estar atuando frente ao problema.

REFERÊNCIAS

BOSSA, Nádia A. – A Psicopedagogia no Brasil. Contribuições a partir da prática. Porto Alegre, Artmed, 2000.

BRASIL, Secretária de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa, volume 2 – Brasília, 1997.

CAGLIARI, Luís Carlos. Alfabetização & Linguística. São Paulo: Scipione, 1991. CURTO, L. M.; MORILLO, M. M.; TEIXIDÓ, M. M. Escrever e ler. Vol. 1. Porto Alegre. Artmed. 2000.

FERNANDÉZ, Alicia. O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento. Porto Alegre, Editora Artmed, 2001.

. Os idiomas do Aprendente: Análise de modalidades ensinantes em famílias, escolas e meios de comunicação. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRO, E. Com todas as letras. 11 ed. São Paulo: Cortez, 2003.

. Reflexões sobre alfabetização. 24 eds. Atualizada. São Paulo: Cortez, 2001.

FERREIRA Emilia e TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 34. ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARCIA, Regina Leite. Múltiplas linguagens na escola, editora DPSA – São Paulo, 2000.

MELLO, Suely Amaral. O processo de aquisição da escrita na educação infantil: contribuições de Vygotsky. In: FARIA Ana Lúcia Goulart de; MELLO, Suely Amaral (Orgs.). Linguagens infantis: outras formas de leitura. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. p. 23-40.

OLIVEIRA, Mari Ângela Calderari. A intervenção Psicopedagógico na escola.

Curitiba, PR: IESDE Brasil, 2009.

OÑATIVIA C.A. Psicogênese da LectoEscrita -apostila Unisa – Curso Psicopedagogia. (1983)

Porto, Olivia. Psicopedagogia institucional, teoria prática e assessoramento

psicopedagógico, 3 edições rio de Janeiro Wak Ed. 2009.

O ENSINO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

ROSILENE DOS PASSOS

RESUMO

É por meio do lúdico e das brincadeiras que as crianças da educação infantil internalizam conhecimentos e conseguem obter uma aprendizagem significativa. Nesse sentido, este trabalho objetiva investigar a contribuição do lúdico no processo ensino-aprendizagem utilizando-o como estratégia de ensino para obtenção de uma aprendizagem significativa no Ensino Infantil. Tendo como objetivo geral investigar como a ludicidade contribui para

a aprendizagem de crianças da Educação Infantil e de modo específico identificar as atividades lúdicas desenvolvidas na Educação Infantil, caracterizar as atividades lúdicas presentes na Educação Infantil, assim como analisar as atividades lúdicas desenvolvidas no Ensino Infantil, considerando-as como estratégias de aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Infantil; Ensino-Aprendizagem; Brincadeiras.

1. **INTRODUÇÃO**

O lúdico é um tema que tem conquistado lugar de destaque no cenário educacional, em especial na Educação Infantil, por ser o brinquedo componente imprescindível na fase da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que facilita a produção do conhecimento nesta fase.

A partir dessa questão problema estabelecemos como objetivo geral do nosso estudo investigar como a ludicidade contribui para a aprendizagem de crianças da Educação Infantil.

Especificamente pretendemos: identificar as atividades lúdicas desenvolvidas na Educação Infantil; caracterizar as atividades lúdicas presentes na Educação Infantil e analisar as atividades lúdicas desenvolvidas na Educação Infantil, considerando-as como estratégias de aprendizagem.

1. A EDUCAÇÃO INFANTIL E O LÚDICO

Nessa parte do trabalho, faremos uma reflexão teórica sobre o lúdico na Educação Infantil abordando a importância dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras para o desenvolvimento de uma aprendizagem significativa na Educação Infantil.

Piaget (1990) expõe a natureza do jogar e do aprender brincando e propõe uma classificação geral, partindo da ideia de que o jogo evolui e muda ao longo do desenvolvimento humano em função da estrutura cognitiva, do modo de pensar concreto de cada estágio evolutivo. Em consequência, podem ser destacadas quatro categorias de jogos: de exercício, de construção, simbólico e de regras. O prazer do jogo contrapõe as frustrações envolvidas, a derrota pode ser suportável, já que o jogo em si e as interações propiciam compensações.

Para Fernández (1991), o aprender é um diálogo com o outro. Supõe a energia desejaste o desejo de dominar. Saída da onipotência, contato com a fragilidade humana, alegria da descoberta, desprender-se, libertar-se.

