gia pós-moderna? Educação & Sociedade, Campinas: Cedes, 1998.

BORGES, José A. As TICs e as tecnologias assinstivas a educação de pessoas deficientes. Campinas: Papirus;2005

CAPOVILLA, Fernando César. Comunicação pessoal por e-mail em 6/6/01. Trecho retirado de SASSAZAKI, 2006. Terminologia sobre deficiência na era da inclusão.

Carbonari, G. (2001), O Programa Nacional de Informática na Educação nas escolas públicas de Ijuí/RS, Programa de Pós-Graduação em Educação nas Ciências da Unijuí.

HAETINGER, Max. Informática na educação – um olhar criativo. São Paulo: Papirus, 2003.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. Campinas: Papirus, 2003.

MORAN, José Manuel, Tecnologia na educação. 6ª ed, Campinas, Papirus 2001.

_____. et al. Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica. 3ª ed, Campinas, Papirus 2001.

MATURANA, Humberto – El Sentido de lo humano, Dolmen Ediciones S.A.

PAIS, Luiz Carlos. Educação Escolar e as tecnologias da informática. 1 ed. Belo Horizonte:Autêntica, 2005.

SANCHO. Juana Maria; HERNANDEZ, Fernando e colaboradores. [et al.]. Tecnologias para transformar a educação. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SOUZA, M. L. de. Espaços de participação popular: algumas observações acerca da territorialidade do orçamento participativo em cidades brasileiras. In: Cidades. V. 1. N. 1. 2004.

VALENTE, José Armado. Diferentes usos do computador na educação.

Porto Alegre: Artmed, 2009.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: M. Fontes,1984.

JOGOS E BRINCADEIRAS; PILAR DE UMA BOA EDUCAÇÃO

VERA LÚCIA COSTA CHAVES

RESUMO

A escolha por este tema se deu diante da prática na educação infantil. Sempre consideramos o "brincar" um elemento essencial no cotidiano escolar em que se deve aproveitar cada minucia da atitude das crianças para favorecer o processo de aprendizagem. No entanto, hoje, atuamos na área de educação infantil e vemos o quanto ainda há preconceito e mau aproveitamento deste momento do brincar.

Aos que olham de fora, ouço os comentários que, professor só deixa as crianças brincarem, e é moleza. Quanto aos profissionais, vemos alguns realmente envolvidos e capazes, porém há alguns que não atuam com o foco necessário de observação e aproveitamento, deixando realmente as crianças só brincarem por que elas gostam.

Neste trabalho de pesquisa busquei trazer a reflexão da importância do brincar na educação infantil baseada no

pensamento de alguns importantes educadores.

Brincar é coisa que deve ser levada a sério pelos educadores.

Palavras-chave: Educação Infantil; Brincar; Aprendizagem.

DESENVOLVIMENTO

O que é o brincar no mundo infantil? Como o educador deve proceder ou não durante as brincadeiras? O brincar auxilia no processo de aprendizagem do ponto de vista psicopedagógico?

Pois bem, o presente artigo pretendeu verificar a importância do brincar na educação infantil e sua influência na formação do indivíduo e está organizado em cinco partes.

Apresentei a pesquisa histórica das brincadeiras e jogos.

Examinei os fundamentos teóricos do brincar.

Apresentei uma pesquisa de campo com entrevista de professores.

Minha conclusão nos leva a pensar que o brincar é realmente de fundamental importância na formação de uma criança.

Então vamos juntos refletir e descobrirmos juntos que brincar é coisa séria para os educadores e muito prazerosa para as crianças.

Estudos e pesquisas que comprovam a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das potencialidades das crianças. O educador deve ajudar a criança a desenvolver suas capacidades intelectuais, criativas, estéticas, expressivas e emocionais por meio de atividades práticas que a estimulem a ação, a descoberta e a participação ativa no ambiente físico e social.

Por meio de atividades lúdicas, a criança inicia sua vinculação com o mundo, sem ser pressionada a aprender, interagindo com objetos e amigos de forma prazerosa.

