

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE DESENVOLVIMENTO CIENTÍFICO E TECNOLÓGICO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA EM PROJETOS
SOCIAIS ATRAVÉS DO LÚDICO

MARIA JOSÉ GURGEL DA SILVA

FORTALEZA – CEARÁ
2005

INTERVENÇÃO PSICOPEDAGÓGICA EM PROJETOS SOCIAIS ATRAVÉS DO LÚDICO

MARIA JOSÉ GURGEL DA SILVA

MONOGRAFIA SUBMETIDA À COORDENAÇÃO DO CURSO
DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA COMO REQUISITO
PARCIAL PARA OBTENÇÃO DO GRAU DE ESPECIALISTA PELA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ.

Agradecimentos

A Deus que na sua infinita bondade sempre compreendeu os meus anseios e me deu a necessária coragem para que eu atingisse esse objetivo. Por isso ofereço-lhe o meu futuro e peço-lhe forças para sempre agir com eficiência e discernimento em meu trabalho e em minhas decisões.

A professora Marisa Pascarelli Agrello cuja orientação ultrapassou as experiências acadêmicas mediante a efetiva assistência, apoio e disponibilidade que permitiram as condições fundamentais para a realização deste trabalho.

De modo especial a minha grande amiga Maria Evelúcia Lustosa da Costa Martins, pelos conhecimentos compartilhados... pelo carinho e todo apoio em meio às dificuldades.

"(...)dar-lhes oportunidades para que, brincando, liberem sua capacidade de criar e de reinventar o mundo, de liberar sua afetividade e de ter suas fantasias aceitas e favorecidas para que, através do mundo mágico do "faz-de-conta" possam explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-los ao encontro de si mesmas."

(Cunha)

Dedicatória

Ao meu amado sobrinho Vitor Andrey Gurgel Lima, que tem sido minha fonte de inspiração na realização deste trabalho, e no auge dos seus três aninhos, em meio à alegria contagiante das brincadeiras e jogos, tem me ensinado o segredo da vida.

RESUMO

Esta monografia foi elaborada com a finalidade de intervir, refletir e verificar o real significado do lúdico e sua importância no desenvolvimento infantil, estabelecendo a relação com uma intervenção psicopedagógica realizada em um projeto social com crianças carentes, visando proporcionar o desenvolvimento pessoal, afetivo, social, cognitivo e cultural, através de uma aprendizagem significativa e prazerosa. Para tanto procura-se não só conceituar o brincar como também determinar o significado e a função social do brinquedo e a mensagem transmitida por ele, como característica primordial na construção e pleno desenvolvimento das potencialidades infantis. A pesquisa foi subsidiada teoricamente nos trabalhos de autores estudiosos do assunto como Winnicott e Vygotsky dentre outros que definem a ludicidade como fonte de vida e suas relações com a aprendizagem. A metodologia utilizada foi a da pesquisa-ação fundamentada por uma intervenção como caminho possível para auxiliar os educandos nos aspectos que apresentaram dificuldades. A pesquisa reflete sobre a execução de um projeto temático iniciado com a intervenção psicopedagógica, que teve duração de seis meses, sendo norteado por vivências lúdicas, dinâmicas de integração, estimulação das crianças, através da confecção de brinquedos com sucatas, de brincadeiras, jogos, oficinas de leitura e dramatizações. A observação, frente às atividades propostas por meio do lúdico, revelou um progresso relevante na sociabilidade, afeição, criatividade, motivação e cognição.

SUMÁRIO

RESUMO.....	
INTRODUÇÃO.....	9
1. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO LÚDICO.....	11
1.1 Importância do lúdico e seu papel no desenvolvimento e na formação da criança.....	<u>13</u>
1.2 Conceituação do brincar.....	<u>15</u>
2. FENÔMENOS E DIMENSÕES QUE ENVOLVEM O BRINQUEDO.....	<u>18</u>
2.1 Classificação e valor do brinquedo.....	<u>20</u>
2.2 Funções do brinquedo.....	<u>22</u>
2.3 Tipos de brinquedos para diferentes etapas de desenvolvimento.....	<u>23</u>
3. ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA COM JOGOS DE REGRAS	28
3.1 Uma proposta psicopedagógica lúdica, desenvolvida no Projeto Ilhas.....	<u>29</u>
3.1.1 Execução do projeto temático.....	31
3.1.2 Público alvo.....	31
3.1.3 Objetivo Geral	31
3.1.4 Objetivos específicos.....	32
3.1.5 Metodologia.....	32
3.1.6 Recursos.....	32
3.1.7 Cronograma do desenvolvimento do trabalho....	34
3.1.8 Aspectos e vantagens pedagógicas proporcionadas pelo lúdico nas turmas observadas.....	35
4. ASPECTO SITUACIONAL DA INSTITUIÇÃO.....	37
4.1 Histórico e localização.....	37

4.2	Missão.....	38
4.3	Objetivos.....	38
4.3.1	Geral.....	38
4.3.2	Específicos.....	38
4.4	Metodologia.....	38
4.5	Atividades específicas.....	39
4.6	Infra-estrutura da instituição.....	40
4.7	Perfil sócio-econômico da comunidade atendida..	40
4.8	Processo de inclusão da família.....	41
4.9	Processo de inclusão da criança.....	42
CONCLUSÃO.....		43
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		44
ANEXOS.....		46

INTRODUÇÃO

O presente trabalho versará sobre os fenômenos e dimensões que envolvem o lúdico e a importância fundamental que esse exerce no desenvolvimento social e educativo de crianças carentes de um projeto social.

O objetivo deste trabalho será apresentar aos leitores algumas reflexões em torno do lúdico, como um dos elementos essenciais que favorece de forma integrada o desenvolvimento da auto-estima, da motivação, da criatividade, da socialização, viabilizando uma aprendizagem prazerosa e significativa. Esta reflexão está incorporada à prática de vivências interventivas lúdicas, que reconhece a criança como um ser histórico e situado, capaz de atribuir novos significados aos objetos.

De acordo com esse pensamento espera-se que os temas abordados abaixo possam despertar e estimular nos leitores e principalmente nos educadores infantis o desejo de investir, acreditar e de transmitir a cultura lúdica, passando valores significativos e sinalizando assim, um mundo melhor, mais colorido e mais humano.

A pesquisa fundamenta-se no pensamento de vários autores, detendo-se especialmente em Vygotsky (1998) e Winnicott (1975 e 1979) que direcionam seus estudos aos primórdios da vida imaginativa e das experiências culturais em todos os sentidos, caracterizando o brincar como um grande, se não único, canal para o aprendizado.

No primeiro momento analisa-se de forma resumida a trajetória do lúdico em diversos períodos de tempo e sua importância na vida do homem e em especial da criança. Sintetizando também, as extraordinárias contribuições dos estudos de Piaget (1975), Winnicott (1979), Huizinga (1990), Chateau (1987) e Vygotsky (1998) sobre a conceituação do brincar e seu papel no desenvolvimento cognitivo, psicomotor e psicossocial infantil.

O segundo momento está focalizado nas pesquisas de Vygotsky (1998), Kishimoto (1999), Almeida (2000), Maluf (2003) e os fenômenos e dimensões que envolvem o brinquedo. Enfatizando de modo particular Vygotsky (1998, p. 126) ao afirmar:

“Através do brinquedo a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. É nessa fase pré-escolar que ocorre uma diferenciação entre os campos de significado e da visão. O pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas idéias [...].”

O terceiro momento apresenta uma discussão sobre a importância da atuação psicopedagógica com jogos de regras e seu papel no desenvolvimento social e educativo de crianças carentes de um projeto social (Projeto Ilhas). Focaliza também o que essa organização, não governamental, prioriza e almeja como espaço educativo, através dessa proposta psicopedagogia lúdica. Especifica ainda, como se deu a execução do projeto temático, qual o público alvo, os objetivos, metodologia, recursos, cronograma de atividades e o relato dos aspectos e vantagens proporcionadas pelo lúdico nas turmas observadas.

E no quarto momento apresenta o projeto ilhas, seu aspecto situacional, localização, caracterização, histórico, missão, objetivos, valores, metodologia, serviços prestados e atividades específicas, infra-estrutura, perfil sócio-econômico da comunidade atendida pelo projeto, como também como se dá o processo de inclusão da família e da criança ao ingressar na instituição.

1. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO LÚDICO

O ato de brincar vem ao encontro da crença de que a linguagem cultural própria da criança é o lúdico. A criança comunica-se através dele e por meio dele, torna-se agente transformador, sendo o brincar um aspecto fundamental para seu próprio desenvolvimento integral.

Portanto, entender o brincar no mundo contemporâneo requer analisar a evolução do mesmo em diversos contextos históricos, buscando conhecer os períodos mais importantes da história do lúdico, uma vez que esse sempre fez parte da vida dos seres humanos.

Desde o período da Pré-História sabe-se que as atividades humanas desenvolvidas nessa época tinham como característica básica o movimento corporal. Através dele eram realizadas atividades como a pesca, a caça, a coleta de frutos e a dança que era uma das atividades que possuía característica lúdica, extremamente forte e era muito desenvolvida na sociedade primitiva, que por meio de rituais contagiantes de alegria já contavam com a participação de crianças, preparando-as para assumirem o papel dos pais na vida adulta.

O **Helenismo** foi um período no quais os jogos educativos tiveram grande importância na educação infantil. A Grécia Antiga, representada por Platão (427 a 348 a.C.), um dos maiores pensadores da época, afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos. Ele dava ao esporte, atividade bastante difundida na época, valor educativo e moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual, e em estreita colaboração com ela, na formação do caráter e da personalidade.

Na sociedade romana, o jogo não tinha tanto valor educativo para as crianças como na civilização grega, uma vez que no **Período Romano** havia a predominância e a super valorização do treinamento e dos esportes competitivos e violentos.

No período do **Cristianismo**, quem assume o poder é a Sociedade Católica que toma conta do Estado e impõe uma educação religiosa e disciplinadora, proibindo os jogos por considerar delito grave de natureza profana e imoral em sua concepção.

A partir do século XVI, os humanistas passaram a perceber o valor educativo dos jogos e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática.

Ariés (1981), afirma que os padres compreenderam, desde o início, que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos, e controlá-los. Assim, disciplinados os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos.

Diversos teóricos, precursores dos novos métodos ativos da educação, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças, destacando-se entre esses:

- François Rabelais, ainda no século XVI, defendia a importância do jogo no ensino das crianças.
- Montaigne (1533 – 1592) priorizava o despertar a curiosidade na criança.
- Comênio (1592 – 1671). Seu método serviu de base para a nova didática e resumia-se em três idéias fundamentais: naturalidade, intuição e auto-atividade. Esse método natural, que obedeceu às leis do desenvolvimento da criança, traz consigo rapidez, facilidade e consistência no aprendizado.
- Jean Jacques Rousseau (1712 – 1778) defendia uma educação com base na liberdade de movimento da criança. Para ele a educação tinha como meta principal, desenvolver os sentidos de forma plena já que os considerava instrumentos da inteligência. Não aceitava a idéia de que o papel da educação era instruir, reprimir ou modelar o ser humano.
- Pestalozzi (1746 – 1827) colocou em prática a teoria de Rousseau, realizando observações sobre o progresso do desenvolvimento psicológico dos alunos, e sobre o êxito ou fracasso das técnicas pedagógicas empregadas, abrindo, dessa forma, um novo rumo para a educação moderna.

Segundo Miranda (2001), nas três últimas décadas do século XX, no transcurso da história da educação no Brasil, destacou-se trabalhos brilhantes enfocando a atividade lúdica como berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, imprescindíveis à prática educativa, o autor ressalta o

trabalho dos seguintes pesquisadores:

- Rosamilha (1979) por seus estudos à luz da psicologia das relações entre o jogo e a aprendizagem.
- Bomtempo (1986) coordenou diversos estudos acerca da psicologia do brinquedo.
- Kishimoto (1996) por ter entre suas linhas de pesquisa os jogos tradicionais infantis, inseridos na educação.
- Cunha (1994) por ter dedicado-se a busca de recursos educacionais voltados ao exercício das potencialidades das crianças, por meio das brinquedotecas.

1.1 IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E SEU PAPEL NO DESENVOLVIMENTO E NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA

Diversos estudos apontam à intrínseca relação do lúdico e o desenvolvimento infantil, destacando a compreensão de que o brincar tem inteira relação com a criatividade, sendo uma forma de comportamento que contribui para o desenvolvimento intelectual e humano.

Os trabalhos de Piaget (1975), Winnicott (1979), Huizinga (1990), Chateau (1987), e Vygotsky (1998), contribuíram enormemente para a definição da educação lúdica.

Segundo Piaget (1975), até os dois anos, a criança atravessa sete fases evolutivas em relação ao fenômeno lúdico. Tais etapas caracterizam-se por sucessivas modalidades de imitação até concretizarem-se em forma de jogo e é somente na derradeira que tem início a imitação representativa, que vai coadunar-se com o jogo simbólico. Nessa fase, que ocorre por volta dos 18 meses, surgem imitações diferidas, isto é, a primeira reprodução do modelo já não é feita, necessariamente, em sua presença, mas em sua ausência, após um intervalo de tempo mais ou menos longo.

O autor apresenta argumentos ainda mais sólidos das evidências iniciais do jogo infantil, ao registrar que o bebê segura o polegar desde o segundo mês de vida, agarra os objetos por volta dos quatro a cinco meses, depois os sacode, balança-os, esfrega-os e, finalmente, aprende a arremessá-los e a apanhá-los de volta. Afirma ainda que o jogo começa nos primórdios da dissociação, entre a assimilação e a acomodação. Após haver

aprendido a execução das tarefas mencionadas, logo a criança as realizará pelo prazer de fazê-las.

Para Winnicott (1975, p.134) “a primeira experiência do brincar no universo de um bebê, se dá no uso que ele faz da fralda, do ursinho, do cobertor” – ao que ele denomina objeto transicional, esse fenômeno consiste no primeiro uso de um símbolo.

Para ele, significa que a criança começa a usar esse objeto, que representa sua mãe e as boas experiências de cuidados (alimentação, colo, entre outros), demonstrando estar apta a formar, dentro de si, uma imagem do objeto (da mãe e do manejo exercido pela mãe), não importa qual foi o objeto escolhido pelo bebê: importa, sim, esta nova capacidade de criar e recriar algo que simboliza sua mãe. Surgindo, portanto, o que o autor caracteriza de “espaço potencial”.

Esse espaço é uma terceira área: não vem de dentro nem de fora, não é realidade interna, nem realidade externa. É o surgimento da brincadeira criativa e todo o tipo de experiência cultural futura, dependendo das oportunidades que serão dadas à criança, pois é a partir desse momento que ela começa a viver criativamente e a utilizar objetos reais, para neles e com eles ser criativo. Cabendo, portanto, ao adulto nesse processo contribuir de forma não invasiva nem retaliativa, sendo atencioso e disponível, sem interferir nessa descoberta e nesse amadurecimento, propiciando assim a capacidade criativa e a autonomia a essa criança.

O autor advoga que por meio do brincar ocorre a união de dois mundos, o que a criança possui dentro de si e a realidade externa, o que a faz sentir-se mais inteira, autoconfiante, buscando entendimento de quem ela é e como vêem o mundo, facilitando assim o crescimento à elaboração de conflitos, das experiências, seja positiva ou negativa, conduzindo os relacionamentos grupais, bases de desenvolvimento.

Em suas pesquisas, Vygotsky (1998) afirma que a brincadeira cria zonas de desenvolvimento proximal, que é referente ao caminho que a criança vai percorrer para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e que se tornarão funções consolidadas, estabelecidas no seu nível de desenvolvimento real.

Ao lado da preocupação incessante com a questão do desenvolvimento, o autor enfatiza que a criança desenvolve-se essencialmente através da atividade lúdica, pois, no brinquedo ela

comporta-se de maneira mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado. Propõe, assim, um elo inseparável entre o brincar e a função pedagógica, porque para ele, em ambos os contextos a criança elabora habilidades e conhecimentos socialmente disponíveis os quais passa a internalizar.

Em seus estudos, Chateau (1987), define brilhantemente a criança como um ser que brinca/joga e nada mais. Afirmado que é através da brincadeira que a criança torna-se capaz de criar "seu mundo", repleto de utopias, abandonando, ou podendo abandonar o mundo de suas necessidades. Ele vê o brincar como um ato imprescindível, onde através do jogo a criança advinha e antecipa as condutas superiores. Enfatiza que através do brincar há um distanciamento do ambiente real, possibilidade de criar, de manipular a realidade. Afirma ainda que o jogo prepara o trabalho, sendo introdutório ao grupo social.

