FUNDAÇÃO VICTOR CIVITA. Revista Nova Escola – edição Especial n° 6: Os caminhos da coordenação pedagógica e da formação de professores. São Paulo: Abril, 2011

GARRIDO, ELSA. Espaço de formação continuada para o professor- coordenador. In: ALMEIDA, Laurinda Ramalho de; BRUNO, Eliane Bambini Gorgueira; CHRISTOV, Luiza Helena Silva (org.). O coordenador pedagógico e a formação docente. São Paulo: Edições Loyola, 2007.

GUARULHOS (SP). Secretaria Municipal de Educação. – Proposta Curricular Quadro de Saberes Necessários. Guarulhos, 2009

LABAN, Rudolf von . Dança Educativa Moderna, Ícone Editora: São Paulo, 1990.

LERNER, Délia. Ler e escrever na escola. O real, o possível e o necessário. Porto Alegre. Artmed. 2002

LIMA, Elvira. Ciclos de formação: uma reorganização do tempo escolar. São Paulo: Sobradinho, 2002.

LOWEN, Alexander. Prazer: uma abordagem criativa da vida. São Paulo: Summus, 1984.

MARQUES, Isabel de Azevedo. Dançando na escola, Cortez Editora: São Paulo, 2003.

_____. Linguagem da dança – Arte e Ensino. 1° Ed. – São Paulo: Digitexto, 2010

MEIRELES, Cecília. A bailarina. In: Ou isto ou aquilo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.

NEIRA, Marcos Garcia e NUNES, Mario Luiz Ferrari – Pedagogia da cultura corporal – críticas e alternativas. Editora Phorte, 2008

REZENDE-RIOLFI-SIQUEIRA. Linguagem e Educação, implicações técnicas, éticas e estéticas. Humanitas. São Paulo. 2006

SÃO PAULO (SP), Secretaria Municipal de Educação. Diretoria de Orientação Técnica. Tempos e espaços para a infância e suas linguagens nos CEIs, creches e EMEIs da cidade de São Paulo. São Paulo: SME / DOT, 2006

XAVIER, Uxa e LENGOS, Georgia. Põe o dedo aqui: reflexões sobre a dança contemporânea para crianças. Terceira Margem: São Paulo, 2007.

A INTERVENÇÃO DA LUDOTERAPIA EM SALA DE AULA

KÁTIA CRISTINA BARBOSA REAL

RESUMO

A Ludoterapia na educação infantil é uma ação extremamente importante na vida de uma criança, possibilitando o descobrimento de sua identidade, bem como a produção do saber, que será desenvolvido por meio de anos futuros. Dessa forma a discussão sobre a recreação e o brincar em todas as idades é fundamental, pois não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática, mas como disciplina que utiliza o brincar como princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência,

satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social.

Palavras Chave: Brincar; Educação infantil; Aprendizagem

INTRODUÇÃO

Para dar início a discussão sobre as intervenções que a ludoterapia traz para as crianças é de elementar importância respaldarmos algumas definições a respeito do significado do brincar no dicionário, tentando assim, termos uma definição desse ato que é alvo de estudos contidos neste artigo. Brincar no dicionário Michaelis (2009), significa entre outras definições, "divertir-se infantilmente, entreter, folgar, foliar, divertir-se representando o papel de e divertir-se fingindo exercer qualquer atividade".

Portanto, conclui-se que o brincar traz espontaneidade e alegria para aqueles que o desempenham, e tem em seus aspectos divertimento embutido em seu ato atrativo e interativo, bem como dar subsídios para que haja desenvolvimento do fazde-conta no desenrolar das brincadeiras.

Para Oliveira (2000) apud Fantacholi (2003, p. 37), "o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente", ou seja, o brincar não pode ser analisado de forma neutra, mas sim, descrito como uma fonte rica de aprendizagem que ocorrerá durante todos os momentos do brincar e a criança.

Para Leme (2005 apud Queiroz; Maciel; Branco, 2006, p. 176), "a atividade de brincar é fator relevante no desenvolvimento da criança e deve ser usada pelo professor em sala de aula em suas propostas educacionais". Isso ressalta que toda a estrutura do brincar é para o professor um forte aliado quando se trata de questões pedagógicas, pois abre um leque de possibilidades.

