LUDOPEDAGOGIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

DAYANE FLEMING OLIVEIRA ANASTACIO

RESUMO:

Ao nascer à criança não diferencia o meio e seu próprio corpo. O que se relaciona com seu corpo constitui, numa indissociação das diferentes partes do corpo. Na relação com a mãe, em seguida com os pais ou com seus substitutos e nas experiências com objetos e com seu corpo, a criança se coloca progressivamente como sujeito num mundo cada vez mais distinto de seu corpo e daquilo que ela vive. A parte do desenvolvimento psicológico e indissociável das primeiras relações, no dinamismo de um desenvolvimento onde os aspectos motores, perceptíveis e psicológicos são estreitamente dependentes uns dos outros. Por meio da mesma pode-se oferecer ao educando uma proximidade da realidade qual esta inserida, assim como realizado em experiências escolares demonstram o aumento na frequência escolar, a diminuição da violência dentro da escola, socialização e integração de todos os estudantes no grupo, a autoestima elevada e o respeito com as diferenças, transformando-o, não só a ele, mas o professor, a escola, a família e a sociedade. Todos devem aprender de forma que seja prazeroso, que não sejam reprimidos, ou estancados no processo ensino-aprendizagem, não precisamos encarar a ludopedagogia como uma arte de brincar, limitados entre brincadeiras e brinquedos, mas, em uma arte de ensinar de alfabetizar, diferenciando das aulas expositivas, monótonas e improdutivas.

Palavras-chave: Lúdico; Alfabetização; ludopedagogia.

ABSTRACT

At birth the child is the middle and your own body. What relates to your body is in a indissociaçaõ of different parts of the body. In the relationship with his mother, then with his parents or their surrogates and in experiments with objects and with your body, the child arises progressively as a subject in an increasingly distinct from your body and what she lives. The psychological development and inseparable part of the first relations dynamism where development aspects, noticeable and psychological engines are closely dependent on each other.Through the same can offer the learner a closeness of reality which it entered, as well as performed in school experiments demonstrate the increase in school attendance, the reduction of violence in school, socialization and integration of all students the group, the high self-esteem and respect differences, making it not only him, but the teacher, school, family and society. Everyone should learn in a way that is pleasurable, which are not repressed, or detain in the teaching-learning process, we don't have to face the ludopedagogia as an art of play, limited between games and toys, but, in an art teaching of literacy, differentiating the lectures, monotonous and unproductive.

Keywords: Playful; Literacy; ludopedagogia.

INTRODUÇÃO

As brincadeiras e jogos envolvem a descoberta e a exploração de capacidades físicas e a expressão de emoções, afetos e sentimentos. Além de alegria e prazer, algumas vezes a exposição de seu corpo e de seus movimentos podem gerar vergonha, medo ou raiva. Isso também precisa ser considerado pelo professor para que ele possa ajudar as crianças a lidar de forma positiva com limites e possibilidades do próprio corpo. As diferentes atividades que ocorrem nas instituições requerem das crianças posturas corporais distintas. Cabe ao professor organizar o ambiente de tal forma a garantir a postura mais adequada para cada atividade, não as restringindo a modelos estereotipados.

Ao olharmos uma face da história humana percebemos que o homem num sentido amplo é um ser essencialmente sensível e situado num espaço geográfico que se transforma sempre e no vir a ser da temporalidade histórica. Assim, desde as épocas mais remotas encontramos registros de diferentes e incontáveis culturas, mostrando que as crianças procuram imitar e decifrar símbolos, aprender através dos sentidos para se inter-relacionar com a realidade ampla através de adivinhas, de ação fundada na artística musical... Plástica e de algo mágico que pode ser traduzido sobforma de um jogo de “faz de conta”, de jogos com bolas, arcos, teatro de bonecos...

Do brincar, desenhar, pintar, que aparecem sempre como atividades lúdicas e artísticas preferidas pela criança vivente em qualquer espaço do Planeta Terra. Assim, o brincar na forma de magia, encantamento e o desenhar para satisfazer sentimentos ou representar emoções reaparecem nesse final de maiooutonal com um rosto estressado e não transfigurado artisticamente, pelo movimento, ritmo e cores. É o rosto do chamado homem contemporâneo que visualiza o Terceiro Milênio; rosto desbotado pela correria, pela ilusão do progresso mercadológico capitalista e quase sempre, distante da realidade escolar, realidade essa, sempre social.

As instituições escolares cada vez mais têm se preocupado com a antecipação de oferta de conteúdos formais do ensino e dado ênfase à alfabetização precoce das

crianças.