Os estudos de Huizinga (1990) destacam que os fundamentos do jogo não podem ser encontrados na racionalidade humana. Embora indique alguns fatores que expressam a função biológica do jogo (como a descarga de energia vital, a satisfação do instinto de imitação, a necessidade de distensão, o exercício de autocontrole e a preparação para a vida adulta), ele afirma que a veemência e a fascinação que atinge esta atividade não podem ser elucidadas somente por uma análise biológica.

O autor enfatiza também que em sua significação primária, o jogo é imaginação da realidade, sua transformação em imagens que ao serem apropriadas pelo homem, fazem com que ele num processo de simbolização, se distancie das características materiais e concretas do mundo em que vive e passe a edificar o mundo humanizado, mundo das relações simbólicas, por excelência.

Considerando-se que a ludicidade é uma alavanca para o processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil, faz-se necessário, antes de tudo, adotar estratégias de intervenção pedagógica que possibilitem não apenas oferecer e oportunizar momentos lúdicos, mas extrair deste tempo substrato que permita interpretar o valor que as pessoas atribuem a estes momentos.

1.2 CONCEITUAÇÃO DO BRINCAR

Diversos autores comungam a mesma linha de pensamento, quando afirmam em seus estudos que brincar é

sinônimo de socialização, de saúde, de equilíbrio físico, mental, emocional e social, de persistência, de perseverança, de descobertas, de raciocínio, de prazer, de alegria e especialmente de aprender a perder, percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar, e de pleno desenvolvimento de potencialidades, dentre tantas outras afirmações.

Para Winnicott (1979), é no brincar que se constrói a totalidade da existência experimental do homem.

Nessa sua compreensão, acrescenta ainda que,

“A criança adquire experiência brincando. A brincadeira é uma parcela importante da sua vida. As experiências, tanto externas como internas, podem ser férteis para o adulto, mas para a criança essa riqueza encontra-se principalmente na brincadeira e na fantasia. Tal como as personalidades dos adultos se desenvolvem através de suas experiências da vida, assim as das crianças evoluem por intermédio de suas próprias brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos. Ao enriquecerem-se, as crianças ampliam gradualmente sua capacidade de exagerar a riqueza do mundo externamente real. A brincadeira é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência” (Winnicott, 1979. p. 163).

Como a maioria dos autores que direcionam sua atenção ao brincar, Machado (2001) afirma que brincar é uma experiência cultural, onde a criança não só explora o mundo ao seu redor como também lhe comunica sentimentos, idéias, fantasias, intercambiando o real e o imaginário e caracteriza o brincar como sendo o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Afirma ainda que “[...] brincar é viver criativamente no mundo; ter prazer em brincar é ter prazer em viver” (Machado, 2001, p. 27).

Essas concepções vêm ao encontro de que brincar é uma característica primordial na vida das crianças, pois permite o desenvolvimento cognitivo, psicomotor e psicossocial.

De acordo com Oliveira, citado por Santos (2001, p. 80):

“[...] a brincadeira infantil constitui uma situação social onde, ao mesmo tempo em que há

representações e explorações de outras situações sociais, há formas de relacionamento interpessoal das crianças ou eventualmente entre elas e um adulto na situação, formas estas que também se sujeitam a modelos, a regulações, e onde também está presente a afetividade: desejos, satisfações, frustrações, alegria, dor [...].”

Sendo assim, fica evidente que o brincar para a criança não é uma questão de puro divertimento, mas especialmente de educação, socialização, construção e pleno desenvolvimento de suas potencialidades, e a brincadeira é acima de tudo, um palco de desenvolvimento e aprendizado (não só escolar) que precisa se fazer presente nas salas de aula.

2.FENÔMENOS E DIMENSÕES QUE ENVOLVEM O BRINQUEDO

Diversos estudos ressaltam que o brinquedo faz parte da vida da criança. Pois é através dele que a criança provoca a sua imaginação adquire sociabilidade, experimenta novas sensações, começa a conhecer o mundo, trava desafios e busca satisfazer sua curiosidade de tudo conhecer. Uma vez que simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação.

Segundo Kishimoto (1999, p.21):

“o vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira.”

Para a autora o brinquedo é imprescindível ao desenvolvimento infantil, pois estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade, colocando a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas reproduzindo uma totalidade social, uma vez que um dos principais objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

A mesma autora acrescenta ainda que os fabricantes de brinquedos introduzam imagens que variam de acordo com a sua cultura. Atualmente os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com naves espaciais, bonecos e robôs, além de uma diversidade de jogos eletrônicos. Inúmeras vezes também incorporadas pelo mundo imaginário preexistente, criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica, como também o mundo encantado dos contos de fada.

Essas concepções vêm ao encontro do pensamento de muitos teóricos estudiosos do assunto.

Dentre tantos que enfatizam a ação e o significado do brinquedo Vygotsky (1998) afirma que o comportamento de uma

criança é determinado pelas condições em que ocorre. Ao brincar, ela aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de responder apenas aos ditos fornecidos pelo ambiente externo. Dessa maneira os objetos perdem sua força determinadora e a criança pode agir de forma diferente da usual embora reconheça a função e as características dos vários objetos.

Ele também afirma que o brinquedo não poderá ser caracterizado como uma atividade que simplesmente dá prazer pois, em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira, portanto, só darão prazer à criança se ela considerar o resultado interessante. Para ele, a criança brinca para satisfazer aquelas necessidades que surgem de desejos e tendências não possíveis de serem realizadas imediatamente, para resolver a tensão existente entre o mundo ilusório e o mundo real, realizando-os, na imaginação. Acrescenta ainda, que o brinquedo que comporta uma situação imaginária também comporta uma regra. Não uma regra explícita, mas uma regra que a própria criança cria.

O mesmo autor ainda chama a atenção sobre a importância do brinquedo, enfatizando que somente brincando é que a criança vai começar a perceber o objeto não da maneira que ele é, mas como desejaria que fosse. E isso não é possível na aprendizagem formal. Um exemplo citado pelo autor é quando a criança monta em uma vassoura e finge estar cavalgando um cavalo, ela está conferindo um novo significado ao objeto. Esse significado precisa de uma base que comporte um gesto que se assemelhe à realidade, pois para o autor, o mais importante não é a similaridade do objeto com a coisa imaginada, mas o gesto. Nesse caso, a vassoura contém em si um gesto em relação ao objeto (cavalo) ao qual ela está conferindo um significado. Dessa forma, no brinquedo, o significado conferido ao objeto torna-se mais importante que o próprio objeto. Daí a grande importância do brinquedo para o desenvolvimento infantil, pois ele cria novas relações entre situações no pensamento e situações reais.

Outro autor que merece destaque na compreensão acerca dos fenômenos e dimensões que envolvem o brinquedo é Almeida (2000), ao afirmar que o primeiro brinquedo utilizado pela criança é seu próprio corpo, que começa desde os primeiros meses de vida por meio das descobertas de si mesmo a ser explorado, passando em seguida a explorar objetos do meio que produzem estimulações visuais, auditivas ou cinestésicas. A partir daí, segundo o autor, o brinquedo estará sempre presente na vida da criança, do adolescente e mesmo do adulto.

O autor também enfatiza em seus estudos, que atualmente o brinquedo é considerado como um mero objeto de

consumo, pois, por meio de desenhos, filmes, comerciais, novelas, programas infantis dentre outros, é oferecido um fascínio domesticador de consumismo. Onde a criança torna-se vítima da publicidade que impõe valores ilusórios, exibindo de forma sedutora, valores altamente negativos caracterizados de brinquedos, satisfazendo apenas as necessidades imediatas (tão logo preenchidas essas necessidades), surgem o desejo da busca incessante de outro objeto que satisfaça a uma nova necessidade. Revelando assim, que a criança absorvida por essa situação, se desvia da plenitude do brincar e não conseguem representar concretamente seu pensamento, seus valores, suas emoções, não explora e nem cria, tornando-se objeto do verdadeiro jogo.

Nessa sua compreensão o autor ressalta a importância da definição de uma filosofia, de uma prática diferente em relação aos brinquedos, não só os de criança, mas os de adolescentes.

2.1 CLASSIFICAÇÃO E VALOR DO BRINQUEDO

Desde o nascimento da criança, o desenvolvimento da inteligência está estreitamente ligado ao desenvolvimento sensório-motor. Ao utilizar brinquedos, a criança aprende a analisar seus movimentos para torná-los mais eficazes.

