lar brasileira, o ensino de Arte incorpora-se aos processos pedagógicos e de política educacional que vão caracterizar e delimitar sua participação na estrutura curricular.

É com este cenário que se chegou ao final da década de 90, mobilizando novas tendências curriculares em Arte, pensando no terceiro milênio. São características desse novo marco curricular as reivindicações de identificar a área por Arte (e não mais por Educação Artística) e de incluí-la na estrutura curricular como área, com conteúdos próprios ligados à cultura artística e não apenas como atividade. Dentre as várias propostas que estão sendo difundidas no Brasil na transição para o século XXI, destacam-se aquelas que têm se afirmado pela abrangência e por envolver ações que, sem dúvida, estão interferindo na melhoria do ensino e da aprendizagem de arte.

Trata-se de estudos sobre a educação estética, a estética do cotidiano, complementando a formação artística dos alunos. Ressalta-se ainda o encaminhamento pedagógico-artístico que tem por premissa básica a integração do fazer artístico, a apreciação da obra de arte e sua contextualização histórica.

Ademais, a contemplação e a criatividade nas artes devem transcender o ambiente escolar. Além da expansão dos espaços culturais é importante que em cada espaço tenha um espaço reservado para as crianças provido de material visual, ferramentas de interatividade, oficinas de pintura, artesanato, música, etc.

REFERÊNCIAS

ABRANTES, Talita. 5 Jovens relatam por qBARBOSA, A. M. Arte – Educação: leitura no subsolo. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. A Imagem no ensino das Artes. São Paulo: Perspectiva. 1989. _____. Artes Educação no Brasil. São Paulo: Perspectiva, 1978.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional/ Lei nº 9394-96. Brasília: SEB, 1996.

BRASIL. Secretaria da Educação. Fundamental Parâmetros Curriculares Nacionais –Arte. Brasília: MEC/SEF, 1997.

CARVALHO, J. O ensino de Artes nas séries Iniciais. Disponível em: www.artenaescola.org.br/forum/tópico.php?n=1118paq=-2-45k2000 Acesso em 15 abr 2019.

_____ Comentário: Arte x Ensino Fundamental. Disponível em www.revistaescola.abril.com.br/edições/015/aberto/mt-244683.shtml/abril/2002 Acesso em 15 abr 2019.

FERREIRA, E. O papel do professor no processo de Ensino aprendizagem. Disponível em: www.webartigos.com/articles/5400/1/o-papel-do-professor-noprocesso-ensino-aprendizagem/pagina1html/Ferreira-2001. Acesso em 15 abr 2019.

FERREIRA, N. Cidadania - uma questão para a educação. São Paulo: Nova Fronteira, 2001.

FREIRE, P. Pedagogia do Oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FUSARI, M. F. de R., FERRAZ, M. H. C. de. Metodologia do Ensino da Arte. São Paulo: Cortez, 2000.

KNELLER, George Frederick. Arte e ciência da criatividade. tradução de J. Reis. 5º Ed. São Paulo: IBRASA, 1978

LUIS, Porcher. Educação Artística: luxo ou necessidade? org; tradução de

Yan Michalski; direção da coleção Fany Abramovich. São Paulo: Summus, 1982. Novas buscas em educação; v.12

MARTINS, M. C. A arte e seus desafios. Disponível em:

www.educacaopublica.rj.gov.br/discutindo/discutindo.asp?codper46;Martins.MirianCeleste/Bencine.Roberta2002 Acesso em 15 abr 2019.

NÓVOA, A. O papel do professor. Disponível em:

www.revistaescola.abril.com.br/edições/008/aberto/mt22300.shtml/março/2001 Antonio Nóvoa/Cristiana.Pereira Acesso em 15 abr 2019.

_____. Desafios do trabalho do Professor. Disponível em: <www.scribd.com/doc/2943879/Desafios-do-trabalho-do-professor-Antonio Novoa2007>. Acesso em 15 abr 2019.

READ, Herbert. O sentido da arte. São Paulo: Ibrasa, 1968.

O LÚDICO E A ARTE NO PROCESSO EDUCATIVO

LOURDES DAS GRAÇAS MOTA LEITE

INTRODUÇÃO

Como objetivo geral é analisar como o lúdico e a arte, influencia na relação no processo educativo. A ludicidade é essencial ao ser humano e ao seu desenvolvimento, visto que é um modo de expressar-se, pode fazer

um paralelo entre os jogos e as brincadeiras com as situações do cotidiano. Essas ferramentas lúdicas muitas vezes exercem papel fundamental no processo de ensino – aprendizagem, uma vez que sua utilização em sala de aula mostra-se mais eficiente do que os meios tradicionais de ensino.

O objetivo Específico: As crianças e jovens buscam incessantemente novidades e desafios, demonstrando insatisfação e falta de persistência no que fazem. É fácil vê-los desistir frente aos obstáculos. Diante de tal realidade, a escola se desgasta ao insistir no modelo tradicional de educação, sem conseguir a atenção do educando. Assim, faz-se necessária uma prática pedagógica voltada para a emprego do lúdico como forma de trabalhar a concentração, interação e o acréscimo de estratégias, o que favorece a obtenção de um raciocínio lógico com argumentação, base de toda a aprendizagem acadêmica.

Como Justificativa o aprendizado e estimulado por intermédio de ações lúdicas já que possibilita a produção do saber, auxiliando, assim, a formação de seres críticos e ativos sob a realidade do seu cotidiano e despertando um maior acordo de si mesmo. Desta forma a discussão sobre a educação é fundamental, não pode ser entendida como simples prática pela prática, mas como disciplina que utiliza o lúdico como princípio pedagógico, 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.