A LUDOPEDAGOGIA E UM AMPLO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM

De acordo com Sobral (2011) tudo pode ser ensinado ludicamente, de maneira que a ludopedagogia proporciona ao aprendiz um amplo desenvolvimento de suas habilidades. Por intermédio da brincadeira é possível se aperfeiçoar o conhecimento que se possui a respeito de si, dos outros e de suas habilidades, o educar deixa então de ser uma mera transferência de informações.

Cabe ao educador em um primeiro momento buscar suporte teórico para, posteriormente, realizar a observação e aplicação de atividades lúdicas que visem analisar as práticas e o desempenho dos aprendizes. Por intermédio do brincar, a ludopedagogia, busca proporcionar ao educando oportunidade de contato com situações novas ou mesmo do cotidianosobre as quais possa refletir, para assim preencher suas necessidades, seus motivos que levam à ação, afirma Sobral (2011), que nos apresenta o seguinte exemplo:

"Ao lidar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos, a criança pode lidar com o significado das palavras por meio do próprio objeto concreto, e por esta ação de brincar, a criança, embora não possuía linguagem gramatical, consegue internalizar a definição funcional do objeto, e passa a relacionar as palavras com algo concreto. O ato de brincar estimula o ato da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado." (Sobral 2011p. 2).

As atividades lúdicas trazem benefícios físicos, intelectual e social para a criança, do ponto de vista físico estimula o desenvolvimento e a competitividade, quanto ao intelectual desinibi e estimula a excitação mental, e, no que concerne ao social simboliza realidades que a criança ainda não pode alcançar, por meio dos jogos simbólicos são explicados o real e o eu, afirma Sobral (2011).

As crianças dos oito aos doze anos buscam explorar, conhecer o mundo que as cerca, passam a ter contato com grande variedade de culturas, e a se interessar pelos jogos e regras, realiza a escolha de parceiros e amizades, nessa fase a criança passa a compreender o mundo de forma mais objetiva, tendo consciência de suas ações, diferenciando o certo do errado, observando essas questões, cabe ao educador assumir postura de facilitador do conhecimento, abandonando os métodos tradicionais (Sobral, 2011).

A ludopedagogia pode ser utilizada em qualquer nível de instrução, ela conduz o aprendiz a um melhor aproveitamento dos conteúdos e aproxima esse e o educador. Em um processo tradicionalista as brincadeiras se restringem ao recreio e as aulas são consideras desinteressantes, a Ludopedagogia busca romper com essa realidade, trazendo às salas de aula atividades mais criativas e dinâmicas, que proporcionam mais emoção e entusiasmos ao aluno, gera proximidade com a realidade na qual esta inserida.

"Todos devem aprender de forma que seja prazerosa, que não sejam reprimidos, ou estancados no processo de ensino/aprendizagem, não precisamos encarar a ludopedagogia como uma arte de brincar, limitada entre brincadeiras e brinquedos, mas, em uma arte de ensinar, diferenciando do tradicionalista das aulas expositivas, monótonas e improdutivas. O aluno deve ser estimulado com a criatividade do educador, assumindo sua natureza de mediador do conhecimento, oferecendo pontes novas ao seu educando". (Sobral, 2011, p.4).

É importante observar que, a ludopedagogia não pretende abranger toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas sim promover melhores resultados, apresentar atividades mediadoras de avanços e tornar a sala de aula mais alegre e agradável. Tem-se dessa maneira a ludopedagogia como método que busca facilitar e tornar agradável o processo de ensino/aprendizagem e exerce influência sobre o desenvolvimento, incluindo-se o desenvolvimento da atenção e da concentração.

Queiroz (2006) afirma que, caso isso não ocorra o educador poderá equivocar-se e destaca a importância do educador ter uma formação continuada. Cordazzo (2007) afirma que pesquisas revelam a existência de educadores que desconhecem a influência do brincar sobre a aprendizagem, muitas vezes vendo este momento desvinculado da educação. Ainda existem os que reconhecem a importância da brincadeira, mas possuem dificuldade em utilizá-la.

Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos. "Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação intima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização." (Kishimoto, 1994).

O brinquedo contém sempre uma referência ao tempo de infância do adulto com representações vinculadas pela memória e imaginações. O vocábulo "brinquedo" não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica.