A ação lúdica propõe manifestações que cria e recria a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno, na qual o educador, com suas ferramentas pode contribuir para o desenvolvimento da criança, mantendo a relação coerente entre prática e teoria, traçando objetivos.

De acordo com HEINKEL (2000, p. 54):

A troca de saberes entre as crianças participantes da ação lúdica, ativa o pensamento cognitivo e afetivo. Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, ela é capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, onde encontra espaço para representar o mundo de sua forma, descobrindo ao mesmo tempo soluções para os obstáculos surgidos no seu faz de conta e que servirá para sua vivência ao longo do seu desenvolvimento.

Contudo, percebe-se que o brincar é uma troca de aprendizagem, nas quais as crianças são as protagonistas, interagindo, aprendendo com o outro e ensinando, de forma significativa.

BRINCAR: UM ATO DE EDUCAR

Há tempos passados, no Romantismo, se constrói um novo pensamento para as brincadeiras infantis. Vista desde a Antiguidade greco-romana como recreação ou atividade de relaxamento. É construído um novo lugar para criança e suas brincadeiras, onde se insere a brincadeira como forma espontânea, livre e instrumento da pequena infância.

No século XVIII, a pequena infância é considerada como a fase do imaginário, da poesia.

Mais recentemente, no séc. XX, educadores, como Piaget, Vygotsky, se preocuparam com a questão da brincadeira infantil se dar através da imitação, onde se destaca no processo de acomodação, na forma de assimilação. Na teoria piagetiana, a brincadeira é entendida como ação assimiladora, é uma forma de expressão da conduta, ou seja, a brincadeira como conduta livre e espontânea, onde a criança sua vontade através do prazer que lhe é dado.

Já Vygotsky (1996) acredita que toda conduta do ser humano é construída como resultado de processos sociais. Considera a brincadeira como uma situação imaginária.

Atualmente, o brincar é visto como uma etapa do desenvolvimento da criança, pois através do brincar cria as relações com o mundo, favorecendo a socialização. A brincadeira incentiva a criança a cooperar com os outros e, com isso, distinguir as diferentes opiniões. Na linguagem há um desenvolvimento maior, pois a partir da fala, a criança aprende a respeitar as regras.

Portanto, o brincar é uma das etapas fundamentais de todo processo ensinoaprendizagem do ser humano, auxilia o seu desenvolvimento e incentiva a criança a ter mais autonomia e criatividade.

O brincar é uma ação que acontece no plano da imaginação e, para que isso ocorra, é preciso existir uma diferença entre a brincadeira e a realidade que oferece conteúdos para ela se realizar. Isso implica em que a criança que brinca vai adquirir grande domínio da linguagem simbólica. O brincar significa divertir, gracejar, entreter, um conjunto de atividades que se assemelham entre si pelo seu caráter lúdico.

Sendo um ato simbólico que se inicia nos primeiros meses de vida, o recémnascido conhece o mundo através dos sentidos. Inicia pela exploração da boca (sucção) e depois realiza certos gestos como engatinhar e sentar.

Em torno dos quatro meses, inicia-se a atividade lúdica. Algo fundamental aconteceu na vida da criança: os objetos funcionam como símbolos e ao mesmo tempo produzem em seu corpo mudanças que facilitam o contato com o mundo.

Suas atividades comuns são jogar e soltar objetos. O principal brinquedo das crianças de até doze meses é seu próprio corpo, pois através deles conseguem produzir sons e aprendem a emiti-los, ocorrendo os primeiros balbucios.

A primeira atividade lúdica feita pela criança é brincar de esconder, onde ela elabora a angústia do desprendimento, a desolação por um objeto que deve perder.

De um a três anos, a criança inicia

seu processo de autonomia, começando pelo andar e melhorando sua coordenação.

Surge um novo interesse pelos brinquedos ocos onde pode ter objetos dentro. Assim começa-se a explorar tudo que seja penetrável e a utilizar tudo o que seja penetrável como: olhos, ouvidos, boca, tudo que permite fazer suas experiências de exploração.

Para a estimulação, nesta fase, o educador deve recorrer às atividades motoras, principalmente as que favorecem andar, correr, saltar, entre outras. Para o desenvolvimento, os brinquedos de empurrar, puxar, lançar, como os carrinhos e triciclos.