Segundo Piaget (apud GOULART, 2005, p.44), os jogos de construção, inicialmente impregnados de simbolismo, tendem com o passar do tempo a constituir verdadeiras adaptações (construções mecânicas, por exemplo) ou demonstram soluções para problemas e apresentam-se como criações inteligentes. Tais jogos aparecem no limiar da adolescência e persistem, muitas vezes até a idade adulta.

Na situação do brincar estão sempre embutidas às regras da brincadeira, e o desfio de cumpri-las. Isso favorece que a criança desenvolva atitudes formativas de caráter, como o respeito às regras. Um fator essencial para a aprendizagem é quando este brinquedo provoca na criança uma

busca, o brinquedo traz consigo um desafio, isso nos mostra uma das importâncias do brinquedo na educação infantil.

Dentro de uma perspectiva educacional, o brincar apresenta-se de diferentes maneiras e enfoques. É possível perceber que ele está presente em todas as dimensões da existência do ser humano e muito especialmente na vida das crianças. Pode-se afirmar que "brincar é viver", pois a criança aprende a brincar brincando e brinca aprendendo (SANTOS, 2011, p.111). Portanto, o brincar e o jogo são elementos sempre presentes para a formação e para o desenvolvimento infantil.

Em conformidade Vygotsky, declara que o jogo tem função psicológica no desenvolvimento da criança, por isso é preciso investigar suas necessidades, motivações e tendências que se manifestam e como elas se satisfazem ao jogar. Desta forma, seria possível compreender os avanços nos diferentes estágios de desenvolvimento.

A Zona de Desenvolvimento Real engloba as funções mentais que já estão completamente desenvolvidas (resultado de habilidades e conhecimentos adquiridos pela criança). Sendo esse nível é estimado por aquilo que a criança realiza sozinha. Já a Zona Proximal do Desenvolvimento (ZPD) considera aquilo que a criança conseguiria fazer ou alcançar com a ajuda de um colega ou do próprio professor, focando a distância entre o que já se sabe e o que se pode saber com alguma assistência.

Distinguir o nível de desenvolvimento real do potencial. Desenvolvimento real se determina como aquilo que o aluno pode fazer sozinho em uma situação determinada. Desenvolvimento potencial é o que ele pode fazer e aprender mediante a interação com outras pessoas. Zona de desenvolvimento próximo, dada pela diferença existente entre o que um aluno pode fazer sozinho e o que pode fazer ou aprender com ajuda dos outros. (BRASIL, 1997, p.38)

Ao sondar os conhecimentos prévios dos alunos, problematizar os fatos e fornece ferramentas que auxiliem os alunos a sistematizar este conhecimento, em um espaço propício, munidos de ferramentas que permitam o jogo simbólico, a expressão da criatividade e da fantasia não há como negar a ocorrência de uma aprendizagem de fato.

2. O AMBIENTE LÚDICO

Nos dias atuais muitas pessoas acham que a escola é um ambiente onde somente deve ocorrer o processo de ensino-aprendizagem. Entretanto esse processo deverá acontecer de forma lúdica, com brincadeiras, jogos e brinquedos. A escola deve ser um espaço onde a criança sinta vontade de frequentar, onde seja alegre, colorido e que através desse ambiente lúdico propicie uma maior interação com a criança e o ensino. Cabe ao docente conciliar essa brincadeira com os objetivos que delimitou desde o início do ano letivo, segundo Fortuna (2000,

p. 9), afirma:

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliares os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas – ensinar conteúdos e habilidades, ensinar e aprender e psicológicas – contribuir para

o desenvolvimento da subjetividade para a construção do ser humano autônomo e criativo.

Diante disso, se a escola é "lugar" de aprender, é também "lugar" de brincar, uma vez que o brincar e o aprender está entrelaçado. Assim, o docente contribuirá no processo de formação do indivíduo como um todo, levando em consideração não somente o aspecto cognitivo, mas social, afetivo e cultural. O docente deve planejar suas atividades, dando abertura para as brincadeiras dentro do processo ensino-aprendizagem, mesmo sabendo que muitas vezes a vontade do aluno seja somente a do brincar.

No entanto, ensino desse conhecimento deve vir embutido dentro dessa brincadeira, dessa diversão, por isso é que se diz que muitos alunos aprendem brincando, pois quando menos esperam já aprenderam algo novo.

Desta forma, a aula não precisa ser somente brincadeiras ou conter jogos. De acordo com Fortuna (2000), a aula deve ter características do brincar, e essas características devem ser pensadas no momento do planejamento e da escolha do que vai ensinar. Deve ter um preparo antecipado, para que o professor possa se organizar e assim deixar a escola e a aula um lugar agradável e menos cansativo para a criança.