O brinquedo, ao medir relações, propicia a sociabilidade e, ao favorecer a representação de imagens sociais e culturais, garante a inserção social da criança em seu tempo histórico. Estudos apontam que há uma classificação psicológica por categorias de valores com funções educativas. Nessa classificação, os brinquedos são selecionados para o desenvolvimento corporal, intelectual, afetivo, criativo e social.

Na classificação por famílias, os brinquedos são selecionados para:

- A primeira idade (0 a 15 meses), brinquedos denominados sensório-motores, que possibilitam a exploração da motricidade global (movimento do corpo como um todo, coordenação de movimentos, equilíbrio, favorecidos por bolas, brinquedos de jogar, puxar) e motricidade fina (desenvolvimento da habilidade manual, precisão de gestos, estimulados pelo chocalho, brinquedos de empilhar e encaixar, quebra-cabeças, jogos de criação entre outros).

- Os cinco domínios da personalidade da criança contemplados na matriz de classificação de brinquedos são: sensibilidade-criatividade, inteligência, afetividade, criatividade e sociabilidade.

- Atividades intelectuais, brinquedos que favorecem a atenção e compreensão: jogos de construções, científicos e “educativos” entre outros.

- Desenvolvimento afetivo, brinquedos que contribuem para a formação da personalidade infantil afetivo e de imitação como: pelúcias, acessórios de beleza para crianças, bonecas para vestir com atividades como choro, fazer xixi, rir, falar, entre outros.

- Atividades criativas, brinquedos que desenvolvem a criatividade como: fantoches, mosaicos – peças geométricas ou pinos de madeira ou plástico colorido para formar figuras, caixas de pintura sobre tecido, modelagem (manual), modelagem (com moldes), dentre outros.

- Relações sociais: Jogos de carta (baralhos de família, quartetos, mico-preto), jogos de sociedade para família (Banco Imobiliário, Detetive, Imagem e Ação), jogos de sorte, jogos de habilidade e destreza, dentre outros.

Os extraordinários estudos de Piaget (1975) privilegiam a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, concebendo o brincar como experiência necessária à análise do mundo e à construção da individualidade. A psicanálise, representada por Winnicott (1979), indica o brinquedo como instrumento que favorece a integração da personalidade, a proteção contra a ansiedade e outros medos e a comunicação com os outros.

Maluf (2003) ressalta a importância da forma de introduzir o brinquedo no mundo da criança. Para ela em determinadas situações o brinquedo pode apenas ser colocado no ambiente que a criança vai explorar; outras vezes precisa ser apresentado a ela, mostrando as possibilidades de exploração que oferece. Também enfatiza que o brinquedo tem valor diferente entre a criança e o adulto. Para alguns o valor está no preço; no entanto isto não passa de um detalhe; pois muitas vezes até mesmo uma tampinha tem um significado todo especial. Afirma assim que: “O brinquedo é a riqueza do imaginário infantil visto que através dele, a criança libera seus sentidos em todos os sentidos” (p. 49).

2.2 FUNÇÃO DO BRINQUEDO

As discussões feitas pelos pesquisadores que procuram entender o ato de brincar da criança vêm em auxílio dos profissionais que, atualmente, buscam revisar seus conceitos a cerca da função do brinquedo no cotidiano infantil.

O brinquedo desempenha muitas funções, tais como: o pensamento criativo, o desenvolvimento social e emocional.

O pediatra e psicanalista inglês, Winnicott (1975), aponta aspectos relevantes à função do brinquedo:

- As crianças têm prazer (físico e emocional) em todas as experiências de brincadeiras.

- Através das brincadeiras podem ocorrer impulsos coléricos ou agressivos, essa é a forma da criança expressar sem retorno do ódio e da violência do meio para com ela.

- As crianças brincam para dominar angústias, controlar idéias ou impulsos que conduzem à angústia se não forem dominados.

- A personalidade de uma criança evolui através de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adultos.

- A brincadeira propicia uma organização para a iniciação de relações emocionais, ocasionando o desenvolvimento de contatos sociais.

- Brinquedo significa para a criança um pedaço do mundo que ela já conhece e o resto do mundo que ela ainda vai explorar e conhecer.

Além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades lúdicas visam à auto-imagem, à auto-estima, ao auto-conhecimento, à cooperação, porque estes conduzem à imaginação, à fantasia, à criatividade, à criticidade e a uma porção de vantagens que ajudam a moldar suas vidas, como crianças e como adultas. Por isso a criança tem inúmeros motivos para gostar de brinquedos, cuja função é:

- Proporcionar a integração com outras crianças.
- Desenvolver a coordenação motora.
- Aumentar a independência.
- Diminuir a agressividade entre outras.

Com base nos estudos de diversos teóricos, confirma-se que sem o brinquedo a criança não irá desenvolver suficientemente o processo de suas habilidades. Uma vez que ao

assumir a função lúdica o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer. E ao assumir função educativa, ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

2.3 TIPOS DE BRINQUEDOS PARA DIFERENTES ETAPAS DE DESENVOLVIMENTO

As pesquisas revelam que as brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico. Ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar), impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo.

Os brinquedos tornam-se imprescindíveis e devem ser adequados ao interesse, às necessidades e às capacidades da etapa de desenvolvimento na qual a criança se encontra. Mesmo passando pelos mesmos estágios, a época e a forma como o desenvolvimento se processa pode variar bastante.

• **Fase sensório-motora (de 0 a 24 meses).** Nessa fase ocorrem grandes explorações e enormes descobertas, a criança desenvolve seus sentidos, seus movimentos, seus músculos, sua percepção e seu cérebro. É através do olhar, do pegar, do ouvir, apalpar e do mexer em tudo que está ao seu redor, que a criança se diverte e conquista novas realidades. Nesse estágio os brinquedos facilitarão a evolução motora.

Brinquedos adequados a esse período do desenvolvimento:

- Chocalhos, mordedores.
- Móviles sonoros ou não – brinquedos com figuras e formas diversas para colocar sobre o berço.
- Brinquedos para o banho – animais, barquinhos, peças flutuantes entre outros.

• **Dos 8 aos 12 meses** ocorre um grande desenvolvimento psicomotor, amplia-se o campo de ação da criança pois ela já senta e se locomove mais facilmente. Sente prazer ao manipular objetos, pôr, tirar, empilhar, experimentar, enfim imitar gestos e sons e é capaz de antecipar o resultado de algumas ações. Demonstra interesse por brinquedos de apertar botões, saltar peças ou abrir portas, por serem estimulantes e levarem as

crianças a interagir.

Brinquedos adequados:

- João-teimoso.
- Brinquedos de puxar e de empurrar.
- Cubos de pano.
- Bichos de pelúcia.
- Argolas de plástico para encaixar.
- Livros de pano.
- Caixinha de música.
- Caixa com objetos para pôr e tirar.
- Bonecas de pano.
- Brinquedos para areia e água, baldes, pазinhas e formas para brincar na areia.
- Animais e cadeiras de balanço – cavalinhos no tamanho da criança para cavalgar e balançar.
- Carrinhos para os primeiros passos – carrinhos com base sólida e alça, para a criança se apoiar ao começar a caminhar.
- Veículos sem pedais – tico-ticos, carrinho sem pedais que se movimentam pelo impulso dos pés da criança, no chão.
- Caixas de encaixes de formas e cores – caixas, carrinhos com orifícios de formas geométricas diferentes para receber pecinhas que só passam pelas aberturas correspondentes para cair dentro deles entre outros.

• **Dos 18 aos 24 meses**, a criança inicia o processo de interligar as ações realizadas e passa a lembrar-se de pessoas e coisas. Também inicia o processo de representação mental que irá subsidiar o surgimento da brincadeira simbólica, o jogo de faz-de-conta que se estabelecerá na próxima fase.

Brinquedos adequados:

- Carrinhos ou outros brinquedos de puxar e empurrar.
 - Blocos de construção.
 - Túnel para atravessar.
 - Cavalo de pau entre outros.
- **Aos 2 anos**, além dos movimentos físicos, a criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora montar e desmontar coisas, encaixar objetos nos lugares, rasgar, pegar no lápis, mexer com as coisas, dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação.