A educação infantil por inteiro é quando a criança recebe influencias socializadoras dos demais seres humanos, através de um ambiente acolhedor e rico em oportunidades de experiências e interações positivas.

O brincar na Educação infantil é de extrema importância, porém ainda há, no Brasil, um certo preconceito na visão de quem está de fora da Educação, pois julgam ser fácil o trabalho do professor, pois segundo suas falas, “é só olhar e ficar brincando com as crianças e não se fazer mais nada”.

O objetivo deste trabalho é exatamente enfatizar sobre a importância do brincar na Educação infantil e refletir na importância da ação do educador promovendo a evolução da criança em seus aspectos, cognitivo, social e afetivo.

Veremos que há por trás de cada brincadeira e sua intenção é imprescindível ao educador, pois ele encontrará uma fonte vasta de informações que o auxiliará a identificar as causas de algumas dificuldades que a criança apresente em seu comportamento, no processo de sua ação com o grupo e em sua aprendizagem.

Este é o desafio maior, entrar no mundo infantil através do lúdico e inte-

ragir e buscando compreendê-lo em sua essência para promover o desenvolvimento da criança

Procurei destacar que o Lúdico é capaz de fazer na aprendizagem como um todo e a sua contribuição para a alfabetização, e que é através desta contribuição que o aprendizado torna-se mais significativo e prazeroso para todos os envolvidos, pois os métodos tradicionais em que tínhamos que decorar regras e questionários estão ultrapassados.

A partir dos estudos sobre o Lúdico, descobrimos que todos têm capacidade para aprender. Os profissionais da educação precisam atualizar-se para trabalhar a aprendizagem utilizando métodos que trabalham com jogos e brincadeiras, dessa maneira fica bem mais dinâmica a aprendizagem, bem como o professor deve conhecer a realidade do aluno e suas dificuldades para que ele tenha sucesso em seu trabalho pedagógico.

É importante conhecer um pouco da história sobre como as brincadeiras e jogos, que passaram a ter um novo olhar e significado no decorrer do tempo.

Tizuko (1997) relata que o jogo era visto como recreação, desde a antiguidade greco-romana, aparecendo como relaxamento necessário a atividades que exigiam esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por um longo tempo, o jogo infantil ficou limitado à recreação.

Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não-sério”, devido a sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir de Renascimento, o período de “compulsão lúdica”.

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo.

Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para contrapor aos processos verbalistas de ensino, À palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos -. d i j f . f ntej A-nted par
pgM
- *ãA@ àG

ao dinheiro, e o valoriza como instrumento de educação para ensinar conteúdos, gerar conversas, ilustrar valores e práticas do passado ou, até, para recuperar brincadeiras dos tempos passados. Rabelais cita os seguintes jogos: os de cartas, alguns já desaparecidos, que fizeram a desgraça de muitos jogadores, como os de "lesquenet", "aluett", "crou madame", além de outros como o trunfo, vinte e um e jogo de seleção como: par ou ímpar, cara ou coroa e uma grande quantidade de jogos tradicionais como volante, bilboquê, chicote queimado, carniça, beliscão, quebra-cabeça, pular o carneiro, cata vento...

Montaigne, assim como Rebelais, divulga o caráter do jogo. Considera inúteis jogos de caça, passatempo dos nobres, e a dança, tida como lazer popular. Para Montaigne, o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. "Privilegia jogos que valorizam a escrita".

É Vives-Traité de l'enseignement (1612) apud Brougére (1993), que completa o sentido do jogo, veiculado nos tempos atuais, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, como recriação, momento adequado para observar a criança, que expressa através dele sua natureza psicológica e inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mas sublima sua espontaneidade.

Tal forma de perceber o jogo está relacionada com a nova percepção da infância que começa a constituir-se no Renascimento: a criança dotada de valor positivo, de uma natureza boa, que se expressa espontaneamente por meio do jogo, perspectiva que irá fixar-se com o Romantismo.