É nessa perspectiva, que a escola pode ser vista como um lugar de brincar, onde o professor deixa de ser o centro do processo e começa a ver o aluno como principal sujeito que constrói seu conhecimento. Será nesta escola, onde se pode também brincar, que o aluno reconhece seu papel e suas funções. Como afirma Fortuna (2000, p. 9), o:

> [...] professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem, a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Desta maneira, a escola deve propor suas atividades, permitindo que seus alunos construam seu próprio conhecimento, que estes tenham curiosidade, criatividade para olharem o escondido, descobrir o inesperado, enfim fazer descobertas sobre suas dúvidas e incertezas.

3. OS JOGOS ESCOLARES

A escola deve fazer uma observação da criança e de seus comportamentos, pois muitas vezes é nas brincadeiras que estão explícitas muitos de seus desejos e vontades. Conforme Vygotsky (1999, p.312):

> Basta olhar para uma criança que brinca e se perceberá que nela há muitas possibilidades de vida do que aquelas que se realizam [...] a criança brinca de soldado, bandido ou cavalo, isso ocorre porque nela estão explícitos o bandido, o cavalo e o soldado. São por meio do brincar, que se deve observar os sentimentos das crianças, suas vontades que na maioria das vezes estão dentro de suas brincadeiras e não damos conta. É papel da escola também fazer essa observação, pois é nesse espaço que ela constrói várias relações sociais, que terminam influenciando-as em suas escolhas posteriores.

A definição do jogo não é uma tarefa fácil, levando-se em consideração os diferentes conceitos que cada um tem a res-

peito do jogo. O que pode ser entendido como uma definição de jogo para um indivíduo, pode não significar o mesmo para outro. Nesse sentido, afirma Kishimoto (2008, p.15):

A variedade de fenômenos considerados como jogo mostra a complexidade da tarefa de defini-lo. A dificuldade aumenta quando se percebe que um mesmo comportamento pode ser visto como jogo ou não jogo. [...] Uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que engloba a multiplicidade de suas manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.

O que torna mais complexa a definição de jogo é que entre os materiais lúdicos utilizados, alguns são usualmente chamados de jogo, outros, de brinquedo. Kishimoto (2008, p.17), afirma que "no Brasil, termos como: jogo, brinquedo e brincadeira, ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo".

Mesmo com tamanha dificuldade para defini-lo, o jogo é considerado parte essencial no processo de aprendizagem, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral ajudando na construção do conhecimento. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Para compreender o significado de jogo, alguns pesquisadores apontam três níveis de diferenciação, onde o jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico, que funciona dentro de um contexto social, um sistema de regras e um objeto. No que se refere ao sistema linguístico, dentro do contexto social, o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social.

O jogo como um sistema de regras, permite identificar em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade, como afirma Kishimoto (2008, p. 17):

"Tais estruturas sequenciais de regras permitem diferenciar cada jogo, permitindo superposição com a situação lúdica, ou seja, quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica".

E o jogo como objeto, refere-se na utilização de objetos para o desenvolvimento de uma brincadeira. Contudo, esses três aspectos nos permitem compreender um pouco mais sobre o jogo, diferindo-se das brincadeiras e dos brinquedos, no entanto sempre fazendo uma inter- relação com os mesmos.

Outro termo indispensável para a compreensão e para o processo de aprendizagem é o brinquedo, que difere do jogo, pois supõe uma relação íntima com a criança, já que não possui regras para organizar sua utilização, o brinquedo permite várias formas de brincadeiras e mexe com o imaginário da criança, conforme Kishimoto (2008, p. 19):

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança e do adulto, o imaginário varia conforme a idade: pré- escolar de 3 anos, está carregada de animismo; 5 a 6 anos, integra predomi-

nantemente elementos da realidade.

Kishimoto (2008) afirma que o brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade dos sentidos do jogo, pois conota a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Os jogos e brincadeiras humanizam as crianças, e possibilitam-lhes, ao seu modo e ao seu tempo, compreender e realizar a sua natureza humana.

Os brinquedos são ferramentas e parceiros que desafiam as crianças, possibilitando descobertas e a compreensão de que o mundo está cheio de possibilidades e oportunidades para a extensão da criatividade.

No que se refere ao brincar, é sem dúvida uma forma pela qual os indivíduos, exploram uma variedade de experiências, em diferentes situações. A brincadeira é o meio pelo qual a criança se desenvolve e pode desvendar suas aprendizagens. Para Friedmann (1992, p. 26):

A brincadeira constitui-se, em um sistema que integra a vida social das crianças. Caracteriza-se por ser transmitida de forma expressiva, de uma geração a outra,ou aprendida nos grupos infantis, na rua, nos parques, escolas, festas, etc., e incorporada pelas crianças de forma espontânea, variando as regras de uma cultura a outra.[...]