Como problema é possível tornar as salas de aula um ambiente harmonioso, alegre, interessante, utilizando a ludopedagogia como recurso na educação infantil.

As atividades lúdicas, pode ser utilizado em diferentes contextos, tais como, no brincar espontâneo, no momento terapêutico e no pedagógico. No brincar a criança representa, cria, usa o faz de conta para entender a realidade que a cerca e vive o momento. O brincar é ainda uma forma de expressão e comunicação consigo, com o outro e com o meio. O brincar é considerada uma atividade universal que assume características peculiares no contexto social, histórico e cultural.

O ato do brincar é universal e, apesar de ser algo que existe há muito tempo, foi considerado como uma atividade sem utilidade. Nessa perspectiva, a criança era concebida como um adulto em miniatura, e por isso, as conversas e as brincadeiras eram executadas conjuntamente, tanto por adultos quanto pelas crianças. 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.

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. Percebe-se que há um despreparo relativo ao conhecimento das necessidades básicas das crianças pequenas e, especialmente em relação ao brincar, um desconhecimento de sua função como linguagem e principal forma de interação com o mundo. Nessa perspectiva a realização de pesquisas sobre o tema ganha relevância na medida em que podem oferecer contribuições importantes para a análise das práticas educativas visando a uma melhor compreensão do desenvolvimento infantil e do importante papel que as instituições educativas têm frente às diferentes realidades em que vivem as crianças.

Podemos afirmar que a criança ao brincar se realiza criativamente, porém de forma individualista favorecendo assim, as mais diferentes modificações do mundo interno a seu gosto sem sofrer qualquer desagravo. 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, 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, a construção imaginária não parte do nada.

DESENVOLVIMENTO FÍSICO, MORAL E SOCIAL DA CRIANÇA

A criança de hoje, é um agente de transformação social, a concepção de criança dada por educadores e estudiosos da infância, destaca a ideia da participação ativa dela na sociedade. A criança, "como todo ser humano, é um sujeito social e histórico que faz parte de uma organização familiar que está inserida numa sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico" (RCNEI, 1998, p.21). Dessa forma, ela participa da construção história de sua identidade social.

Em função de uma sociedade culturalmente arranjada, ela interage com o meio em que vive e ao mesmo tempo sofre influências externas e internas, as quais poderão ser positivas ou negativas, podendo ou não interferir em seu desenvolvimento global. As crianças aprendem com as relações, es-

sas imbuídas de valores e crenças, as quais caracterizam seu meio, gerando transformações de comportamento. O conhecimento com o outro de alguma forma influencia diretamente vida da criança. Ao interagir com o meio, a criança torna-se um ser ativo, que constrói estruturas intelectuais, explora o ambiente, tem autonomia própria, e é capaz de superar desafios para apoderar-se de seu espaço. Esses aspectos a torna um ser que, nos primeiros anos de vida precisa de cuidados, por vezes específicos. (Oliveira 2002, p. 135) relata com propriedade que:

A experiência de conhecer crianças pequenas é muito interessante. Elas demonstram agir com inteligências e chamam nossa atenção pelas coisas que fazem, pelas perguntas que nos trazem. Desde seu nascimento, o bebê é confrontado não apenas com as características físicas de seu meio, mas também com o mundo de construção materiais e não materiais elaborados pelas gerações precedentes, das quais, de início, ele não tem consciência. Essas construções comportam dimensões objetivas (formas ou obras) e dimensões representativas, codificadas especialmente pelas palavras das línguas naturais, plenas de significações e de valores contextualizados.

Durante todo o processo do desenvolvimento físico, moral e social da criança, muito bem explicado por Piaget, Vygotsky e Wallon, são importantes destacar que os ambientes em que elas estão inseridas e as brincadeiras espontâneas ou dirigidas poderão contribuir de forma significativa na sua formação integral. Maluf mostra que: "... É importante a criança brincar, ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca" (2003, p. 20). A criança é então, um ser sociável que se relaciona com o mundo que a cerca de acordo com sua compreensão e potencialidades e, brinca espontaneamente, independentemente do seu ambiente e contexto. Por isso, quanto maior o número de atividades lúdicas inseridas nas atividades pedagógicas, maior será o envolvimento da criança com o conhecimento trabalhado.

Sobre a importância do ato de brincar para o desenvolvimento psíquico do ser humano, Bettelheim afirma que: “Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos.” (BETTELHEIM, 1984, p. 105).

A base para o desenvolvimento sadio continua sendo a família, embora essa atravesse por profundas reformulações conceituais e de valores na sociedade pósmoderna. O ideal é que a criança viva os primeiros anos com seus pais, ou representantes desses, no lar. Porém, a situação sócia econômica das famílias do mundo atual tem feito com que as crianças deixem muito cedo suas casas para ficarem em Creches ou em Centros de Educação Infantis que atendam, desde o berçário até as séries iniciais, ao passo que seus pais trabalham.

Como mostra Rossini (2003, p. 11): “... aprender tem que ser gostoso... a criança aprende efetivamente quando relaciona o que aprende com seus próprios interesses.”

A criança concebida como ser humano em desenvolvimento, dotado de competências, saberes e direitos, situada em um contexto histórico e social, contrapõe-se às experiências de exclusão, que separa crianças pobres e ricas, meninos de rua, crianças com famílias de outras abandonadas, exploradas e violentadas (Pinto & Sarmento, 1997).