O Romantismo com sua consciência poética do mundo reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão. Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade.

Construindo assim no pensamento da época um novo lugar para a criança e seu jogo, tendo como representantes filósofos e educadores com Jean-Paul Richert, Hoffman e Froebel, que consideram o jogo como conduta espontânea e livre e instrumento de educação da pequena infância.

O uso metafórico do jogo como conduta prazerosa e espontânea tem suas origens nas teorias da recapitulação, conforme estudos recentes de Brogère (1993).

Em tempos passados, as fases da vida do indivíduo (infância, maturidade, velhice) eram comparadas às da humanidade. Com o Romantismo, e seu foco na criança, surge a metáfora que correlaciona à infância do indivíduo à da humanidade, por influência de Rousseau que inicia a perspectiva genética em sua obra, Émilie ou De l'education 1961.

"Ao observar as brincadeiras infantis e a capacidade imitativa da criança, o século XVIII erige o conhecimento da criança com via de acesso à origem da humanidade".

Supondo existir uma equivalência entre povos primitivos e a infância, poder-se-ia entender a infância como idade do imaginário, da poesia, à semelhança dos

povos dos tempos da mitologia.

Daí ter sentido a afirmação de que o jogo é uma conduta espontânea, livre, de expressão de tendências infantis, axioma que parte do princípio de que o mundo, em sua infância, era composto de povos poetas.

Essa teoria denominada recapitulação, influenciada pelo positivismo, recebe os sopros do darwinismo no fim do século XIX.

A seleção natural justifica a sobrevivência apenas das espécies animais que se adaptam às novas condições de vida. Vista como elemento participante dessa seleção, a conduta lúdica parece incorporar a adaptabilidade dos animais que se recebe um estatuto cientifico nos quadros do darwiniwmo, Brougère (1933).

Ao surgir, no século XIX, a psicologia da criança recebe forte influência da biologia e faz transposições dos estudos com animais para o campo infantil.

Nesse eixo, emerge a teoria de Gross, que considera o jogo pré-exercícios de instintos herdados, uma ponte entre a biologia e a psicologia.

O jogo então é uma necessidade biológica, um instinto e, psicologicamente, um ato voluntário. (Apud Brougère, 1993, p.182).

Grooss adota o pressuposto biológico da necessidade da espécie e acrescenta a vontade e a consciência infantil em busca do prazer para justificar os processos psicológicos. “Assim, as teorias da recapitulação e do pré-exercício associadas ao darwinismo recebem nova roupagem que dão estatuto ao jogo, permitindo sua divulgação no seio da psicologia e da pedagogia...”.

Claparède (1956), procurando conceituar pedagogicamente a brincadeira, recorre à psicologia da criança, embebida de influências da biologia e do romantismo. Para o autor, o jogo infantil desempenha papel importante como o motor do auto-desenvolvimento e, em consequência, método natural de educação e instrumento de desenvolvimento. É pela brincadeira e imitação que se dará o desenvolvimento natural como postula psicologia e a pedagogia do escolanovismo.

Segundo, Tizuko (1997) o brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da educação infantil, especialmente a partir do século XX.

Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequencia, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização da função psicopedagógico: móbiles destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Piaget e Vygotsky davam enorme

importância ao ato de brincar. O jogo tem muita importância;

- Construir a historicidade

- Desenvolver seus pensamentos lógicos

- Ampliar suas linguagens

- Pensar

- Estimular a capacidade de associação

- Domínio motor

- Libertação de esteriotipos

- Ajudando a fazer amigos.

Segundo Lino Macedo (2000) o brincar aparece estruturado em três modalidades:

Jogo de exercício

Movida pelo prazer, através da repetição, a criança tem como consequência a formação de hábitos, tornando-se fonte de significados, ou seja, de compreensão das ações.

É a principal forma de aprendizagem no primeiro ano de vida.

Possibilita que a criança conheça as coisas por si mesmas.

A estrutura do jogo de exercício faz parte fundamental das outras estruturas dos jogos. São à base do “COMO” das coisas.