Para Vygotsky (1994) citado por Oliveira, Dias, Roazzi (2003), "o prazer não pode

ser considerado a característica definidora do brinquedo, como muitos pensam." O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas neçessidades que impelem a criança à ação. É exatamente estas necessidades que fazem a criança avançar em seu desenvolvimento. A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer.

Para a criança, a brincadeira gira em torno da espontaneidade e da imaginação. Não depende de regras, de formas rigidamente estruturadas. Para surgir basta uma bola, um espaço para correr ou um risco no chão, segundo

Vygotsky. "[...] a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra". Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz de conta, como ainda nas que exigem regras (Bertoldo, Ruschel, 2012).

Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer. O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que joga ela vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

... Artísticas... Ludopedagógicas ou na forma de ciências de diferentes campos de conhecimentos e estetizadas ou manifestadas no sentido singular. Nesta perspectiva voltada ao estudo-reflexão-ação e à novas ações rumo à reconstrução e construção de um novo sentido e significado para o lúdico, à brincadeira, penso agora, de modo próximo a uma artista plástica (Mirian C. Martins, 1998); (Martins [et all], 1998, p. 126).

A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. O jogo pode ser visto como: resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto.

Sonhamos com uma escola que, sendo seria jamais vive. A seriedade na o precisa ser pesada. Quanto mais leve e a seriedade, mais eficaz e convincente e ela. Sonhamos com uma escola que, porque seria se dedique ao ensino de forma competente, mas dedicada, seria e competente ao ensino, seja uma escola geradora de alegria. O que há de serio, ate de penoso, de trabalhoso, nos processos de ensinar e aprender, de conhecer, não transforma este que fazer em algo triste. Pelo contrario, a alegria de ensinar e aprender deve acompanhar professores e alunos em suas buscas constantes. Precisamos e remover os osbstáculos que dificultam que a alegria tome conta de nos e não aceitar que ensinar e aprender é praticas necessariamente enfadonhase tristes. (Freire, 1991).

Para Friedmann (1996, p. 55) "a educação deve ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico", tendo cada um a necessidade de construir sua própria inteligência e sua própria personalidade, atendendo e trabalhando sempre os interesses e as necessidades (respeito mutuo, confiança e afeto) de cada criança, desafiando cada vez mais sua inteligência, fortalecendo a autonomia e o pensamento critica de cada uma delas.

Assim, é interessante a construção progressiva, na pratica educacional, de estratégias metodológicas que respondam aos objetivos formulados. Essa metodologia deve ser construída, levando em conta a realidade de cada grupo de crianças, a partir de atividades que constituam desafios e seja ao mesmo tempo significativas e capazes de incentivar a descoberta, e a criatividade. (Friedmann, 1996, p. 56).

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

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.

Segundo Piaget, "[...] o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilibração com o mundo". Para Vital Didonet "é uma verdade que o brinquedo é apenas um suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem o brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações". (Apud bertoldo, Ruschel, 2012).

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína

do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

De acordo com Nunes (2012), "a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico". Segundo Teixeira 1995 (Apud Nunes, 2012), várias é as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo.

Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário; As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Com o passar do tempo à ação do brincar foi percebida como algo promotor de conhecimento e de aprendizado. Por isso, é relevante ressaltar que o brincar é a primeira linguagem da criança, a partir das atividades lúdicas é que ela irá se desenvolver provocando seu processo de socialização, comunicação, construção de pensamentos. O brincar é a forma que a criança se relaciona com o mundo adulto, promovendo a exteriorização da criança através da expressão simbólica "o brincar". Segundo Luz et al (2009):

A brincadeira é um mecanismo de socialização, como também deve ser considerada como um dos instrumentos de diagnostico que auxilia o adulto a entender a criança. O brincar é fundamental na construção do conhecimento da criança, não podendo ficar de fora da sala de aula. Utilizar esta ferramenta é saber trabalhar com a criança da melhor forma possível [...], Dentro da perspectiva do brincar, ele auxilia um maior entendimento na formação da criança e seu desenvolvimento no âmbito escolar, mas este conhecimento deve ser utilizado e proporcionado com a intenção do aprendizado e não o mero brincar por brincar. O professor é o responsável por fazer esta relação do brincar e aprender com as crianças. Cabe a ele explorar o faz de conta, onde a criança cria um universo com suas vivencias do real misturado com o do imaginário (LUZ, et al, 2009, p.1348).