Valorizar a identidade de cada criança exige reflexão sobre sua identidade e como construí-la (Haddad, 1991). Essa é uma das indicações das Diretrizes Curriculares da Educação Infantil, aprovada em 1999, que constitui um desafio. As creches e pré-escolas existentes ou que venham a ser criadas deverá, no prazo de três anos, a contar da publicação desta Lei, integrar-se ao respectivo sistema de ensino (LDB, Título IX, Das Disposições Transitórias, art. 89).

O conceito de educar

O educar é hoje, um desafio para os profissionais da infância; se sabe que o ato de educar apresenta algumas características que o define como um aspecto formativo e que acontece ao longo dos anos por meio das experiências pessoais. O aspecto da educação formal, por exemplo, acontece em nível escolar, a herança cultural é trabalhada de forma mais sistemática, numa perspectiva histórica e socialmente construída.

Já no aspecto informal, o educar ocorre naturalmente nos ambientes em que a criança vive juntamente com os seus familiares. É então, no ambiente escolar que pretendemos destacar a forma de convivência da criança com as pessoas que a cercam. O espaço para aprender é restrito à sala de atividades, decorrente das concepções de educação (Nóvoa, 1992). O ambiente de aprendizagem deve abranger todo o contexto, avançar nos espaços públicos e privados, envolvendo pais, comunidade e outros agentes, o que parece não ocorrer.

Observar ou interagir com elas. É necessário pensar em formas de organização do tempo e do espaço, que evitem a rotinização (Barbosa, 2000), que contemplem momentos individuais, em grupo, que valorizem ora a ação livre e deliberada da criança, ora a orientação do profissional, que incluam

espaços internos e externos, o contato com múltiplos personagens da instituição, da família e da comunidade.

Ao refletirmos sobre uma formação mais significativa para as crianças que vivem hoje na chamada "sociedade do conhecimento" e, diante das constantes e aceleradas mudanças que impactam o mundo moderno, a proposta da UNESCO estabelece alguns critérios para a educação mundial do século XXI. Esses estão baseados em quatro pilares básicos para propostas educativas. Com essa nova proposta espera-se que as crianças sejam capazes de desempenhar papéis significativos numa sociedade globalizada.

O conceito de educar para ser um cidadão crítico e consciente é peculiar em sociedades democráticas, e pressupõe que ele seja agente de transformação na realidade em que atue. Para que isso ocorra, é preciso que esse esteja apoiado no desenvolvimento dos quatro pilares básicos para a educação. Brincadeiras são formas de comunicação que permitem partilhar significados e conceber regras (Bateson, 1977; Bruner, 1996).

Pelo brincar se podem compartilhar valores culturais e significações, expressar ideias, compartilhar emoções, aprender a tomar decisões, cooperar, socializar e utilizar a motricidade. O direito à educação infantil não é respeitado não só pela taxa de demanda que, segundo o censo de 2000, gira em torno de 54% para crianças de quatro a seis anos e 10% para as de zero a três anos. Na rede de educação infantil nos municípios de São Paulo e Grande São Paulo, as creches que atendiam crianças de zero a seis anos, em tempo integral, passam a oferecer, às de zero a três anos, período parcial ou integral; crianças de quatro a seis anos passam a ser atendidas prioritariamente em tempo parcial; as crianças de seis anos são absorvidas no ensino fundamental sem adequações no projeto pedagógico; as indefinições da integração entre o.

Segundo Perrenoud (1999) são os seguintes: aprender a conhecer (construir o conhecimento), aprender a conviver (relacionar-se com o outro), aprender a fazer (aplicar o conhecimento na vida cotidiana) e aprender a ser (conhecer-se). No entanto, é importante salientar que esses pilares estão pautados nos princípios filosóficos que regem o Neoliberalismo, portanto, distante dos pressupostos democráticos. A ênfase que se pretende dar como direcionamento para uma proposta de trabalho educativo com base nos pilares acima citados, é de que todo o processo de educação infantil precisa ser realizado com alegria e estar acompanhado de vivencias significativo. Reafirmamos a colocação de Rossini (2003, p. 11): "... O aprender tem que ser gostoso...", regado com o lúdico, e de acordo com os interesses das crianças. Nesse processo, o cuidado, o interesse, a motivação, a estimulação e a criatividade são os elementos chave para o sucesso educacional e para o bom relacionamento entre o educador (ou outras pessoas, como os familiares) e o educando, quer seja na escola ou fora dela.

Proposta educacional: lúdico

Para que a criança se sinta amada e tenha desejo de aprender, o professor é a peça fundamental para conduzir e mediar o processo educativo. Hoje, o educador que estimula que brinca e transmite alegria, desperta no aluno o gosto pelo aprender. O profissional da educação infantil, comprometido com a sua missão de ensinar deixa suas marcas no conviver, no fazer, no conhecer e no ser. Assim, a realização de uma proposta educacional focada no lúdico torna-se fundamental, independentemente dos contextos, para a formação integral, significativa e prazerosa das crianças.

Por meio das brincadeiras, a criança fantasia, imita os adultos e adquiri experiências para a vida adulta. O crescimento infantil é acompanhado pelas brincadeiras, pelos jogos simbólicos que ela mesma inventa para construir conceitos e entender o mundo ao seu redor. SEBER define bem esse pensamento quando diz que: "a conduta de viver de modo lúdico situações do cotidiano amplia as oportunidades não só de compreensão das próprias experiências como também de progressos do pensamento" (1995, p. 55).

Assim, o jogar e o brincar podem ser usados como ferramentas para ensinálo e o aprender. Se o professor aliar o lúdico aos conteúdos que deseja ensinar, irá despertar na criança o gosto em aprender coisas novas e significativas para sua formação. Uma das principais características dos jogos, segundo DOHME (2003, p. 9) .