Símbolo

Caracteriza-se pelo fato de a criança considerar, “A” por “B”, o conteúdo que assimilou através do jogo de exercício.

A assimilação é deformante- a criança assimila como pode ou deseja. A criança se torna produtora de linguagens, criadora de convenções, firma vínculo entre as coisas e suas possíveis representações, possibilita a compreensão de convenções arbitrárias. É um prelúdio das futuras teorizações das crianças. É à base do POR QUE das coisas.

Jogo de regra

Herda as características do jogo de exercício, pela regularidade das jogadas e do jogo simbólico, devido aos combinados arbitrários.

Inaugura a assimilação recíproca por seu caráter coletivo, cuja regularidade é intencionalmente consentida, e pela busca de convenções em comum. Integra o “COMO” e o “PORQUÊ” das coisas.

Qualquer objeto colocado à disposição das crianças (brinquedos, jogos de construção, sucata, elementos da natureza, objetos do uso do mundo adulto, tabuleiros, dados, etc.), permite que elas utilizem-no em uma ou mais dessas modalidades, ou seja, no jogo de exercício, simbólico ou regra, de acordo com suas capacidades, necessidades ou desejos.

Cabe aos profissionais de educação garantir o espaço, o tempo e as condições para que as brincadeiras aconteçam na escola na sua essência e diversidade.

A participação do educador deve orientar-se pela observação, registro e reflexão com objetivo de encontrar formas de intervenção que, mantendo a essência do brincar, tornem possível a construção de novas aprendizagens.

"Crianças quando jogam são sérias, intensas, entregam todo seu corpo, toda sua alma para o que estão fazendo".

"Jogar com regras e obedecer algo que foi aceito é a entrega, a obediência no sentido filosófico do termo, porque se aceitou livremente e convencionalmente jogar e ganhar ou perder dentro de certos limites".

Os adversários são as melhores pessoas que podemos ter, são nossos amigos, temos que tê-los como referência constante para um diálogo consegue mesmo. Um diálogo em um contexto democrático em que as condições são as mesmas, em que ganha o melhor nesta partida, porque outra partida é outra partida.

O jogo desenvolve a competência e a habilidade pessoal, ou talento, para enfrentar problemas e resolvê-los o melhor que se possa.

É inevitável para ganhar, coordenar diferentes pontos de vista, antecipar, compreender melhor, ser mais rápido, coordenar situações, ter condutas estratégicas, estar atento, concentrado, ter boa memória, abstrair as coisas e relacioná-las entre si o tempo todo. E esse desafio se repete a cada partida.

"Um jogo parece só um jogo, uma brincadeira, mas não é. Trata-se de um momento de significativo e importante crescimento pessoal". Lino Macedo(2000).

Segundo Kishimoto, a evolução do brinquedo acompanha grandes períodos da civilização ocidental. A França é um exemplo disso; ela diz também que na Roma Antiga e na Grécia, foi onde nasceram as primeiras reflexões em torno da importância do brinquedo na educação.

Kishimoto cita Platão em Les Lois (1948), comenta a importância de se aprender brincando, em oposição da violência e da opressão.

Segundo Kishimoto, no início do século XIX, aconteceu o término da revolução francesa e surgiram as inovações pedagógicas. As escolas esforçaram-se para colocar em prática princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel.

Segundo Kishimoto (1997) o brinquedo representa certas realidades.

Uma representação é algo presente no lugar de algo.

Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua evocação, mesmo em sua ausência.

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas.

Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Para Tizuko Morchida, duplicando diversos tipos de realidades presentes, o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade. Não representa apenas objetos, mas uma totalidade social

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico.

No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, está carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemen-

te elementos da realidade.

A infância é, também, a idade do possível.

Pode-se projetar sobre ela a esperança de mudança, de transformação social e de renovação moral.

A infância é portadora de uma imagem de inocência: de candura moral, imagem associada à natureza primitiva dos povos, um mito que representa a origem do homem e da cultura. Como são construídas tais imagens tão diferentes e contraditórias?