As atividades cantadas estimulam além do movimento, a interação entre as linguagens, onde se desenvolve o processo de socialização. A atividade cantada atua no incentivo da criança no processo ensino-aprendizagem.

Dos quatro aos seis anos, as crianças continuam praticando atividades motoras, mas ocorre o surgimento da imaginação e com isso o aparecimento do simbolismo (faz-de-conta).

Nessas situações as crianças podem brincar de representar animais, pessoas, objetos, etc. Podem dramatizar situações da realidade externa como brincar de vendinha, casinhas, escolinha, onde a criança observa, analisa, interioriza e significa.

A criança é um ser em transformação, e a escola é um lugar apropriado, ou o mais adequado para ajudá-la a descobrir o mundo e a sociedade em que ela se insere. Ao brincar, jogar, cantar a criança facilita a forma de se comunicar com aqueles que precisam relacionar-se com ela, por meio de uma linguagem própria aos seus devaneios e às suas próprias fantasias imaginárias, colocando em prática seus conhecimentos, podendo pensar nas situações da realidade imediata.

É através do brincar que diversas relações se estabelecem entre a criança, adultos e outras crianças. A criança é um ser total, em que as ações corporais realizadas durante o brincar permitem que ela se desenvolva socialmente, afetivamente, fisicamente e cognitivamente.

Algumas brincadeiras ajudam as crianças na exploração do próprio corpo, além de estimularem a interação com os outros, a exploração de objetos, ou seja, na construção do conhecimento.

As brincadeiras cantadas incentivam a representação, contribuem para a socialização e auxiliam o desenvolvimento da linguagem. As atividades lúdicas desenvolvem as noções de espaço-temporal. As brincadeiras com regras fixas (pelas crianças) ajudam na compreensão de normas, desenvolvimento de hipóteses, a superação dos erros, favorecem uma maneira da criança construir o conhecimento através das relações determinadas.

O brincar é uma das fundamentais aprendizagens do ser humano.

JOGAR OU BRINCAR

Jogar ou brincar: qual dessas são atividades das crianças? Para começar entender, vou iniciar por suas definições.

Segundo o Dicionário Etimológico e o Aurélio, brincar significa: divertir-se, entreter-se, recriar-se, agitar-se alegremente,

foliar, saltar, pular, dançar.

Jogar significa: brinquedo, passatempo sujeito a regras, série de coisas que forma um todo ou coleção, atividade física ou mental organizada por um sistema de regras, que definem perda ou ganho.

Junto do brincar teremos a brincadeira inserida que significa ato ou efeito do brincar, divertimento, brinquedo, jogo, passatempo, zombaria.

Podemos perceber que segundo as definições acima o ato de brincar e jogar são semelhantes, mas com algumas divergências. A brincadeira é a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao entrar na ação lúdica, ou seja, o lúdico em ação. Sendo assim, brinquedo e brincadeira estão relacionados com a criança e não se confundem com o jogo, que apresenta regras, diferente da brincadeira que é uma ação livre. Tanto no jogo como na brincadeira a criança pode ou não se utilizar do objeto, o brinquedo.

Para Kishimoto (1996), o jogar é definido pela linguagem de cada contexto social, isto é, respeitar o uso do cotidiano, pressupondo interpretações e projeções sociais. É um sistema de regras, que permite identificar em qualquer jogo uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. Fabricar o próprio jogo como pião, xadrez, entre outros, representa construir o objeto a ser empregado na brincadeira.

O brinquedo, em geral, representa a realidade infantil, coloca a criança na presença de reproduções: tudo que está no seu cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pressupõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico.

O jogar é um movimento onde existe contradição, pois quem joga apresenta atitudes contraditórias, embora consigam garantir a existência harmônica do jogo. Ao jogar o ser humano expressa a sua fantasia, imaginação e curiosidade de exploração dentro das regras que estruturam o jogo. Manifestam também sentimentos de alegria pelo prazer ou pelo desafio de realizar algo.

O jogar faz parte do cotidiano da criança. Desde muito pequena explora o mundo por meio de jogos e brincadeiras representando, imaginando, criando e seguindo regras. Ao jogar a criança se mostra inteira e intensa, interagindo com os objetos, vivendo um processo de desenvolvimento e aprendizagem, independente da cultura ou classe social.