A prática dos movimentos motores dos músculos amplos e finos passa a ser dirigidas e aplicadas segundo uma ordem "intencional", provocando-lhe manifestações psicomotoras. Sendo essas manifestações expressões de puro simbolismo, representado na mente. Nessa fase gosta de estar com outras crianças, mas ainda não brinca junto; briga facilmente e disputa brinquedos; não gosta de emprestar seus brinquedos.

Brinquedos adequados:

- Veículos com pedais, triciclos, motos, velocípedes com 3 rodas.
- Bicicletas – bicicletas com duas rodas e rodinhas provisórias na roda traseira.
- Bolas, petecas, boliches de plástico, dentre outros.

• **Aos 3 anos** a criança começa a conhecer e reconhecer cores e formas:

- Passa a tentar registrar seus pensamentos em desenhos.
- Aprecia imitar os adultos em seus afazeres. Por isso gosta de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidenciem movimentos corporais, imitações e pequenas descobertas.

• **Por volta dos 4 anos**, os desenhos são mais completos e elaborados; a linguagem verbal é bem desenvolvida; quer saber de tudo; é repleta de indagações; passa a explorar o seu corpo e de outras crianças; gosta de livros, procura reconhecer figuras que estão no mesmo. Tem como preferência o brincar de casinha, papai, mamãe, de médico; brinca de forma cooperativa. Amigos imaginários geralmente fazem parte das brincadeiras.

O faz de conta para a criança é a realidade durante a brincadeira. Adoram usar fantasias como: Batman; Homem Aranha; Mulher Maravilha entre outros.

• **Com 5 anos** todos os jogos que as crianças participam ou pelos quais se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos e cinestésicos), operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa, efeito), funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras (coordenação fina), definem alguns aspectos básicos que dão condições para o domínio da leitura e escrita.

Começa a aceitar as regras das brincadeiras, procura segui-las, mas pode trapacear para não perder.

As competições tornam-se cada vez mais freqüentes, mas ainda não conseguem assimilar derrotas.

Os meninos, nessa fase, adoram brincar de mocinho e bandido, tornando assim as brincadeiras mais agitadas e repletas de ação. Já as meninas preferem brincadeiras mais calmas como as atividades domésticas e sociais.

Brinquedos adequados:

- Casa de boneca com móveis.
- Panelas e todos os de utensílios de cozinha.
- Cabanas, tendas, fortes, ranchos, dentre outros.

• **Por volta dos 6 anos de idade**, a criança define praticamente grande parte de seu desenvolvimento físico, mental, afetivo (equilíbrio emocional e social). Gostam de brinquedos rudes como bonecos, monstros, robôs e também de vários tipos de jogos, especialmente os de habilidade e destreza eletrônicos – videogames. Quer sempre ganhar e consegue sempre um jeito de trapacear para ganhar.

• **Aproximadamente a partir dos 7 anos**, a criança alcança um nível neurológico de maturação suficiente para permitir ao cérebro coordenar ao mesmo tempo, inúmeras dimensões dos objetos (largura, forma, espaço, altura, movimento) e também perceber, discriminar e relacionar centenas de detalhes visuais, auditivos e associá-los, combiná-los, formando novas estruturas. Os brinquedos aparecem sempre sob forma de interação social, munidos de regras.

Alguns brinquedos adequados para essa fase:

- **Jogos de estratégia e reflexão** - xadrez, damas, gamão, trilha, xadrez chinês.

- **Jogos de simulação, jogos de interpretação** - jogo em que são sugeridos detalhes de uma situação, de um cenário e em que os participantes devem analisando-os, decidir novas posições de personagens e componentes para transformar a história.

- **Coleção de jogos** – caixas com jogos variados.

• **Dos 8 aos 12 anos**. Nessa fase, também surge o gosto por coleções, canetas, figurinhas, chaveiros entre outros. Ocorrem também os clubes do Bolinha e da Luluzinha (meninos e meninas não

se misturam). Muitas vezes ficam mais tempo discutindo regras do que realmente jogando ou brincando. Necessitam de um espaço confortável que lhes proporcionem encontros com amigos, onde possam jogar.

Nessa fase os brinquedos sugeridos são:

- Boliche.
- Futebol de botões.
- Jogos de montar que sejam desafiantes.
- Jogos de construção.
- Jogos de damas, xadrez e outros.
- Jogos de perguntas e respostas.
- Jogos de cartas.
- Ferramentas para construção de brinquedos.
- Mini-laboratórios.
- Caixas de química, corpo humano e detalhes, caixa de - materiais orgânicos, cristais, microscópios, habitats.
- Quebra-cabeças mais complexos.
- Videogame dentre outros.

• **No período dos 12 anos para frente** – adolescência surge o interesse por jogos de tabuleiro e de aventuras, também pela prática de esporte e da ginástica, que procura equilibrar o emocional, buscando levá-los a praticar princípios de vida social integrada, bem como incorporar condutas pertinentes ao grupo e a comunidade.

Por ser a fase das operações formais, seu caráter é a conquista de algo novo e os jogos intelectuais exercem grande fascínio – pesquisa, jogos eletrônicos, corridas, aventuras, quebra-cabeça e discussão. Isso faz parte da incessante busca de identidade que eles vivem nessa fase.

3. ATUAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA COM JOGOS DE REGRAS

O processo de aprendizagem da criança é compreendido como um processo pluricausal, abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motores, sociais, econômicos, políticos entre outros. Portanto, a compreensão das dificuldades de aprendizagem exige capacidade de considerar os múltiplos fatores envolvidos.

Levando em consideração o processo ensino/aprendizagem nada melhor para definir e caracterizar um trabalho psicopedagógico dinâmico do que utilizar como recurso interventivo os jogos de regras, por serem imprescindíveis como instrumentos de avaliação no diagnóstico psicopedagógico através da análise dos processos de pensamento, utilizados pela criança como também da análise das relações estabelecidas com o parceiro e com as regras do jogo.

Diversos estudos comprovam por meio de oficinas de jogos, oferecidas para crianças e adultos em inúmeras universidades e instituições, que os jogos de regras são excelentes recursos psicopedagógicos que favorecem o desenvolvimento da concentração, atenção, disciplina, perseverança, flexibilidade, calma, curiosidade, domínio de si, criatividade.

Com o passar do tempo, também gera entre os participantes das atividades com jogos, a mentalidade que não basta jogar certo (obedecer às regras) ou entender o problema, nem tão pouco ganhar ou ter êxito, mas sim, cada vez mais é preciso melhorar os esquemas de ação, construir estratégias vencedoras, observar e problematizar seus erros, aprender com o adversário, antecipar, articular ataque e defesa entre outros.

Portanto, ganhar ou perder nos jogos e encontrar, ou não, a solução de problemas supõe a presença de aspectos afetivos de fundamental importância como: prazer, alegria, tolerância à frustração e espírito lúdico.

A atuação psicopedagógica visa a oferecer apoio aos aprendentes que estão apresentando dificuldades, levando-os a rever sua produção e atitudes, sempre tendo como fim modificar o que é negativo à realização da atividade como um todo ou melhorar aspectos que se apresentam insuficientes. Tendo como meta principal fazer por meio do jogo de regras com que o jogador tenha uma atuação o mais consciente e intencional possível, de modo que possa produzir um resultado favorável ou, se isso não ocorre que aprenda a analisar os aspectos do processo que o

impediram de atingi-lo. Tal procedimento está em concordância com as idéias de Perrenoud apud Macedo (2000, p.13), a respeito da avaliação formativa. Em suas palavras afirma:

“É formativa toda avaliação que ajuda o aluno a aprender e a se desenvolver, ou melhor, que participa da regulação das aprendizagens e do desenvolvimento no sentido de um projeto educativo. [...] a avaliação formativa define-se por seus efeitos de regulação dos processos de aprendizagem. Dos efeitos, buscar-se-á a intervenção que os produz e, antes ainda, as observações e as representações que orientam essa intervenção.”

Pensar na atuação psicopedagógica nessa perspectiva demonstra que uma reavaliação constante, favorecida por uma correta intervenção, faz com que o aprendente adquira gradativamente a possibilidade de generalizar suas conquistas nas oficinas para outros âmbitos (familiar, social e escolar). O jogo em seu sentido pleno é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. Através dele, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver, uma vez que não é uma tarefa imposta e nem está ligado a interesses materiais imediatos, mas absorve a criança, estabelece limites próprios de tempo e de espaço, cria a ordem e equilibra ritmo com harmonia.