A imagem de infância de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade, e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorporam memórias de seu tempo de criança.

Assim, se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada, também, de uma visão idealizada do passado do adulto, que contempla sua própria infância.

A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário do criador do objeto.

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

Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil.

Kishimoto cita Froebel, que diz: "manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primária de física e metafísica". Com a expansão de novas ideias, crescem as experiências que introduzem o jogo com o intuito de facilitar tarefas de ensino aprendizagem.

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos, principalmente, nos momentos de críticas e de reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Tais oscilações dependem, basicamente, de reestruturações políticas e econômicas de cada país. Geralmente em período de contestação, de inquietações políticas e crises econômicas, aumentam as pesquisas e os estudos em torno dos jogos.

Se quisermos aproveitar o jogo como recurso para o desenvolvimento infantil, não podemos contrariar sua natureza, que é a busca do prazer, a alegria, a exploração livre e o não constrangimento.

Segundo Kishimoto, os jogos, os brinquedos e os materiais pedagógicos são analisados quanto a sua possibilidade de interferir nas estruturas de alienação social e individual do saber.

O sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social. Existe um conjunto de fatores que dão significados aos vocábulos a partir de analogias. As línguas funcionam como fontes disponíveis de expressão. A designação dos jo-

gos não tem por objetivo compreender a realidade, e sim manipulá-la conforme as necessidades do cotidiano de cada grupo social. O jogo não pode ser visto de modo simplista apenas como ação de nomear. Deve ser considerado como a emissão de uma hipótese de um grupo social que fala e pensa da mesma forma. Considerar que o jogo tem um significado dentro de um contexto significa a emissão de uma hipótese, a aplicação de uma experiência ou de uma categoria fornecida pela sociedade veiculada pela língua enquanto um objeto de cultura veiculada pela sociedade.

Desta forma, o jogo assume a imagem e o sentido que cada sociedade lhe atribui. Isto quer dizer que dependendo da época e do lugar onde o jogo é aplicado ele tem um significado diferente.

Em outros tempos o jogo era visto como uma coisa não séria, e sim inútil, nos tempos do romantismo, este já assume o papel de educar a criança.

Para Kishimoto, um sistema de regras permite identificar, em qualquer jogo uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade. 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.

Dependendo das especificidades a que o jogo é dirigido ou como é visto em cada contexto e em cada momento, ele pode ser tanto um a simples brincadeira, um meio de sobrevivência, como é o caso do arco e flecha para os povos indígenas, por exemplo, e pode ser utilizado na aprendizagem que é uma forma de a criança aprender brincando.

Conforme Kishimoto, brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, quer dizer, não há um sistema de regras que organizam sua utilização.

O brinquedo não limita a criança a obedecer a regras. Pode ser utilizado da maneira que a criança achar mais significativa naquele momento. Por exemplo, uma boneca, a criança pode brincar de mamãe, de filhinha, de amiguinha, podendo utilizar a boneca como um manequim onde ela veste a roupinha que achar adequada e trocar tantas vezes quantas acharem necessário sem precisar seguir regra alguma tornando assim, uma maneira lúdica de aprender diversas especificidades.

A criança quando brinca (re) significa seu mundo, reequilibra-se, reciclando suas emoções e, consequentemente saciando a sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade.

Segundo Kishimoto, quando é falado que o professor deve estar constantemente se atualizando, não é porque as teorias apenas mudaram o que impede o professor de continuar estabelecendo um contato satisfatório com seus alunos. Portanto as estruturas de alienação no saber acabam por constituir em o que fazer pedagógico que acaba por impregnar irreversivelmente o processo de atuação do professor.

“O que faz o poder das palavras e das palavras de ordem, poder de manter

a ordem ou a subverter, é a crença na legitimidade das palavras e daqueles que as pronuncia, crença cuja produção não é da competência das palavras. A destruição deste poder de imposição simbólico radicado no desconhecimento supõe a tomada de consciência do arbitrário, quer dizer, a revelação da verdade objetiva e o aniquilamento da crença" (Bourdieu, 1987, p. 15).