Assim, as brincadeiras, fazem parte do patrimônio lúdico-cultural traduzindo valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamentos.

Assim, compreendemos que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são importantes na Educação Infantil, porque contribuem de forma significativa na aprendizagem das crianças por fazerem parte do patrimônio cultural, por ser transmitido de geração a geração e por fazer a criança aprender de forma criativa e divertida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na perspectiva socio-histórica de construção do sujeito, os estudos Vygotsky anos, em especial, demonstraram que as crianças interagem, através das brincadeiras desde cedo, a depender do grupo sociocultural no qual se encontram inseridas.

No desenvolver desse trabalho, nos ficou explicito que o (a) educador (a) que trabalha com a Educação Infantil deve planejar suas atividades tendo como eixo central as brincadeiras, assim como os jogos, de forma que atenda às necessidades das crianças, respeitando sua faixa etária. O (a) mesmo (a) deve intervir orientar e valorizar as ideias das crianças, motivando-as no seu processo de aprendizagem. Assim valorizando o trabalho com as brincadeiras os professores terão uma ferramenta indispensável para seu cotidiano.

O primeiro passo para um fazer pedagógico pautado no lúdico e o uso das brincadeiras, consideramos ser essencial o resgate da infância dos próprios educadores, através de suas memórias e vivências. É um momento de humanizar as relações, de resgatar o sentimento e lembrar como eles eram e o que sentiam quando viviam o momento que as crianças, seus alunos, estão vivendo agora. Todo mundo foi criança e teve essa vivência.

Para tanto, o processo de formação continuada e em serviço no espaço escolar é essencial se temos a intenção de aproximar os alunos da escola e mantê-los moti-

vado neste ambiente.

Outro, diz respeito ao uso de recursos que diversifiquem a prática pedagógica, buscando tornar o espaço da sala de aula aconchegante, divertido, descontraído, propiciando o aprender dentro de uma visão lúdica, criando um vínculo de aproximação/união entre o professor e o aluno.

Acreditamos que a implantação de um trabalho pedagógico voltado para o lúdico pode render bons resultados, uma vez que quando brincam as crianças desenvolvem habilidades e aprendem a respeitar regras e a vez do outro. Nas brincadeiras as crianças inventam, criam e a imaginação infantil flui, e, é na imitação do adulto que as crianças vão aprendendo valores e princípios, como também vão, intrinsicamente, adquirindo habilidades e valores para o exercício da cidadania.

O bom uso de atividades lúdicas na educação infantil contribui para que os alunos possam obter melhores resultados em seu desempenho. Porém, somente atividades lúdicas não resolvem o complexo processo educativo, elas podem auxiliar em favor de promover mudanças, buscando, por parte dos pedagogos interessados, promover mudanças e melhores resultados.

Tais ações partem de uma formação consistente por parte do educador, onde a busca pelo conhecimento através da pesquisa e da formação continuada. Não basta levar o jogo para sala de aula, sem ter conhecimentos prévios sobre como aplicá-lo devidamente, ou seja, com seu devido planejamento voltado para a realidade do alunado, objetivos propostos, critérios avaliativos pós, durante a após a atividade.

Só assim, a atividade lúdica poderá trazer resultados positivos tanto para o professor, quanto para os demais profissionais da instituição. Deste modo, acredita-se que a utilização do lúdico possa vir a melhorar a forma de: ensinar e aprender. Assim, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como importante instrumento de alfabetização, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. Análise de Conteúdo. Três ed. Lisboa: Edições 70, 1997.

BRANCO, A. U; MACIEL, D. A. & QUEIROZ, N. L. M. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. Paidéia v.16 n.34, Ribeirão Preto, maio/ago.2006.

DANTAS, H. (2002). Brincar e trabalhar. Em T. M. Kishimoto (Org.), O brincar e suas teorias (pp.111-121). São Paulo: Pioneira-Thomson Learning.

FRIEDMANN, Adriana. O brincar na educação: passado, presente e futuro. Educação & Sociedade, Campinas, v.27, n.96, 2006. http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/ldb.pdf. Acesso em 10/10/2018

KISHIMOTO, M. Tizuko. O jogo e a Educação infantil. Pioneira Thomson Learning. São Paulo, 2003

KISHIMOTO, T.M. Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. Trabalho apresentado no I Seminário Nacional: Currículo em Movimento - Perspectivas atuais.