Concluí-se, portanto, que o jogo é considerado imprescindível na educação de crianças e conseqüentemente na intervenção psicopedagógica uma vez que essa focaliza o sujeito na sua relação com a aprendizagem, os jogos de regras permitem de forma eficaz o desenvolvimento afetivo, motor, cognitivo, social, moral e a aprendizagem de conceitos.

3.1 UMA PROPOSTA PSICOPEDAGÓGICA LÚDICA, DESENVOLVIDA NO PROJETO ILHAS

O Projeto Ilhas sendo uma Organização não Governamental, consciente do seu papel e potencial como espaço educativo e que contribui para a formação de crianças e adolescentes através de programas de ações complementares à escola, por meio de atividades culturais, de acompanhamento escolar, recreação, esporte, lazer dentre outros, busca assegurar o

desenvolvimento integral dos educandos oriundos da favela do Pirambú que freqüentam a escola pública, trazendo profundas dificuldades cognitivas, afetivas dentre outras. Mediante essa situação, percebe-se a necessidade de uma proposta inovadora para trabalhar de forma mais eficaz o processo de ensino/aprendizagem desses educandos.

Embora é sabido que nas últimas décadas tenha ocorrido redução de analfabetismo e aumento das taxas de matrícula em todos os níveis de ensino, a situação da educação ainda é muito insatisfatória.

Segundo informações obtidas no Portifólio do Projeto Ilhas¹, a falta de escolarização atinge mais as crianças pobres: apenas 75% das crianças de baixa renda freqüentam o Ensino Fundamental, ao passo que em famílias com renda superior a dois salários mínimos per capita, 97% das crianças estão na escola (IPEA², 1997, p. 30).

Com base nas informações também obtidas no Portifólio do Projeto Ilhas, o analfabetismo ainda é bastante elevado entre crianças e adolescentes na faixa etária de 10 a 14 anos, a taxa para o país é de 14% e aumenta entre as crianças pobres para 27%. Do total de crianças que entram na escola, somente 23% completam 8 anos de educação. Os índices de repetência concentram-se maciçamente no primeiro ano da escola fundamental: nesta série, as taxas de repetência apontam um percentual próximo de 53% (UNESCO³, 1996).

A evasão escolar é outro problema que está presente em nossa realidade escolar. O abandono acontece desde a 1ª série do Ensino Fundamental e ocorre em definitivo entre os 13 a 15 anos. Mais grave ainda; o aluno médio, mesmo permanecendo quase 8 anos na escola, só consegue atingir a 3ª ou 4ª série.

Mais uma vez são crianças de famílias pobres as mais vulneráveis à evasão. É provável que pressões econômicas obriguem esses educandos a abandonar o sistema escolar para colaborar com a renda familiar.

Partindo da premissa de que a ludicidade é uma necessidade básica, rica e complexa para qualquer ser humano e que os brinquedos proporcionam uma variedade de experiências lúdicas fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, motor,

¹ Projeto Ilhas – Projeto descrito no Capítulo 4 desse trabalho.

² IPEA – Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada.

³ UNESCO – Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura.

emocional e social das crianças, surgiu a necessidade dessa proposta psicopedagógica, visando atuar no desenvolvimento social e educativo de crianças carentes que freqüentam a escola pública, oriundas da favela do Pirambú, cuja faixa etária varia de 5 a 12 anos.

Para isso foi elaborado um projeto temático: Brinquedos e brincadeiras tendo como meta propiciar por meio de vivências lúdicas através de oficinas de artes, leitura, confecção de livros de estórias infantis, dramatizações, dança, músicas, paródias, jogos, cantigas de roda, visitas a bibliotecas, parques e centros culturais, como também do processo de construir brinquedos ao ato de brincar, culminando com a criação de uma pequena brinquedoteca.

É possível que o trabalho realizado dentro dessa perspectiva lúdica possa servir como força motivadora no processo de aprendizagem e desenvolvimento social das crianças carentes de recursos materiais e afetivos.

3.1.1 Execução do projeto

Tema: Brinquedos e Brincadeiras

3.1.2 Público alvo

140 crianças carentes da escola pública oriundas da Favela do Pirambú (da educação infantil a 4ª série do Ensino Fundamental I), cujas idades variam de 5 a 12 anos.

3.1.3 Objetivo Geral

Desenvolver nas crianças as brincadeiras, resgatando os brinquedos da época de seus pais e avós. Produzir e construir brinquedos fazendo uso de sucatas e/ou matérias de baixo custo com intuito de proporcionar a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa.

3.1.4 Objetivos Específicos

- Valorizar o brincar e as atividades lúdicas.
- Enriquecer as relações familiares, através da participação dos pais e avós entre outros.
- Reconhecer os tipos de interação social presente na situação de brincadeiras.
- Possibilitar a construção de seus próprios brinquedos e jogos.
- Conhecer as preferências das crianças em relação aos brinquedos oferecidos.
- Construir uma brinquedoteca.

3.1.5 Metodologia

- Organização de oficinas de confecção de brinquedos.
- Oficinas de leitura.
- Atividades aplicadas na linguagem escrita: álbum de instrução de brinquedos e brincadeiras.
- Caderno de canções e cirandas.
- Mini-dicionário.
- Entrevista com os pais e avós sobre os brinquedos e os tipos de brincadeiras do seu tempo de criança.
- Confecção de painéis através de desenhos e pinturas da brincadeiras preferidas. Elaboração de um jornal.
- Paródias.
- Dramatização.
- Danças.
- Criação de uma brinquedoteca.
- Sessões de brincadeiras.
- Visita a Biblioteca Pública.
- Visita ao Centro Cultural Dragão do Mar.
- Atividades extra sala.
- Brincadeiras diversas (Parque Adahill Barreto).
- Conclusão.

3.1.6 Recursos

- Garrafas descartáveis.
- Caixas.
- Papel de presente.
- Barbante.
- Cola de isopor.

- Lã.
- Pincel.
- Botões.
- Durex colorido.
- Esponjas.
- Tecido.
- Emborrachado E.V.A.
- Papel laminado.
- Papel 60kg.
- Olhinhos.
- Papel veludo.
- Papel crepom.
- Pistola para cola quente.
- Folhas de papel madeira.
- Lápis de cor.
- Giz de cera.
- Canetas hidrocor.

3.1.7 Cronograma do desenvolvimento do trabalho

Planejamento semestral – Elaborado em nov/2003

Abertura	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	AGO	SET
Planejamento do Projeto brinquedos e brincadeiras com a educadora Amélia Borja.	X						
Objetivo: Resgatar os brinquedos de época dos seus pais e avós desenvolvendo a importância do brincar na construção de suas identidades.		X					
Construção de painéis referente aos projetos temáticos: Brinquedos e Brincadeiras e Projeto de Leituras.		X					
Montagem do cenário para abertura do Projeto Brinquedos e Brincadeiras, através de uma peça teatral.		X					
Confeção de um mini-dicionário.		X					
Confeção de bonecas de papel e vestuário.		X					
Criação de um caderno de cirandas e cantigas de rodas.		X					
Oficina de decoração “móviles.”		X					
Início do Projeto de Leitura: Objetivo: Desenvolver nos educandos o gosto pela leitura, sua capacidade de analisar a realidade, conhecendo melhor o mundo que os cercam.			X				
Brincando no parque – Parque Adahil Barreto.			X		X		
Visita ao Centro Cultural Dragão do Mar.			X				
Visita a Biblioteca Pública.		X		X	X		
Ensaio da festa da Páscoa, dança e dramatização.				X			
Festa da Páscoa.				X			
Peça Teatral: Um lobo instruído.				X			
Oficina de confecção de brinquedos.				X	X		
Aula de Campo e Recreação.				X	X		
Entrevista com os pais e avós.				X			
Elaboração de um jornal.				X			
Noticiário de TV.					X		
Criação da Brinquedoteca.						X	
Ensaio da peça de encerramento: Um lobo instruído que conquistou a Brincolândia.						X	
Encerramento do Projeto de leitura e Brinquedos e Brincadeiras						X	

3.1.8 Aspectos e vantagens pedagógicas proporcionadas pelo lúdico nas turmas observadas

No decorrer deste trabalho, foram observadas diversas transformações no comportamento e no desenvolvimento social das crianças, uma vez que as brincadeiras proporcionaram o desenvolvimento da interação social com a formação de pequenos grupos, os quais desfrutavam das mesmas brincadeiras e raramente se dissociavam não se observando muitas situações em que a criança brincava individualmente.