Kishimoto afirma que, isso não quer dizer que o que o professor aprendeu na época em que estava estudando deixa de ter o seu valor, e sim que aquilo que aprendeu fica para ele, professor, como um norte para guiar seus trabalhos em sala de aula, mas que precisa sim se atualizar para não tornar-se um estereótipo para seus alunos. O professor sendo sempre o mesmo e trabalhando sempre da mesma maneira acaba também por alienar o aluno que já sabe o modo como aquele professor trabalha e fará sempre do mesmo modo acreditando que somente esse é o correto.

Conforme nos explica Kishimoto:

"Um professor que não sabe e/ou não gosta de brincar dificilmente desenvolverá a capacidade lúdica de seus alunos. Ele parte do princípio de que o brincar é bobagem, perda de tempo. Assim antes de lidar com a ludicidade do aluno é preciso que o professor desenvolva a sua própria. A capacidade lúdica de um professor é um processo que precisa ser pacientemente trabalhado. Ela não é imediatamente alcançada. O professor que não gostando de brincar, esforça-se por fazê-lo, normalmente assume postura artificial, facilmente identificada pelos alunos. A atividade proposta não anda. Em decorrência, muitas vezes os professores deduzem que brincar é uma bobagem mesmo, e que nunca deveriam ter dado essa atividade em sala de aula. A saída desse processo é um trabalho mais consistente e coerente do professor no desenvolvimento da sua atividade lúdica" (Kishimoto 2008, p. 126).

Segundo Kishimoto, é de fundamental importância para o professor perceber o objeto em construção para não reduzi-lo a uma leitura rasa do que está acontecendo com o aluno. Este processo é fundamental, porque não é só o objeto do conhecimento e do saber que está sendo construído, mas também a modalidade de aprendizagem do aluno.

Kishimoto, apud Alicia Fernandez (1991), diz que:

O conceito de modalidade de aprendizagem permite que se passe do universal para o particular, do estático para o dinâmico, do concreto para o abstrato, de uma percepção do objeto pedagógico construído para um objeto pedagógico em construção. O aspecto fundamental deste processo é o modo como se dá o processo de construção do material pedagógico no interior do sujeito. A construção do material pedagógico e da modalidade de aprendizagem do aluno são processos em estruturação.

Para Kishimoto, a modalidade de aprendizagem revela a fórmula e o conteúdo do processo de estruturação e da aprendizagem do sujeito, trazendo em seu bojo a criação do material pedagógico como um objeto resultante do processo ensino-aprendizagem.

O brinquedo, os jogos e as brincadeiras, estimulam a criança em suas descobertas, curiosidades, criatividade, interatividade, seu lado emocional, imaginário, sua coordenação, concentração e tantas outras coisas que contribuem para o seu desenvolvimento e para a vida como indivíduo.

Toda criança tem o direto e a capacidade de aprender, cada um ao seu tempo, com suas habilidades ou dificuldades que merecem ser consideradas e respeitadas e, caso necessário, o professor deverá rever sua prática pedagógica e metodologia utilizada para encontrar a maneira mais eficaz de desenvolver seu trabalho e contribuir de forma significativa no desafio de alfabetizar e inclusive letrar esta criança, tendo como facilitador o meio lúdico.

E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança não se confundem com o jogo.

A ludicidade é esquematizada, produz uma realidade diferente da real, toda e qualquer cultura incorporada (vocabulário, verbos, regras, quadrinhas) são essenciais ao jogo. As crianças constroem o jogo e seu aprendizado, o jogo produz cultura e aprendizados vitais para a existência de vivências e aprendizagens.

Jogando, a criança faz interações simbólicas, essas experiências são um processo cultural que leva á reflexão.

O jogo livre provê á criança à oportunidade de atrever-se a pensar, a falar e ser ela mesma.