O jogo infantil é um momento lúdico, uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como o social. A criança evolui com ele e o jogo da criança vai evoluindo conforme o seu desenvolvimento. Pode ser entendido como um modo de comunicação em que a criança expressa os aspectos de sua personalidade e sua tentativa de interagir no mundo adulto.

É através dele que as crianças exploram os objetos que as cercam, melhoram a agilidade física, experimentam seus sentidos e desenvolvem o pensamento. Algumas vezes jogam sozinhos; em outras, na companhia de outras crianças, desenvolvendo também o comportamento em grupo.

A escola, por buscar uma educação mais ativa e participativa, procura

desenvolver habilidades que explorem o potencial de cada aluno, auxiliando na socialização e relacionamento com a sua comunidade. O jogo é uma boa solução para esta busca, pois é possível trabalhar o desenvolvimento pessoal ao lado da vida em grupo. Além disso, ainda se pode trabalhar o desenvolvimento sensorial, físico, intelectual, afetivo e social.

O professor conhece melhor seus alunos através do jogo, isso se torna perceptível. Pode-se perceber se o ambiente escolar está competitivo ou cooperativo, pode-se utilizar do jogo para que esse ambiente sofra algumas alterações que estimulem os alunos a mudar.

As crianças, de início, fazem jogadas independentes como se estivessem jogando sozinhas e, aos poucos, conseguem ir percebendo o outro. Quando começam a entender o papel do outro, é possível estimular a cooperação, desenvolvendo a capacidade de perceber o ponto de vista do outro e considerar o outro.

Com o jogo de regras, as crianças trabalham a concentração, pensam em formas de solucionar as situações e assim vão construindo estratégias. Aos poucos vão compreendendo as regras e elaborando ideias para vencer.

O jogo, na escola, acaba sendo um recurso a serviço do processo ensinoaprendizagem. “Em qualquer tipo de jogo a criança sempre se educa”. (Kishimoto, 2001)

O ato de brincar (Kishimoto, 2001) é um fato social, um momento de interação infantil e de constituição do sujeito-criança. É uma atividade humana que envolve contextos sociais e culturais, onde a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. Além disso, é considerado como uma atividade específica da infância.

O brincar estimula o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo das crianças. Elas se colocam em desafios e questões de seu comportamento diário, levantam hipóteses para compreenderem melhor os problemas apresentados pela realidade na qual estão inseridas.

Por meio do brincar se estimula a interação, o que gera o confronto de diferentes crianças com diversos pontos de vista. Com isso vão desenvolvendo sua própria autonomia e cooperação, lidando com a realidade de forma ativa e construtiva.

O brincar tem a função educativa única para as crianças, garantindo a possibilidade de educação, em uma perspectiva criadora, voluntária e consciente. Portanto, a brincadeira tem um papel essencial e fundamental na escola de educação infantil. A brincadeira é uma situação organizada, onde existe, para aquele que brinca, um certo número de decisões a tomar em uma ordem dada, mesmo que seja indeterminada ou aleatória. Isso auxilia no desenvolvimento do autocontrole da criança.

Uma das formas pela qual a criança começa a aprender é a brincadeira, pois através dela exercita sua imaginação e se apropria das funções sociais e das normas de comportamento. A brincadeiras devem se desenvolver conforme a especificidade da conduta infantil, conforme cada faixa etária. Essas brincadeiras podem ser tradicionais, simbólicas, de regras ou de construção. Elas estimulam a resistência

corporal, habilidades físicas, a moralidade da criança, etc.

TEORIA FILOSÓFICA

A teoria filosófica é baseada em Fröebel, que explica a essência do real, adotando como pressuposto a unidade e conexão entre Deus e as coisas da natureza.

Fröebel acredita que não se pode separar os estágios do desenvolvimento infantil como se fossem distintos. Percebe a necessidade de educar a criança, desde seu nascimento, garantindo, assim, o desenvolvimento pleno do ser humano. Valoriza a individualidade que se completa com a coletividade. Sua teoria tem a concepção de que a liberdade é elemento essencial no desenvolvimento físico, intelectual e moral, pois permite a ação estimuladora da atividade espontânea.

Fröebel foi o primeiro a destacar o jogo como parte do trabalho pedagógico, quando criou o jardim de infância utilizando jogos e brinquedos.