Através da observação do educador na brincar da criança, poderá então interiorizar o mundo infantil da criança e norteá-los no cotidiano escolar, contudo a autora deixa claro que esta brincadeira deve ser direcionada dando significado na relação do brincar e aprender. Segundo Silva e Santos (2009) é na brincadeira que a criança demonstra a interação com o mundo adulto, e consegue ultrapassar os seus conflitos. A criança manifesta a interação com o outro, desde o feto até o pós-nascimento, ela precisa superar o mundo exterior para acomoda- se ao novo, a cada momento e circunstancia.

Quando a criança brinca, ela se desenvolve, cria sua própria regra, fantasia, percorrendo o caminho para o desenvolvimento de suas funções que estão no processo de maturação que mais a diante será consolidada num nível de desenvolvimento real, ou seja, onde de fato terá desenvolvido habilidades para entender a brincadeira como uma ação que tem seu espaço e momento para acontecer. Quando a criança brinca, não há apenas uma repetição de eventos vistos ou ouvidos. A criança cria, combinando o antigo com o novo. Porém, a base da criação é a realidade da qual extrai elementos, pois a construção imaginária não parte do nada. Estes elementos da realidade podem ter sido adquiridos não só pela experiência direta do indivíduo, mas também pela experiência social adquirida por relatos e descrições (Cerqueira, 1984, p.116).

A função do brincar não está no brinquedo, no material usado, mas sim na atitude subjetiva que a criança demonstra na brincadeira e no tipo de atividade exercida. Essa vivência é carregada de prazer e satisfação. Em cada etapa evolutiva da criança, o brincar vai se modificando, mas é essencial que ela tenha oportunidade de explorar todas as fases do brincar.

Quando a criança brinca não se preocupa com a obtenção de resultados e muito menos com as opiniões que a cercam. O objetivo maior das crianças é justamente se satisfazer seus desejos e suas fantasias. Para Kishimoto, Ao brincar, a criança não está preocupada com os resultados. É o prazer e a motivação que o impulsionam a ação para explorações livre. A conduta lúdica, ao minimizar as consequências da ação, contribui para a exploração e a flexibilidade do ser que brinca... (Kishimoto, 2010, p. 143).

Segundo Cerqueira (1984), atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possua uma característica de aproximação entre o aprender e o brinquedo acarretando uma situação de interação. Porém, mais importante do que

a concepção e apresentação da atividade lúdica é o momento e como está sendo introduzida e por quem toda criança que participa de atividades lúdicas, adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando assim um interesse muito maior por aprender.

No momento da brincadeira à criança usa o brinquedo como fonte de liberdade e um instrumento que possibilita a elaboração de situações não muito próximas talvez de sua realidade; ela usa uma simples "caneta", e consegue visualizar e interagir como se fosse, por exemplo, um avião, essa é uma das realizações possíveis do brincar com um brinquedo ou não, ou seja, a imaginação da criança é despertada quando ela está brincando relacionado o mundo real com o seu imaginário. Acreditamos que o brincar é o primeiro experimentar do mundo que se realiza na vida da criança. É uma linguagem de interação que possibilita descobertas e conhecimentos sobre si mesmos, sobre o outro, sobre o mundo que a rodeia (Roja 2007, p. 17).

Já dizia Paulo Freire (2001) que aprender a ler e a escrever é aprender

a ler o mundo, compreender o seu contexto numa relação dinâmica vinculando linguagem e realidade e ser alfabetizado são tornar-se capaz de usar a leitura e a escrita como meio de tomar consciência da realidade e de transformá-la. Ao longo dos anos a alfabetização tem sido alvo de inúmeras controvérsias teóricas e metodológicas, exigindo que a escola e, os educadores se posicionem em relação às mesmas, construindo suas práticas a partir do que está sendo discutido no meio acadêmico e transposto para a sala de aula a partir de suas reinterpretações e do que é possível e pertinente ser feito.

Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

Segundo Teixeira 1995 (Apud Nunes, 2012), várias é as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem: As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica; O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

A ludoterapia vygotskiana tem como alicerce a compreensão dos processos nervosos superiores em sua rede de significados e sentidos e, essa rede é estabelecida pela criança e psicoterapeuta através da percepção, seleção, significação e sentidos das informações provenientes dos meios externo e interno. O sujeito pode construir significados e sentidos de suas experiências baseado na objetividade da relação e do mundo. Desse modo a ludoterapia, tem uma conotação de construção mútua, de significação e ressignificação, de construção de sentidos, e as pessoas envolvidas no processo estão em relação interpsicológica, construindo e constituindo o intrapsicológico.