É que "... ele tem um fim em si mesmo, os jogadores entram no mundo lúdico e praticam diversas ações com vontade, às vezes, com extrema vigor, mas sabem que têm a garantia de voltar ao mundo real quando o jogo termina".

Na brincadeira, a criança experimenta inúmeras sensações que poderão ser usadas na sua vida cotidiana, além de desenvolver sua autoimagem e a do outro. A Lei Federal nº 8069/90, mostra que toda criança tem o direito de brincar, mostra também que "Todas as crianças têm direito: à vida e à saúde, à liberdade, ao Respeito e à Dignidade, à convivência familiar e comunitária, à educação, à cultura e ao lazer, à proteção ao trabalho..." (2004).

A compreensão desses assuntos aliados a uma proposta educativa contextualizada poderá contribuir na organização do trabalho pedagógico, tendo em vista o bem-estar da criança.

O brincar significativo aliado a apren-

der a aprender precisa estar mais presente no cotidiano educacional da criança. A brincadeira é uma atividade necessária e saudável na infância. Por meio da brincadeira ela constrói seu próprio mundo e se projeta no mundo real. Então, como ajudar a criança a interagir com o mundo real por meio de brincadeiras? Ao abordar o brincar com vistas ao desenvolvimento social, Devries (2004) destaca alguns exemplos de atividades que poderão ser aplicadas em salas de aula, dentre elas destacam-se:

Os jogos de grupos: Quem é? – Cobrindo quadro com uso de dados – Formando famílias; os jogos de faz de conta: criar uma loja – histórias – criando jogos com os temas já estudados; os jogos artísticos: preparar receitas – experiências – escultura – pintura / utilizando as mais diversas linguagens artísticas; os jogos de matemática e raciocínio espacial: blocos – tangrans, - gráficos; e) os jogos de alfabetização: diários - histórias - cartas - bilhetes.

MOVIMENTOS SENSÓRIOS E MOTORES

Antes de um ano e meio de vida, a criança se desenvolve por meio dos jogos de exercícios, que são basicamente repetições de ações realizadas até o momento, não com propósitos práticos, mas por mero prazer. Piaget (1978 apud Kishimoto, 2008) afirma que por volta de dois anos de idade, esses jogos perdem a importância transformando em duas outras formas, que são: jogos de construção e jogos de regras de exercício.

Segundo Friedmann (1995) as crianças trabalham bastante os jogos de exercício em razão à sensação de prazer que têm, já que o resultado vem de imediato, nesse período ela começa a trabalhar seus movimentos sensórios e motores. Ribeiro (2005) acrescenta que nos jogos de exercício é a primeira conduta que o bebê aprende a fazer, e isso se dá por meio de quando ele sente prazer em realizar certo movimento, e vê seu corpo começar a se movimentar de uma forma prazerosa. O jogo simbólico é um momento a criança brinca tematizando situações do cotidiano em momentos de lazer nas atividades recreativas.

Para Kohl (1997) um belo exemplo são os jogos de repetição que é de suma importância para a criança, é o momento, ela trabalha automaticamente suas habilidades, mas sem fugir do foco do brincar que faz que essas atividades sejam mais prazerosas.

Para Takhvar e Smith (1990) o brincar simbólico e construtivo e tem um grande valor no aprendizado da criança, se utilizado esse momento para brincar com outros amigos de uma forma que irá fortalecer e acrescentar no futuro seu próprio desenvolvimento. O comportamento do brincar é uma maneira útil de a criança adquirir habilidades desenvolvimentos – sociais, intelectuais, criativas e físicas. Em primeiro lugar, grande parte do brincar é social.

Segundo Roy Prentice in apud Moyses (2006), muitos teóricos e educadores acreditam que a experiência do brincar é a maneira ideal de desenvolver a criatividade e a imaginação. Dessa forma ele afirma que no ato de brincar as 13 crianças são livres para expressar suas ideias nos jogos simbólicos ou no faz de conta, é neste momento que a ela é livre para inventar e improvisar sua própria história e criar seus personagens. Esse é o período do desenvolvimento infantil mais importante para o brincar simbólico, ou seja, dos dois aos seis anos de idade é um momento grandioso a criança brinca com o uso do brincar simbólico fortalecendo então seu desenvolvimento.

A imitação

A imitação parte do interior da criança por meio de gestos e invenção a fim de expressar sua criatividade. Mas, além da discriminação e da seleção dos objetos, a imitação requer também a invenção pela qual objetiva melhor distribuição das suas funções no tempo e no espaço, estimulando a elaboração de gestos por meio da prática social.

"A imitação é composta de elementos contraditórios, o automatismo e a invenção, apontando para a necessidade de mediações e sendo relevante à própria emoção" Wallon (1981, p. 106).

Piaget (1951) relata que o brincar começa com as imitações, assim como o som de um carro e outras crianças vão logo atrás participando da brincadeira como passageiros; essa é uma maneira de brincar que acontece com frequência na educação infantil, mas vem a diminuir a partir dos três aos sete anos.

O Jogo de Regras segundo Friedmann (1995) começa aparecer entre cinco e sete anos, mas quando chega aos sete esse jogo é visto de uma forma bem mais desenvolvida por meio de várias estratégicas lúdicas Segundo Ribeiro (2005, p. 37):

[...] este tipo de jogo introduz a regra como elemento novo, que resultada organização coletiva das atividades lúdicas. [...] tem seu apogeu a partir dos sete, quando a criança já venceu uma importante etapa em direção ao pensamento socializado, e, diferentemente dos de exercício e dos jogos simbólicos, não declina com a idade.

