente dos distúrbios de

aprendizagem, muitas crianças não conseguem concentrar sua atenção em determinadas tarefas. Os motivos são vários; no entanto, um dos mais comuns é o desinteresse pela atividade proposta. Para isso, a sensibilização prévia pode motivar a criança e despertar o interesse para a atividade na qual se concentrará.

De acordo com Lopes (1999), é possível exercitar essa habilidade por meio de tarefas que exijam um grau cada vez maior de atenção, para que a criança se acostume a trabalhar com a atenção seletiva como ato volitivo. As atividades minuciosas, com peças e espaços pequenos para pintar, colar, recortar, ou a visualização de objetos diferentes dentro de um conjunto, podem auxiliar no desenvolvimento da atenção.

Trabalhar a discriminação auditiva: este é um pré-requisito para a alfabetização, pois a criança precisa discriminar fonemas, muitos dos quais extremamente semelhantes, para poder ler e escrever. Essa habilidade é trabalhada na pré-escola como preparação para o processo de alfabetização. Alguns jogos facilitam esse trabalho, apresentando os sons diferentes, e a criança vai acostumando o seu ouvido a distingui-los.

Amplia o raciocínio lógico: este é um dos potenciais que mais necessita de exercícios para ser desenvolvido, pois as crianças apresentam uma forte tendência à preguiça mental e, acostumando-se a ela, preferem não pensar para solucionar problemas e vêm com as famosas perguntas: "Que conta é? É demais ou de menos?" Segundo Lopes (1999, p. 45), "[...] é muito importante que o educador trabalhe sempre com o objetivo de desenvolver cada vez mais a capacidade de raciocínio lógico da criança". Todos os jogos que exijam antecipação, planejamento e estratégia estimulam a criança a raciocinar.

Além dos já citados inúmeros objetivos pedagógicos, os jogos proporcionam à criança o desenvolvimento de sua criatividade, pois esta necessita de atividades que lhe permitam soltar a imaginação, inventar coisas diferentes, fazer movimentos não habituais. O educador, para facilitar esse desenvolvimento, deverá abrir espaços, dar permissão, sem censuras ou críticas que, se mal colocadas, bloqueiam as manifestações artísticas da criança, impedem-na de arriscar-se, de mostrar-se.

Nesse sentido, para Negrine (1995, p.146), a criança ao jogar segue uma trajetória, sendo está uma característica do jogo da criança: "[...] ela joga de muitas coisas em um determinado espaço de tempo". Pode-se dizer que a criança em uma situação de jogo, em um espaço de tempo não inferior a trinta minutos, chega a representar pelo menos três papéis diferentes, e isto ocorre tanto com as meninas como com os meninos.

Falar do jogo e da trajetória durante sua realização é considerar a situação imaginária como sua característica principal. À medida que ele muda, muda a representação, e com ela as emoções, num processo muito dinâmico. O jogo da criança evolui do jogo de regras arbitrárias ao jogo de regras manifestas, já que o componente simbólico é o ingrediente determinante do jogo. Neste sentido, devemos entender as regras como um importante componente do jogo, porque por si mesmas determinam os componentes da ação.

Em se tratando de crianças pequenas, não se pode esquecer que elas, na memória às vezes, não ultrapassaram o período de egocentrismo. Para a criança, nesta fase, o mundo gira em torno dela, ou tudo está centrado nela. Ela só consegue ver as coisas a princípio, a partir do seu ponto de vista, dos demais companheiros do grupo em que ela esteja participando. O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar a participação coletiva e desafiar o aluno na busca do encaminhamento e resolução dos problemas, pois assim, pode-se despertar e incentivá-lo para o espírito de companheirismo e de cooperação, e, gradativamente, ela vai assumindo e compreendendo sua posição como membro de um grupo social.

Nesta perspectiva, as crianças se apropriam do conhecimento coletivo. Quem impõe as regras é o próprio processo do jogo. A criança terá oportunidade de enveredar pelos caminhos da busca e descobrir as propostas, todas as questões a serem resolvidas são de seu interesse.

2.2. O PAPEL DO LÚDICO NO PROCESSO DE SOCIALIZAÇÃO

Segundo a linha teórica interacionista -construtivista, deve-se destacar as interações sociais de uma criança com outras ou com adultos no processo de construção do conhecimento. Nessa interação, através da experiência social, a criança tem acesso à cultura, aos valores e aos conhecimentos históricos.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.01):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (RCNEI, 1998)

Vygotsky (1984), que se aprofundou no estudo do papel das experiências sociais culturais a partir da análise do jogo infantil,

afirma que no jogo a criança transforma, pela imaginação, os objetos produzidos socialmente. Ele ainda ressalta a importância dos signos para a criança "internalizar" os meios sociais. A certa altura do seu desenvolvimento, a criança amplia os limites de sua compreensão, integrando símbolos socialmente elaborados (valores, crenças sociais, o conhecimento acumulado da cultura e os conceitos científicos) ao seu próprio conhecimento. Esse processo dialético entre a criança e a sociedade tem na linguagem um dos signos mais importantes do desenvolvimento infantil.