No aspecto de socialização, foi percebido que os jogos foram imprescindíveis. Houve uma redução do egocentrismo, da agressividade e das brigas. Outro fator que foi muito importante foi o correio da amizade que gerou visivelmente a sensibilidade e a estima nas crianças, levando-as a experimentar os fenômenos da simpatia e da empatia, provocando o estreitamento dos laços de amizade e afetividade mútuas.

Afirmando esses fenômenos pede a palavra Winnicott (1975, p.163) enfatizando que: “[...] a brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais.”

Foram confeccionados inúmeros brinquedos com sucata, dentre eles destacam-se: casinhas, mobílias e bonecas de pano. Os pais demonstraram grande interesse pelas atividades e participaram de algumas oficinas.

A entrevista feita pelas crianças aos pais e avós, foi outro momento marcante, onde fizeram parte do cenário de memórias dos mesmos as brincadeiras de roda, passa anel, bonecas de pano, casinha, cavalo de pau, carrinho de lata, amarelinha entre outras. Vale ressaltar que cada entrevistado, à sua maneira, manifestou aspectos de admiração e saudosismo pelo brincar e por tudo aquilo que vivenciou.

Percebeu-se a admiração e o interesse das crianças por essas brincadeiras relatadas na entrevista, através de um grande painel confeccionado com desenhos onde elas demonstravam as brincadeiras preferidas de seus pais e avós.

As vivências corporais, através dos jogos, danças e dramatizações possibilitaram as crianças melhor desenvoltura na expressão verbal e gestual que são expressados em níveis de comportamentos afetivos, motores e lingüísticos que

conseqüentemente possibilitaram às crianças efetuarem novos valores culturais.

Na fala dos instrutores pedagógicos, que realizam um trabalho com as crianças há algum tempo, é notório o crescimento no aspecto cognitivo, pois os educandos apresentam melhor conscientização, percepção, conceituação, resolução de problemas, elaboração do pensamento lógico e abstração.

Os jogos observados em alguns momentos em sala demonstraram amplas possibilidades de exercício do potencial criativo dos envolvidos diretamente com ele, percebeu-se, portanto, que o jogo é um campo fértil para a semente da imaginação.

Dentro das características principais da faixa etária de cinco a seis anos os materiais oferecidos estimularam o mundo do faz-de-conta, onde as crianças criavam situações de estória, construíram e incorporavam personagens. Isto decorre da grande imaginação observada na idade pré-escolar, o que conduz a um aumento dos esquemas simbólicos.

Nas falas das crianças que tiveram pela via da ludicidade essa prática prazerosa e significativa incluída em seu cotidiano através desse projeto temático, aparece inúmeras vezes no diálogo estabelecido com as instrutoras pedagógicas "aprender dessa maneira é muito legal!".

Fontes geradoras de fatores importantes para o desenvolvimento pleno da criança, foram verificadas como estímulo, interesse, alegria, ânimo e entusiasmo.

A pesquisa concluiu essas observações dos aspectos e vantagens que o lúdico proporcionou, cientes de que a aprendizagem significativa e enriquecedora é fruto de relações prazerosas, que possibilitam aos educandos elevarem sua auto-estima e se envolverem com o objeto do conhecimento descobrindo o prazer de aprender. Dando suporte a essa afirmação Santos (1997, p.12) sugere que:

"O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento."

4. ASPECTO SITUACIONAL DA INSTITUIÇÃO

4.1 HISTÓRICO E LOCALIZAÇÃO

O Projeto Ilhas é uma ação de Assistência Social da Fundação Francisca Feitosa e do Hospital Antônio Prudente Ltda., que juntos contribuem para a minimização da exclusão social.

Este projeto atende em média 500 crianças e adolescentes de 5 a 16 anos, oriundas das cidades de Fortaleza e Maracanaú que se encontra em condições de risco. No projeto encontram espaço para fortalecer sua identidade pessoal e social, a partir de uma metodologia baseada em pressupostos do Protagonismo Juvenil no conceito do desenvolvimento humano, atuando com ações complementares à escola e paralelamente a ela.

Empenhados em contribuir para a melhoria da qualidade de vida de crianças e adolescentes o Ilhas participa também do **Programa Governamental de Erradicação do Trabalho Infantil - PETI**, onde atende crianças que trabalhavam para contribuir com a renda familiar. Atende os familiares com projetos específicos cuja finalidade é a melhoria da qualidade de vida e geração de emprego e renda.

Está localizado à Rua Heráclito Graça – 500 no centro da cidade de Fortaleza, num prédio que outrora funcionou um renomado Hospital. Funciona de segunda à sexta-feira das sete às dezessete horas.

Todo o terceiro e quarto andar deste prédio estão disponíveis ao Projeto. É uma área isolada longe de qualquer barulho ou risco. O espaço foi adaptado às necessidades das crianças, são dois andares com escada e rampa.

Em Maracanaú situa-se na sede da Fundação Francisca Feitosa.

4.2 MISSÃO

Proporcionar às crianças de baixa renda, condições reais de desenvolverem seus potenciais profissionais, artísticos e éticos, isto é, formando cidadãos, além de atuar melhorando as condições de vida de seus familiares e de sua comunidade.

4.3 OBJETIVOS

4.3.1 Geral

Propiciar educação de qualidade a crianças e adolescentes, voltadas para o desenvolvimento pessoal e preparação para a vida, realizando juntamente com as famílias dos educandos, programas de geração de renda, visando a auto-sustentabilidade.

4.3.2 Específicos

- Resgatar uma relação positiva com a aprendizagem.
- Desenvolver a expressão e a comunicação.
- Estimular a curiosidade e a capacidade de buscar respostas para perguntas e problemas.
- Estimular a realização de trabalhos que conduza os jovens e adultos ao mundo profissional.

4.4 METODOLOGIA

A metodologia de trabalho é realizada com as crianças, através de projetos pedagógicos que desenvolvem as habilidades básicas propostas pela UNESCO: aprender, fazer, conviver e ser. A equipe elabora cuidadosamente os projetos após uma avaliação dos problemas apresentados tanto pelas crianças como por seus familiares. Buscando assim, integrar trabalhos com a comunidade e a escola.

A seleção para o ingresso da família é feita por funcionários do Projeto que estão constantemente visitando a comunidade e vão de encontro aos casos mais necessitados como

aqueles em que os chefes de família estão desempregados, mora em casas de madeirite, sem esgoto, água potável, com a finalidade de ajudar quem realmente mais necessita.

4.5 ATIVIDADES ESPECÍFICAS

- **Acompanhamento escolar e lição de casa**

Esta atividade visa minimizar evasão escolar e melhorar o desempenho educacional, associados a uma conduta de valores morais que são trabalhados em todas as atividades realizadas. Promovendo o desenvolvimento humano e fortalecendo as relações sociais.

- **Brinquedoteca**

Nesta oficina, utilizando sucata crianças e jovens constroem seus brinquedos. A singularidade é estimulada em oposição à cópia, desenvolvendo, assim, habilidades motoras e ampliando o repertório simbólico.

- **Biblioteca**

É um espaço de prateleiras, com muitos livros usados, doados pelos funcionários da empresa e pela comunidade.

- **Higiene e saúde**

Banheiros especialmente construídos com box individuais, contando com 10 chuveiros cada, uma pia muito ampla para escovação, além dos vasos sanitários individuais.

- **Sexualidade**

Este programa tem como objetivo transmitir informações e formar valores.

- **Coral**

O objetivo é trabalhar a musicalidade, a concentração e a disciplina; a participação é espontânea.

- **Ballet**

Ofertar formação específica na linguagem da dança, possibilitando no futuro a escolha para a inserção no mercado de trabalho artístico.

- **Informática**

Capacitar educandos no domínio de conhecimentos e técnicas na área de informática, associados a uma visão ética do mundo.

- **Artesanato**

Os cursos oferecidos são: Reciclagem de papel, produção de embalagens com papel reciclado, cartões festivos, bordado, arte com retalhos, alfabetização.

- **Reciclagem de papel**

O Papel é doado ao Projeto Ilhas e reciclado no piso inferior por uma equipe de mulheres que garantem parte do sustento de casa com este trabalho.

Ao final de 2003 foram recicladas 17 toneladas de papel, que são doados pelo Hapvida a um grupo de mães que realizam esse trabalho.