Pode assumir a forma de combinações sensório-motoras (como nas corridas ou nos jogos com bolas) ou intelectuais (por exemplo, os jogos de cartas ou de tabuleiro), envolve a competição entre indivíduos e é regulamentado por um código transmitido de geração a geração, ou mesmo por acor-

dos momentâneos feitos entre os jogadores, mas que são mantidos ao passo que dura o jogo. Nesse período a criança também acaba trabalhando consigo seus movimentos motores e cognitivos graças a uma combinação de exercícios.

Ambientes e Espaços para a Brincadeira O ambiente e o espaço é um fator importantíssimo para que a criança possa se desenvolver cada vez mais na sua parte cognitiva, motora, psicológica, social e cultural. Mas, para que isso aconteça de uma maneira correta é importante que a criança explore esse espaço, fazendo que ele encontre um ambiente limpo, com muitas cores e com diversos tipos de brinquedos.

Dentro das escolas de Educação Infantil o lúdico é uma ferramenta muito importante fazendo com que a criança aprenda no mesmo passo que ela se alegre com a atividade proposta pelo professor.

[...] um ambiente prazeroso, em razão a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. E este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. [...]. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. TEIXEIRA (1995 apud FELTRIN, 2010, p. 23).

É evidentemente que nenhum pai quer deixar o seu filho em um ambiente que não traga segurança, respeito, carinho e amor. hoje em dia existem muitas crianças que passam a maior parte do tempo na escola; com isso a criança tem um olhar da escola como se fosse sua casa, por isso é importante que o espaço escolar seja um lugar se sinta segura, respeitada, amada e estimulada. Um lugar suporte a quantidade exata de criança, um ambiente bem arejado e vários brinquedos com fácil acesso, proporcionando o trabalho coletivo com o amigo e as trocas de brinquedos e jogos.

DESAFIOS E MOTIVAÇÃO

"É por meio da atividade lúdica que a criança desenvolve a habilidade de subordinar-se a uma regra e dominar as regras significa, dominar o próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo e a subordiná-lo a um propósito definido".

(Leontiev, 1998, p.139).

Assim será possível sua socialização, afirmação de valores de respeito ao próximo, e sua autoafirmação pessoal. Afirma Cordazzo e Vieira (2007 p 94):

Que "outro fator que pode ser observado na brincadeira é o desenvolvimento emocional e da personalidade da criança". Portanto brincando a criança ira desenvolver características não só motoras como cognitivas que poderão fazer parte de sua vida adulta. O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte sua imaginação e desenvolva a criatividade possibilitando o exercício de concentração, de atenção e de engajamento. É um convite a brincadeira, proporcionando desafios e motivação. (FALCÃO; RAMOS 2002, p. 17).

É preciso considerar que maiores serão os resultados obtidos por meio do uso das ferramentas lúdicas, quanto à aprendizagem, comparado com uma didática que não utilize tais estratégias.

Ao brincar, a criatividade leva a criança a buscar novos conhecimentos, exigindo do educando uma ação ativa, indagadora, reflexiva, socializadora e criativo, relações estas que constituem a essência psicogenética da educação lúdica, em total oposição lúdica, em total oposição à passividade, submissão, alienação, irreflexão, condicionamento da pedagogia dominadora. (FALCÃO; RAMOS, 2002, p 15).

Tal desenvolvimento não se restringe apenas às crianças que não apresentam dificuldades de aprendizagem sendo indispensáveis, níveis diferentes de competências. Na sua influência para com o desenvolvimento infantil o brincar pode ser utilizado como uma ferramenta para estimular déficits e dificuldades encontradas em alguns aspectos desenvolvimentos.

Entretanto, os profissionais que lidam com estas crianças devem estar atentos ao desenvolvimento global infantil e não se deterem a aspectos isolados, uma vez que todos os aspectos estão interligados e exercem influências uns para com os outros. (CORDAZZO; VIEIRA, 2000, p 94).

Ela atua não apenas no sentido do desenvolvimento psíquico, como também na manutenção de sua saúde, ou seja, "a valorização do brincar vem a ser importante estratégia para impulsionar a criatividade e a saúde psíquica do ser humano" Sakamoto (2008, p. 277). Portanto, torna-se a ludicidade indispensável à saúde emocional e intelectual da criança. Sem dúvida Irá contribuir, no futuro, para a eficiência e o equilíbrio do adulto. As atividades de recreações proporcionam autoexpressão e autorrealização.

A ludicidade, extremamente importante para a saúde mental do ser humano, precisa ser mais considerada, o espaço lúdico da criança está merecendo maior atenção, já que o espaço para expressão mais genuína do ser é o espaço do exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. (FALCÃO; RAMOS, 2002, p. 17).

Trabalhar de forma lúdica não é deixar de apresentar os conteúdos programáticos,

mas sim proporcionar a criança uma aprendizagem prazerosa, as atividades lúdicas são indispensáveis para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual sadio das crianças.

Atividades lúdicas, religiosas, artísticas e culturais

Acredita-se que o homem desde o início da civilização já desfrutava do lúdico em suas atividades de forma natural, instintiva e espontânea. Dedicava a maior parte de seu tempo em atividades sem fins de produção, destacando-se atividades lúdicas, religiosas, artísticas e culturais.

Seguia-se também um caráter comunitário: trabalho, colheita e celebração os jogos e a dança faziam parte da vida do homem. Na Idade Média, os homens das cavernas brincavam com ossos como uma forma de diversão. Faziam competições de carruagens e pintavam as rochas com formas parecidas ao jogo de dama. Ao longo dos tempos os jogos constituíram uma forma de atividade natural do ser humano.