No jogo, a criança pode experimentar tanto as convenções estipuladas na sociedade como as variações dessas convenções. Assim, durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Os padrões iniciais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo.

O jogo pode ser muito significativo no que se refere ao conhecimento social mais amplo e à melhoria do comportamento em prol do social. Porém o jogo também pode ser um meio de promover aprendizagens ou induzir comportamentos que os adultos não desejam encorajar. Se despertar nas crianças a consciência dos conhecimentos sociais que estão acontecendo durante o jogo, esse conhecimento poderá ser usado no sentido de ajuda-las no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades.

Percebe-se que Vygotsky (1984), assim como Piaget (1994), defende a ideia de que a criança não é a miniatura de um adulto e sua mente funciona de forma bastante diferente. Esta compreensão tem grandes implicações para os professores porque nos obriga a compreender o aluno da forma com que ele é, e não da forma com que nós compreendemos o mundo.

Tanto Piaget (1994) como Vygotsky (1984) pensam que o desenvolvimento do indivíduo implica não somente em mudanças quantitativas, mas sim, em transformações qualitativas do pensamento. Ambos reconhecem o papel da relação ente o indivíduo e a sociedade e, em Vygotsky (1984) é esta relação que determina o desenvolvimento do indivíduo.

Para Vygotsky (1984) a aprendizagem é produto da ação dos adultos que fazem a mediação no processo de aprendizagem das crianças.

Neste processo de mediação, o adulto usa ferramentas culturais tais como a linguagem, bem como outros meios, sendo assim um processo de internalização, no qual a criança domina e se apropria dos instrumentos culturais como os conceitos, as ideias, a linguagem, as competências e todas as outras possíveis aprendizagens.

Para ele, portanto, o desenvolvimento dos processos cognitivos superiores, é resultado de uma atividade mediada.

Assim, para a formação docente é de vital importância o estudo das diferentes teorias do desenvolvimento de forma que nos permitam abordar o processo de ensino-aprendizagem e socialização do modo que o mesmo venha a responder às necessidades particulares da natureza infantil.

Em face desse entendimento de Vygotsky temos que nos perguntar, como professores, que tipos de ambientes de aprendizagem são mais adequados para gerar aprendizagens e favorecer o desenvolvimento da criança. Porém, antes abordaremos outro ponto muito importante e que acreditamos ser uma dúvida muito comum entre os educadores, a ser desenvolvido no próximo capítulo, diz respeito à ambivalência ou a confusão muito comum entre os termos “Jogos”, “Brinquedos” e “Brincadeiras”; serão sinônimos ou existem diferenças entre cada um deles?

As atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que permita tentar uma situação de interação. Porém, mais importante do que o tipo de atividade lúdica é a forma como é dirigida e como é vivenciada, e o porquê de estar sendo realizada.

É importante ressaltar que o papel de quem facilita e possibilita as vivências das atividades lúdicas para as crianças é de fundamental importância. Um trabalho conduzido erroneamente pelos profissionais ligados a área da infância, onde o processo pedagógico é apresentado sem consciência de sua importância, desconsiderando as características de cada faixa etária e o valor educativo das atividades lúdicas, pode desvalorizar a gama de contribuições significativas que os brinquedos, jogos e brincadeiras podem proporcionar para a aprendizagem concreta e, por conseguinte, para o desenvolvimento infantil.

O educador precisa ter bem definido quais os objetivos possuem quando incorpora em sua prática pedagógica o brinquedo, a brincadeira e o jogo. O brincar pode ser em caráter pedagógico, este deve ter a participação do professor na elaboração do material, das regras, na construção do objetivo e na intervenção, quando está se faz necessária. Neste caso, o jogo é um meio para chegar a um determinado fim. Pode ser para introduzir um conteúdo, apresentar um tema,

reforçar um entendimento. Sendo assim, as crianças não estão livres para testar hipóteses, embora possam colaborar na formação das regras, o jogo como instrumento pedagógico já vem com intencionalidade e uma meta a ser cumprida.

O brincar dirigido sempre terá uma regra, um ponto de partida. É uma ferramenta pedagógica que irá proporcionar uma troca de conhecimento entre educadores e educando. Pode-se observar através de uma atividade dirigida se a criança tem a capacidade de organizar seu pensamento, o nível de concentração, e se dentro das regras impostas consegue resolver situações problemas. Com isto estará desenvolvendo seu raciocínio lógico, a memorização e a capacidade de observação.