A brincadeira tem papel preponderante na aprendizagem, pois favorece a conduta divergente, a busca de alternativas e o pensamento intuitivo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa pude confirmar o quanto é importante o professor ter o seu pensamento diferenciado e o conhecimento necessário para realizar um trabalho significativo na educação infantil. Consideramos a educação infantil a base de formação para o futuro cidadão estudante, ou seja, de acordo com as experiências que a criança vivenciar no processo da educação infantil, influenciará muito em sua ação e desenvolvimento no processo de alfabetização e escolaridade de sua vida.

Ao alfabetizar, percebi algumas diferenças de conduta em que posso apontar três agrupamentos:

O primeiro é de crianças que têm insegurança enorme no ousar e são introspectivas.

No segundo as crianças são agitas e têm dificuldade de lidar com regras e limites.

No terceiro, são crianças que interagem, são autônomas e o processo de aprendizagem e alfabetização ocorre naturalmente e prazerosamente.

Isto me leva a refletir que algo deixou de ser trabalhado na educação infantil, pois, o brincar é repleto de momentos que expressão exatamente o que aquela criança precisa ser auxiliada, o que ela pode ser estimulada a vencer em seus

medos, levando-a a expor seus pensamentos, desenvolver sua linguagem oral e principalmente não ter medo do “errar”.

Sei que a visão sócio-construtivista o erro é construtivo e é através dele que se avança para a compreensão e aprendizado.

Assim como, é na educação infantil, através do brincar que os educadores podem atuar, conduzindo as crianças a compreenderem que existem regras e limites que devem ser respeitadas para garantir o respeito ao próximo e a si mesmo.

E há ainda o agrupamento que citamos como autônomo, em que o processo de alfabetização ocorre naturalmente obedecendo a suas determinadas fases.

Ao lançar este olhar diferenciado, “olhar clínico”, ou seja, um olhar investigador, interessado, profundo, que busca detectar exatamente onde está o ponto ou o “nó” a ser desatado para que aquela criança evoluir em seu processo de aprendizagem, é que enfatizamos ainda mais a importância do brincar na educação infantil.

Brincar é coisa que deve ser levada a sério pelos educadores, e para as crianças deve se constituir em momentos de sua livre expressão que as leve a sentir alegria e prazer.

Acredito que o brincar tem uma riqueza imensa na educação da criança e que através dele o professor tem um diagnóstico profundo de o que está acontecendo e o que precisará planejar em suas ações didáticas, que possam promover o desenvolvimento cognitivo, psicomotor, emocional, social e afetivo da criança.

O brincar na vida do individuo é de extrema importância para o seu desenvolvimento, vemos, então, a importância da educação lúdica na alfabetização e a reflexão do professor para promover a evolução desses alunos em seus aspectos, cognitivo, social e afetivo contribuindo para a sua formação.

A partir do lúdico, a aprendizagem passou a ser mais interessante não somente para os educandos, mas também para os educadores. Nos dias de hoje nós os adultos, costumamos comentar: nossa como as crianças agora está mais esperta! Aprendem com muito mais facilidade, parece que já nascem sabendo. O que acontece é que a partir do momento em que a educação infantil passou a serem obrigatórias, as crianças passaram a freqüentar a escola desde muito cedo. Com a introdução de o lúdico, o aprender ficou mais suave, mais significativo e prazeroso.

A Educação lúdica transformou o cidadão, pois desde muito cedo passou a aprender brincando e brincar aprende, isso foi um grande avanço no ensino aprendizagem. Quantos alunos foram derrotados por algumas matérias que eram de certa maneira desinteressantes e acabavam por tirarem notas baixas, e a partir do fracasso das notas desistiam de estudar, de alcançar um sonho que acalentavam que era ter um curso Universitário.

Minha missão é a de entrar no mundo infantil através do lúdico e interagir, buscando compreendê-lo em sua essência para promover o desenvolvimento da criança. Sempre consideramos o “brincar” um elemento essencial no cotidiano escolar em que se deve aproveitar cada atitude para favorecer o processo do ensi-