Entre Egípcios, Gregos, Romanos e Indígenas, os jogos serviam de meios às gerações mais adultas podiam transmitir às gerações mais jovens seus

conhecimentos físicos, sociais e culturais. “No século XIX, mais de 30% das pinturas retratavam crianças brincando” (Kishimoto, 1994, p.80). As brincadeiras registradas eram com tambores, arapucas de pegar passarinho, mãe e filha (faz-de-conta), com animais pequenos, cabra-cega, futebol, roda, carrossel e bolinha de gude. Os autores sempre misturaram crianças brancas, pretas, mulatas, de diversos segmentos sociais.

Há registros que confirmam que as primeiras brincadeiras do século XX que foram registradas foi a de soltar balões. As grandes cidades como São Paulo ainda desfrutavam de um cotidiano tranquilo. Tornando-se a rua um espaço de integração do cidadão. As brincadeiras, as atividades que as crianças desfrutavam eram: esconde-esconde, acusado, pula – sela joga de bola na mão, bolinha de gude, futebol, varinha tangendo rodas, pipas, cantigas de roda, bonecas e outras brincadeiras invadiam o cotidiano de diversos grupos daquela época. Nas grandes cidades as crianças deixaram de brincar nas ruas, isso se deu com a industrialização e o crescimento exagerado dos grandes centros urbanos.

Com a urbanização a rua tornou-se um meio nocivo para a criança. Isto motivou autoridades da época a instalar os primeiros parques infantis com base em 1935, com intuito de retirar as crianças das ruas ficando reservadas aos filhos de operários. As crianças das famílias mais abastadas ficaram proibidas de frequentar as ruas.

O cuidado e a educação das crianças pequenas foram entendidos, por muito tempo, como tarefa de responsabilidade familiar, especialmente da mãe. No Brasil o atendimento institucional de crianças pequenas se deu somente em meados do século XIX, até então isso era tarefa exclusiva das mães, não havendo creches ou outras entidades que atendessem aos pequenos. (KISHIMOTO, 1994, p.80).

A chegada delas se deu juntamente com a industrialização e urbanização. Estas foram criadas, com a finalidade de liberar a mulher carente para o mercado de trabalho; e também diminuir a mortalidade infantil, enfim esses locais passaram a cuidar adequadamente das crianças e passaram também a orientar as mães como o assistencialismo, e uma educação compensatória aos desafortunados socialmente.

As creches integram-se em uma política de proteção à maternidade e à infância, ligado às áreas de saúde e assistência social. As creches eram vistas meramente como assistencialistas os jardins de infância eram postos com objetivos educacionais; a luta foi intensa até se chegar ao contexto de 1988, que a creche como instituição educativa um direito da criança, uma opção da família e um dever do Estado. (Kishimoto, 1994, p.80).

Criatividade

O brincar faz parte da vida da criança, desde muito cedo ela já desenvolve essa habilidade, que consequentemente irá proporcionar seu desenvolvimento motor, psíquico e social. Por meio do lúdico a criança desenvolve sua criatividade, adquire conhecimento por meio das vivências, e relacionamentos com seus semelhantes. Assim ela consegue se expressar de forma livre e espontânea, aprendendo a interagir e relacionar-se socialmente.

Para Vygotsky (1989, p. 87), a “brincadeira no desenvolvimento infantil é um importante suporte para a mente, contribuindo com as diferentes formas de pensar e realizar suas ações simbolicamente”. Assim a criança se diverte, raciocina e aprende de maneira simples e descontraída sem perceber cobrança da sua aprendizagem.

Segundo Piaget (1987, p. 6), “brincando a criança é capaz de assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, mesmo sem se adaptar às realidades que estão a sua volta”.

Para os pensadores do desenvolvimento infantil o brincar não é simplesmente um passatempo, mas sim, uma forma de contribuir na formação e no desenvolvimento psicossocial da criança, ajudando-a adquirir comportamentos que lhe servirão de base para o desenvolvimento das suas atividades na vida adulta, sejam elas físicos ou intelectuais educadores devem ter essas mesma vi-

são do brincar, para partir desse pressuposto construir sua prática pedagógica com princípios que considerem a verdadeira função da ludicidade como ferramenta de ensino/aprendizagem.

Wallon (1981), em suas pesquisas acerca da construção do ser humano e a contribuição da educação sistematizada, fundamentou suas teorias sobre o desenvolvimento infantil a partir da concepção do ser humano de realidade, visando o materialismo histórico e dialético, acreditando que a relação com a realidade se dá por mediações que permitem o ser humano ser transformado pela natureza e viceversa. Dessa forma, a mediação acontece por meio da utilização de instrumentos e signos que possibilitam a transformação do meio e dos sujeitos, da interação social. Essas interações são ações que proporcionam troca de experiências entre parceiros a fim de prepará-los para as ações significativas ajudando-os a solucionar seus problemas. Um importante mecanismo do brincar no desenvolvimento infantil especialmente de crianças com idade entre 4 e 5 anos (idade esta que devem frequentam o pré-escolar nível II), é o jogo da imitação.

O professor deve propiciar essa mediação, para que a brincadeira seja significativa a aprendizagem do estudante. De acordo com Vygotsky (1989, p. 102):

”A boa aprendizagem é a que faz com que o desenvolvimento potencial se transforme em afetivo real”. A representação como capacidade de criar uma imagem mental é muito importante, por meio dela se cria e promove o desenvolvimento da espécie. A representação, no desenvolvimento infantil, nasce da imitação e a supera, visto que a representação só ocorre no plano simbólico, e a imitação permanece no plano motor, como por exemplo: a criança se identifica com o objeto, imaginando um que é outro ser. (WALLON,1981 p 122).