O brincar dirigido é importante tanto quanto o brincar livre. Através dele a criança desenvolve habilidades específicas como: percepção, atenção, concentração, identificar a voz de comando, etc.

Dirigir uma atividade é colocar condições e regras para serem cumpridas. E dentro de cada brincadeira existem conteúdos e objetivos a serem alcançados.

No ambiente escolar os educadores tem dificuldade em ensinar através de uma brincadeira dirigida, isto porque falta conhecimento por parte dos professores quanto aos objetivos para aquela faixa etária e um planejamento de aula. Ensinar através das atividades dirigidas requer comprometimento e dedicação do corpo docente.

Quando há interesse, há aprendizado. Mas é necessário que o professor busque alternativas e estratégias que estimulem a criança. A brincadeira infantil em algumas situações precisa da participação do educador para ouvir, observar, perguntar enfim atuar como facilitador da aprendizagem.

Também pode ser em caráter espontâneo e livre, onde a criança determina quando, de quê e como irá brincar. É importante reforçar que este não é o momento de o professor arrumar prateleiras, preencher diário, organizar a sala ou qualquer outra coisa. É um momento de observação, pois a brincadeira permite a criança manifestar-se de forma sincera, expressar o que incomoda o que gera angústia e o que a faz feliz.

A Educação Infantil tem como principal meio de aprendizagem o lúdico, a fantasia, a brincadeira. E dentro do ambiente escolar pode-se observar que em alguns momentos estas brincadeiras são livres, ou seja, o professor não dita uma regra ou objetivos a serem cumpridos. E isto se dá propositalmente, pois é através do brincar livre que é possível saber algumas preferências da criança, se ela comanda o grupo, se gosta de liderar, ou se é mais tímida.

A brincadeira livre estimula a capacidade individual da criança, de acordo com a sua maturidade, faz com que ela busque o porquê das coisas, é o momento de descobertas, explorar o espaço que ela está inserida. O brincar livre leva a criança a se desenvolver socialmente por meio da interação.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Constatou-se que para uma aprendizagem significativa, tanto na língua materna quanto em uma língua estrangeira, dá-se antes da fala. Assim, torna- se irrefutável a utilização de métodos, técnicas e recursos diferenciados para sensibilizar as crianças e tornar esse primeiro contato com a Literatura uma experiência positiva, agradável e divertida.

Observou-se também que, de acordo com as teorias do aprendizado significativo - é preciso articular o saber e o fazer - estimular a reflexão e a autonomia intelectual de forma lúdica (cantar, brincar, jogar, ouvir histórias, culminando na exposição em um mural coletivo para todos os trabalhos desenvolvidos para a matéria). Além de promover a formação ampla da criança como ser social.

Conclui-se que o uso de Projetos como instrumento de desenvolvimento de potencialidades é de extrema necessidade, visto a heterogeneidade dos educandos ingressantes no Ensino Fundamental I e de suas peculiaridades. Logo, o papel do educador soa imprescindível por planejar; selecionar; adequar os materiais e atividades a serem ofertadas. Bem como, guiar e orientar as crianças para a jornada rumo ao aprendizado significativo. Tornando-se um cidadão consciente, reflexivo e crítico para nossa sociedade.

REFERÊNCIAS

ALVES, R. Conversas com quem gosta de ensinar. São Paulo: Cortez, 1984.

ALVES, R. Alegria de ensinar. São Paulo: ARS POÉTICA EDITORA LTDA, 1994.

ARIES, P. História social da criança e da família. Trad. Dora Flaksman. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1981.

BARROS, C. S. G. Pontos de psicologia do desenvolvimento. São Paulo: Ática, 1995.

BOMTEMPO, E. e HUSSEIN, C. L. O brinquedo: conceituação e importância. In:

BOMTEMPO, E. (coord.). Psicologia do brinquedo: aspectos teóricos e metodológicos. São Paulo: Nova Stella / Edusp, 1986.

BRASIL. Ministério da educação e do desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Introdução. v. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998a.

_____. Ministério da educação e do desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Conhecimento do Mundo. v. 3. Brasília: MEC/SEF, 1998c.

_____. Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Lei de Diretrizes e Bases da Educação: (Lei 9.394/96) apresentação CURY, C. R. J. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

BROUGÉRE, G. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, T.M. (org). Jogo, brinquedo, brincadeiras e educação. São Paulo: Cortez, 1999.

LOPES, M. G. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. São Paulo: Cortez, 1999.

PIAGET, J. A psicologia da criança. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

VIGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.