Antes de Fröebel eram veiculadas três concepções da relação jogo infantil e educação. Estas eram:

- a recreação: relaxamento;
- o jogo sendo utilizado para auxiliar os conteúdos escolares;
- diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis.

Isso mostra que Fröebel considerava o brincar como a fase mais importante da infância, pelo fato da criança representar através dele suas necessidades e impulsos internos. Entendia que, durante a brincadeira, a criança, ao imitar, tenta compreender o mundo e que a liberdade de expressão permite a representação de coisas significativas.

A brincadeira pode ser utilizada para se ensinar a linguagem, e isso ocorre através da relação de sons e ideias. A Pedagogia de Froëbel propõe acompanhar as atividades corporais imitativas, poemas e músicas.

TEORIA PSICOLÓGICA

Na concepção walloniana, toda atividade da criança é lúdica, pois ela a exerce por si mesma, antes de integrar-se em um projeto de ação.

As atividades surgem livremente e as crianças a executam pelo prazer de fazêlo, embora tendem ao seu aperfeiçoamento, tornando-as cada vez mais complexas.

Para criança de um ano, o ato de andar, parar, cair, levantar, é uma atividade lúdica, criada pela própria ação da criança. Portanto, podemos dizer que toda atividade motora é lúdica, pois a própria incontinência infantil transmite certa alegria. Basta observar os gestos das crianças ao realizarem essas atividades (motoras), onde expressam seus sentimentos durante o desenvolvimento das mesmas.

A ludicidade está presente no uso da linguagem, aparecendo através da musicalidade, do ritmo e da rima.

Segundo Kishimoto (2000), a brincadeira passa por uma evolução interligada aos aspectos do desenvolvimento infantil. Podemos perceber isso quando um bebê

brincar de gorjear, de olhar, buscando uma sensação agradável. Isso não passa de brincadeira funcional. A partir do momento em que a criança busca recuperar essas ações, torna-se uma intenção e, então, se cria um círculo intenção-ato-efeito. Este círculo tem grande importância na atividade livre, estimulando cada vez mais a criança em busca do novo. Esse processo lúdico se repete diversas vezes durante o crescimento da criança. Outro exemplo disso é o grafismo, onde a criança, de três a quatro anos, dirá "que não sabe o que está desenhando, porque ainda não acabou".

"O gesto-prazer, lúdico, transformando-se em gesto-trabalho, meio para realizar um desenho." (Kishimoto, 2000, p. 116)

Para Wallon (1999) é importante introduzir o lúdico a cada nova atividade educacional, ou seja, a primeira etapa de toda atividade deve ser em forma de brincadeira. Como já foi citado, com a linguagem ocorre o mesmo processo. Portanto, deve-se brincar com a linguagem, com o gesto, para depois utilizá-los intencionalmente.

Wallon (1999) classifica que o desenvolvimento atravessa um período sensóriomotor, ou seja, a criança tem "fome de espaço explorável", que permitirá avanços na sua autonomia motora. Nesse período a criança deve brincar de andar, pular, subir, descer, empilhar, deve explorar todo tipo de brincadeira, não tendo limites para o espaço.

"Educar neste período é sugestivo conciliar, com tudo que está a sua volta, seu espaço." (Kishimoto, 2000, p. 16)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos concluir que o brincar, jogar, realmente tem uma grande importância no desenvolvimento infantil.

O brincar é uma ação que proporciona o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança.

O jogar, por sua vez, é uma ação que envolve regras, cooperação e competição, dependendo do contexto em que o jogo está inserido.

Portanto, o brincar, jogar trazem contribuições para o desenvolvimento infantil, como: estimulam a imaginação e criatividade; através da brincadeira simbólica, resgatam-se as brincadeiras tradicionais; auxiliam o processo de socialização, entre outros e que contribui em todo processo ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIGONE, B.G. Preservação da cultura popular e educação: jogos e brinquedos cantados no contexto escolar. Mogi das Cruzes: 2003. Dissertação de mestrado.

CARNEIRO, M. A. B. Brinquedos e brincadeiras formando ludoeducadores.

Editora Articulação. 2003.

_____. O corpo: primeiro brinquedo.

_____. Criança/brinquedo: uma relação diretamente proporcional. 1999.

_____. O espaço da brincadeira no processo de alfabetização.

1996.