Por meio da brincadeira de faz de conta, as crianças realizam esta subjetividade. Utilizando muitas vezes objetos presentes para representar outros que estejam ausentes. Ex: brincar de boneca representando a família; puxar um objeto qualquer como se fosse um carro ou um animal, brincar de luta como se fosse um super-herói, imitar animais usando o próprio corpo; entre outras atitudes que denotam ações presentes em seu dia a dia.

Neste processo, a criança utiliza diferentes meios: como sons, gestos, palavras, frases, postura para representar suas imaginações por meio de imitações que promovem momentos prazerosos de aprendizagem, ela encontra significados já experimentados em seu cotidiano. Por meio dos jogos imaginários a criança desenvolve atitudes que lhes seguiram por toda a vida como o sentimento de respeito às pessoas e a regras impostas pelo convívio em sociedade. Numa situação imaginária como a da brincadeira de faz-de-conta:

(...) a criança é levada a agir num mundo imaginário o ônibus que ela está dirigindo na brincadeira, por exemplo, em que a situação é definida pelo significado pela brincadeira o ônibus, o motorista, o passageiro, etc. e não pelos elementos reais concretamente presente as cadeiras da sala e estão, brincando de ônibus, as bonecas etc. (...) Mas além de ser uma situação imaginária o brinquedo é também uma atividade regida por regras mesmo no universo de faz-de-conta, as regras devem ser seguidas. (OLIVEIRA, 1993, P. 76).

Nos jogos, ao assumir suas funções, a criança se desenvolve emocional e intelectual, brincando ela age de modos diferentes de sua idade e de seu comportamento habitual. Trazendo para sua vivencia situações que ocorrem a sua volta com adultos ou não, que para si se concretiza por meio do faz de conta. Quando a criança brinca de ensinar com um quadro de giz e seus amigos como se fossem os estudantes, ela cria neste jogo regras de conduta, passando a exigir por meio do brincar, respeito e conduta em sala de aula, que são atitudes esperadas delas mesmas em seu dia a dia, o que conduz ao aprendizado e socialização.

Pensadores como Vygotsky (1989), e Wallon (1981), consideram que o ser humano se estrutura a partir das relações com o outro. Para o primeiro, “toda função psicológica elevada evidencia essa relação primeiro no momento social, depois no individual por meio de uma adaptação ativa, assinalando as diferenças individuais”. Essa adaptação é o processo de introdução das experiências advindas da relação social. É a saída do que está internalizada, demonstrando as funções que antes estavam ocultas na relação social, estabelecendo entre a criança e o meio, uma esfera de trocas mútuas que condicionam e modelam suas reações. É por meio das interações que o indivíduo irá se constituir humanamente. Conforme Leontiev (1991, p. 1360). “[...] a situação objetiva imaginária desenvolvida é sempre, também, uma situação de relações humanas”. As experiências e relações com conteúdos sociais são promovidas pelo brincar quando a criança brincando recria e representa funções que se distinguem nas ações e relações presenciadas e vivenciadas em seu meio social. Não apenas no desenvolvimento infantil como também no trabalho pedagógico, as atividades lúdicas apresentam várias funções na vida das crianças nos seus aspectos sociais e nas Instituições de Educação Infantil. O brinquedo é o suporte que ajuda a criança experimentar e representar situações da vida real e concreta.

Segundo Compagne (1989, p. 98), “[...] o brinquedo é um meio e não um fim em si”. Ele é, portanto, um estimulador quanto mais suscita a curiosidade, mais desafiador será e

maior será a imaginação e a fantasia, tornando possível um maior aprendizado. Quanto maiores forem suas condições de fantasiar e imaginar maior será a possibilidade de ser um adulto mais ágil, inteligente, criativo, com iniciativa e incentivo para viver e trabalhar, terá seu desenvolvimento integral, das múltiplas e variadas situações vivenciadas do faz de conta, sendo capaz de tomar decisões mais acertadas.

[...] o processo de aprender/conhecer/crescer é uma busca constante do novo que estimula a curiosidade e expande a criatividade. Uma relação pedagógica que permite as manifestações das singularidades individuais, nas relações intersubjetivas, compreendendo e valorizando a expressão apaixonada da criança por descobrir e conhecer o mundo em que vive. (GARCIA, 1997, p. 99).

Para que ocorra o desenvolvimento infantil em sua plenitude deve ser consideradas todas as possibilidades que tornem possível tal ato. Portanto a ludicidade não pode ser desprezada, e sim considerada como ferramenta de ensino, por todos aqueles que participam da formação da criança.

CONCLUSÃO

As escolas, em sua maioria, por não se apropriarem de conhecimentos sobre a importância do brinquedo e do brincar, não possibilitam espaços e tempos para brincá-lo, trocando esses espaços por uma escolarização precoce. Na pesquisa realizada observou-se, dentre outros aspectos, uma grande preocupação em fazer do brincar na escola uma atividade cada vez mais pedagogizada.

Entretanto, no dia a dia ao proporem as brincadeiras, os professores se deparam com o fato de as crianças produzirem alternativas e construírem novos objetivos diferentes do que era a proposição da professora. O conhecimento precisa ser sociabilizado e se tornar acessível a todos. Porém, esse conhecimento realmente necessita ser significativo e deve possibilitar ao educando fazer conexões com o que já apreendeu e com a sua realidade vivida.

O lúdico é ao mesmo tempo estratégia e ação, implica em diferentes formas de relação do sujeito (a criança) com o objeto (a realidade – o outro, o meio), capaz de conduzir o desenvolvimento e a transformação dos envolvidos no processo educativo. A atual sociedade orgulha-se do progresso científico e tecnológico, no entanto, despreza o progresso humano, que também é gerado a partir da Educação. No Universo infantil, o lúdico aponta como resgate e possibilidade de desenvolver, de forma prazerosa, integralmente esse ser humano, num contexto pedagógico.