4.6 INFRA-ESTRUTURA DA INSTITUIÇÃO

As duas unidades possuem as mesmas características estruturais, sendo que em Maracanaú ela se encontra no térreo do prédio com um amplo jardim e muita sombra para atividades recreativas.

São 5 salas de aula com pia e banheiro, 1 sala de artes, um salão bem amplo que é usado para as atividades físicas, comemorativas e também para o ballet, 1 refeitório amplo, 1 lavanderia, 2 banheiros grandes com estrutura para banhos coletivos separados por sexo, 2 salas de administração, 1 sala de coordenação pedagógica, 1 enfermaria, 3 almoxarifados, 1 sala de informática. Somando todos os espaços temos mais de 20 salas sendo usadas especificamente ao Projeto Ilhas.

Além desses espaços “pedagógicos” o Projeto conta com toda estrutura do Hapvida que garante o funcionamento administrativo (financeiro, contabilidade, informática, portaria, segurança, recursos humanos, departamento pessoal, manutenção, pedreiro, carpinteiro, pintor, e eletricista, que seria um serviço muito oneroso e é realizado gratuitamente).

4.7 PERFIL SÓCIO-ECONÔMICO DA COMUNIDADE ATENDIDA

- Alta densidade populacional.
- Baixa escolaridade.
- Altos índices de criminalidade e tráfico de drogas.
- Falta de saneamento básico.

4.8 PROCESSO DE INCLUSÃO DA FAMÍLIA

É feita uma avaliação por um agente social onde se verificam condições de moradia, emprego e renda, saúde e necessidades da família. É fundamental que ela esteja dentro dos padrões de pobreza, ou seja, R\$ 60,00 (sessenta reais) *per capita*.

Após seu ingresso, essa família passa a receber acompanhamento e capacitação, visando à melhoria da qualidade de vida.

Mensalmente ocorrem reuniões com essas famílias onde são abordados os seguintes temas:

Alcoolismo	Encaminhados ao AA (Alcoólatras Anônimos)
Prevenção de câncer (mama, útero, próstata)	Posto de saúde da comunidade
Dengue, higiene básica.	Orientação
Relações familiares e Normas de boa convivência	Palestra – SESI (Serviço Social da Indústria)
Violência Doméstica, exploração infantil do trabalho.	Palestra – SESI (Serviço Social da Indústria)
Emprego e renda	SINE (Sistema Nacional de Emprego) / IDT(Instituto do Desenvolvimento do Trabalho)
Aleitamento materno	Palestras / Enfermeira
Orientações com alimentações	Palestras/ Nutricionista
Educação começa em casa	Palestras / Psicopedagogo
Educação escolar, evasão escolar	Palestras / Psicopedagogo
Analfabetismo de Adultos	Escolas locais

• RESULTADOS OBTIDOS EM 2003:

- **Alcoolismo** – 20 % dos pais procuraram ajuda no AA e se encontram em tratamento.
- **Evasão Escolar** – 90 % das crianças atualmente freqüentam regularmente a escola.
- **Emprego e Renda** – 30 % das famílias receberam cursos de capacitação, proporcionando a criação de uma cooperativa de serviços.
- **Analfabetismo** – 15 % das mulheres está freqüentando salas de alfabetização.

4.9 PROCESSO DE INCLUSÃO DA CRIANÇA

Ao chegar ao Programa a criança é recebida pela instrutora pedagógica e pelos colegas de classe, é chamada para o momento de acolhimento.

No dia seguinte, ela passa por um processo que é chamado de "Avaliação do Estado Geral".



CONCLUSÃO

A síntese desta proposta psicopedagógica é fruto de um trabalho extremamente gratificante realizado com crianças vindas da escola pública com inúmeras dificuldades, cognitivas, sócio-afetivas e relações familiares inadequadas.

De forma resumida tentou-se mostrar, firmados em vários teóricos estudiosos do assunto, a importância do brincar para o desenvolvimento infantil. Pois, por meio dele se percebe concretamente que ocorrem grandes transformações e progressos nos aspectos de socialização, cognição, afetividade, motivação e criatividade desses educandos assistidos pelo Projeto Ilhas, uma vez que foram lançadas luzes de ludicidade através da intervenção psicopedagógica.

A socialização aparece como uma dimensão base sobre a qual as demais se apóiam e a cognição situa-se no topo dessa coluna, entendendo que se houver uma adequada mobilização das dimensões afetivas motivadoras e criadoras, o exercício cognitivo terá condições favoráveis para ocorrer a contento. O brincar aparece como um meio de encadeamento de tais dimensões que agindo conjuntamente, poderão proporcionar um desenvolvimento integrado das potencialidades das crianças e das habilidades pelas quais perpassa o processo educativo.

Inúmeras situações revelam, ainda, relações positivas entre o jogo em sala de aula e o mundo extra-escolar das crianças envolvidas. As atividades lúdicas propostas em sala por meio do jogo demonstraram que lacunas foram preenchidas, além do afeto no âmbito de todas as atividades, entre elas a presença da alegria contagiante, foi eliminando a agressividade e a violência que antes era o âmago das atitudes verificadas na maioria das vivências e atividades realizadas com as crianças.

As informações contidas neste trabalho pretendem conduzir e despertar os leitores a fazerem uma reflexão mais profunda sobre este tema tão maravilhoso e fantástico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P.N. de. **Educação lúdica – técnica e jogos pedagógicos**. 10ª ed. São Paulo: Loyola, 2000. 295p.

ARIÉS, P. **História social da criança e da família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981. 279p.

CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 2ª ed. São Paulo: Summus, 1987. 139p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1990. 224p.

KISHIMOTO, T.M. (Org). 3ª ed. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999. 183p.

MACEDO, L. de **Aprender com jogos e situação problema**. Porto Alegre: Artes Médica Sul, 2000. 116p.

MACHADO, M.M. **O brinquedo sucata e a criança**. 4ª ed. São Paulo: Loyola, 2001. 111p.

MALUF, A.C.M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003. 111p.

MARROU, H.I. **História da educação na Antigüidade**. 4ª ed. São Paulo: E.P.U. 1975. 639p.

MIRANDA, S. de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas: Papyrus. 2001. 110p.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1995. 370p.

RUBINSTEIN, E. (Org). **Psicopedagogia: uma prática, diferentes estilos**. São Paulo: Livraria e Editora Ltda., 2001. 286p.

SANTOS, S.M.P. dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001. 227p.

_____. **O lúdico na formação do educador**. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1997. 75p.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes. 1998. 191p.

230p. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago. 1975.

WINNICOTT, D.W. A criança e seu mundo. Rio de Janeiro: Zahar, 1979. 270p.

ANEXOS

OFICINA DE CONFEÇÃO DE BRINQUEDOS



“É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fruem de sua liberdade de criação”.
(Winnicott).



OFICINA DE ARTES



CONFEÇÃO DE PAINÉIS REFERENTES AOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS DA ÉPOCA DE SEUS PAIS E AVÓS



OFICINA DE LEITURA



criação dos seus próprios livros de estória



visita à biblioteca pública

CONTAÇÃO DE ESTÓRIAS INFANTIS DINÂMICA COM FANTOCHES E JOGOS



“(...) O jogo é importante no desenvolvimento emocional da criança, pois por seu intermédio se constitui um caminho possível para expressar idéias e sentimentos que estão latentes em seu interior que de outra forma, não surgiriam ao exterior”. (Alfaro).

APRESENTAÇÃO DE UM PROGRAMA DE TV ENVOLVENDO O MUNDO MÁGICO DOS BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS



DRAMATIZAÇÕES



“Na criança que brinca há um herói que dorme, e que às vezes se descobre um instante”. (Chateau).

PEÇA TEATRAL: O LOBO INSTRUÍDO QUE CONQUISTOU A BRINCOLÂNDIA



ATIVIDADES PSICOMOTORAS



“(...) Quando brica livremente e se satisfaz, a criança o demonstra por meio do sorriso. Esse processo traz inúmeros efeitos positivos aos aspectos corporal, moral e social”.
(James Chistie).

VIVÊNCIAS NO PARQUE

“Brincar é viver criativamente no mundo. Ter prazer em brincar é ter prazer em viver”. (*Marina Marcondes Machado*).



“O conhecimento só emerge em sua dimensão vitalizadora quando tem algum tipo de ligação com o prazer”. (*Assmann*).