Pode ser considerado um espaço de construção da vida mental e corporal. Quintino Aires (2006) destaca que a relação psicoterapêutica "facilita e/ou promove os processos de formação partilhada e o registro individual de significados apontados e nomeados por ambos da relação". (p.17).

"A aplicação de meios auxiliares e o passo da atividade mediadora reconstrói a raiz de toda operação psíquica, é semelhante a como a ferramenta modifica a atividade natural dos órgãos e amplia infinitamente o sistema de atividade das funções psíquicas superiores. Na estrutura superior, o signo e o modo de seu emprego é o determinante funcional e o foco de todo o processo de desenvolvimento." (Vygotsky, 1995, p. 123).

As representações mentais são produtos da internalização e estão intrinsecamente relacionadas à subjetividade do homem, por representarem mentalmente aquilo que faz sentido para eles, ou seja, o que está intrinsecamente ligado às suas emoções. A criança necessita construir as representações internas do mundo externo, social e, construindo as representações do mundo, desenvolvem as funções nervosas superiores; sendo assim, a relação da criança com o meio externo é sempre mediada pela cultura.

CONSIDEREÇOES FINAIS

A ludopedagogia passou a ser o meio pelo qual as relações ruins da criança seriam recriadas "consertadas' 'através dos jogos e brincadeira infantis, a criança poderia simbolizar seus problemas, resolvendo os em outro contexto. O conceito de transferência passou a se direcionar para os aspectos afetivos imaginários. A relação mãe e filho foram tomados como uma relação de amor necessária, para que as crianças pudessem crescer saudáveis.

A criança sofre as limitações da sua deficiência. Uma sondagem precoce da deficiência restringe o risco de atrasos ou de distúrbios secundários. Permite, efetivamente, definir a conduta educativa ou reeducativa, capaz de desenvolver ao máximo as possibilidades da criança fornecendo lhe sempre ocasiões de descobertas que a deficiência tornou- se difícil ou impossível explorar.

Qualquer que seja a deficiência trata se praticamente de estimular os receptores

sensoriais, a atividade motora e a coordenação entre estes dois registros de atividades que condicionam as primeiras atividades físicas. E necessário, pois, fazer ver, sentir, tocar, ouvir, e preciso fornecer ocasiões de ação intelectiva que partam de informações e sintetizem essas informações.

O uso da atividade lúdica como uma das formas de revelar os conflitos interiores das crianças foi sem duvida uma das maiores descobertas da Psicanalise. E brincando que a criança revela seus conflitos. De uma forma muito parecida como os adultos revelariam falando. No entanto, o brincar e as brincadeiras infantis não podem ser tomados como processos iguais a linguagem e a fala. Eles apresentam uma singularidade típica.

O jogo, ainda inexistente, intervém somente sob a forma dos primeiros brinquedos que apela para a visão e para a audição, e por intermédio do adulto que joga com a criança. Sobretudo o adulto que joga.

O banho de linguagem, falado ou cantado, pode intervir em todos os momentos delicados a criança. Outros jogos, em que o corpo da criança e mobilizado pelo adulto, são possíveis. Os movimentos ligados às manipulações pelo adulto concorrem desde esta fase para a futura aquisição do equilíbrio.

REFERÊNCIAS

CLOUDER, CHRISTOPHER, Brincadeiras criativas para o deu filho: uma forma lúdica de aumentar a concentração e melhorar o desenvolvimento das crianças São Paulo 2009.

DOLTO, F. A criança e o jogo. IN: F. DOLTO. As etapas decisivas da infância. São Paulo (SP): Martins Fontes, 2007.

EDILSA REGINA de Carvalho Gonçalves. O uso da ludoterapia como meio de Intervenção Psicológica durante a Hospitalização Infantil - faculdades unidas do norte de minas - Funorte Soebras - Cacoal/RO 2015 .

FRIEDMANN, ADRIANA, O brincar na educação infantil: observação adequação e inclusão i ed. São Paulo: moderna, 2012.

FRIEDMAN, Adriana. Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GLEISY VIEIRA CAMPOS, Lilian Lima Organizadoras. Por dentro da educação infantil a criança em foco. RJ. Wak ed 2010.

KISHIMOTO, o brincar e suas teorias São Paulo , Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2010.

MENÇA, Viviane Bayer, SOUSA, Sandra Sales Paula Silva - a criança e o processo de hospitalização: os desafios promovidos pela situação da doença.

SOMMERHALDER, ALINE, jogo e a educação da infância: muito prazer em aprender ed. CRV. 2011.

VYGOTSKI, Lev Semenovich. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1994.