Geralmente os alunos gostam de ler e escrever aquilo que os interessam, mas sentem um pouco de dificuldade, são passadas muitas atividades de uma única vez. Pretende-se verificar e mostrar que ler e escrever podem ser ensinados de uma maneira prazerosa, em que a criança brincando pode adquirir conhecimentos significativos para o seu crescimento.

Assim, na situação do brincar a criança se coloca diante de desafios e questões, além de seu comportamento diário, consegue criar hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhe são propostos pelas pessoas e pela realidade em que vive. Dessa forma recomenda-se a utilização do lúdico, durante as atividades escolares, o professor favorecerá o desenvolvimento da criança, colocando em evidência a importância do lúdico em seu processo de ensino-aprendizagem.

O brincar também pode promover a construção do conhecimento, o brinquedo apresenta uma função social, uma vez que permite o processo de apreensão, análise, síntese, expressão e comunicação da criança sobre si mesma e o mundo que a rodeia, criando um sentimento e uma identidade pessoal e social, de pertencer e interagir em uma determinada realidade, evoluindo progressivamente da auto esfera (egocentrismo) à macro esfera (socialização). Contudo, a criança com suas potencialidades e necessidades e o educador com suas qualificações profissionais poderão estabelecer relações de afeto e atenção que irão transformar a prática pedagógica em situações de aprendizagem significativa e prazerosa, contribuindo assim para a formação integral da criança integrando-a na sociedade globalizada de forma lúdica e significativa.

Por meio do brincar a criança encontra-se com o mundo, percebendo como ele é e dele recebendo elementos importantes para sua formação, desde os atos mais significantes, até fatores determinantes da cultura de seu tempo. Os jogos e brincadeiras possibilitam a criança um relacionamento significativo com aprendizagem não somente do desenvolvimento psíquico, assim como físico, afetivo, social e intelectual, mediante as atividades lúdicas a criança desenvolve a expressão corporal, oral, reforça habilidades sociais, integra-se na sociedade, forma seus conceitos relacionam suas ideias, constrói seu próprio conhecimento, fazendo a ligação com mundo real constrói seu próprio mundo. Criando um elo no processo ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BARBOSA, M.C. Fragmentos sobre a rotinização da infância. Revista Educação & Sociedade, v.25, n.1 p.93-114, 2000.

BETTELHEIM, Bruno. Uma vida para seu filho. São Paulo: Artmed, 1984. 358p.

BRASIL. Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000. 110p. (Coleção Questões da Nossa Época, v.43).

DEVRIES, R. O currículo construtivista na Educação Infantil: práticas e atividades. Porto Alegre: Artmed, 2004.

FALCÃO, Ana Patrícia Bezerra. RAMOS, Rafaela de Oliveira. A Importância do brinquedo e do Ato de Brincar para o desenvolvimento psicológico de crianças de 5 A 6 anos. UNAMA. Belém, 2002.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GARCIA, R. L. Em defesa da educação infantil. Rio de Janeiro: DPLA, 2001.

HADDAD, L. A creche em busca de identidade. São Paulo, Loyola, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko M. O Jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (Org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2000, 183 p.

KRAMER, Sonia. "Pesquisando Infância e Educação: Um encontro com Walter Benjamin" IN: Kramer, Sonia & Leite, Maria Isabel (Org.). Infância: fios e desafios da pesquisa. Campinas, Papirus, 1996.

LEONTIEV, Alexis N. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, LúriaLeontiv. et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998 a.

_____ Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKI, L.S. et al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1998b.

LUCCI, Elian Alabi. A escola pública e o Lúdico. http:/www.hot.Opôs.Com/videtur18/elian.htm.

LUCKESI, Cipriano. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In: LUCKESI, Cipriano (org.). Ensaios de ludopedagogia. N.1, Salvador UFBA/FACED, 2000.

_____. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). Ludopedagogia – ensaios 1; educação e ludicidade. Salvador: ed. Gepel, 2000.

LUZ, M. C.; OLIVEIRA, M. C. A. R.; SOUZA, G. M. R. Brincar é muito mais que uma simples brincadeira.2009.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincar: prazer e aprendizado. 5 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

NÓVOA, A., org. As organizações escolares em análise. Lisboa, Dom Quixote, 1992.

OLIVEIRA, Z. R. Educação Infantil: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. VYGOTSKY: Aprendizado e desenvolvimento. Um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

PERRENOUD, P. Construir as competências desde a escola. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1971. _____, Seis estudos de psicologia. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1987.

ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do jogo e aprendizagem infantil. São Paulo: Pioneira,1979.

SAKAMOTO, Cleusa Kazue. O brincar da criança: criatividade e saúde. Bol. - Acad. Paul. Psicol., São Paulo, v. 28, n. 2, dez. 2008.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O brincar na escola: Metodologia Lúdica vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas. 2 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SCHILER, Pan; ROSSANO. Joan. Ensinar e aprender brincando: mais de 750 atividades para educação infantil. Tradução: Ronaldo Cataldo Costa. Porto Alegre: Artmed, 2008.

SNEYDERS, Georges. Alunos Felizes. São Paulo: Paz e Terra. 1996.

SOUZA, Aline Correa de, et al. Música, Movimento e artes visuais. São Paulo: DCL 2006.

TEIXEIRA, S. Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

VIGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988. 168p.

VYGOTSKY, LúriaLeontiv. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. Lisboa: Edições 70, 1981.