

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

**ATIVIDADES LÚDICAS COMO FACILITADORAS DA
APRENDIZAGEM INFANTIL**

MARIA ALDIRA QUEIROZ DE ARAÚJO

**FORTALEZA –CEARÁ
2005**

ATIVIDADES LÚDICAS COMO FACILITADORAS DA
APRENDIZAGEM INFANTIL

MARIA ALDIRA QUEIROZ DE ARAÚJO

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

FORTALEZA- 2005

Esta monografia foi submetida como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Federal do Ceará e encontra-se à disposição dos interessados na Biblioteca Central da referida Universidade.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida, desde que seja feita de conformidade com as normas da ética científica.

Maria Aldira Queiroz de Araújo

MONOGRAFIA APROVADA EM: ___/___/___

Profª Ms. Marisa Pascarelli Agrello
Orientadora

SUMÁRIO

RESUMO	IV
INTRODUÇÃO	5
1. A EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO LÚDICO.....	7
2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	12
3. O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL	24
3.1 Relação professor-aluno como facilitador da aprendizagem	24
3.2 O professor como mediador da aprendizagem por meio do lúdico.....	25
3.3 O papel do professor nas atividades lúdicas.....	26
3.4 A perspectiva sócio-interacionista propiciando a aprendizagem..	27
3.5 O ambiente preparado como facilitador da aprendizagem.....	29
3.6 O psicopedagogo na instituição escolar: papel, importância, atuação preventiva.....	32
4. O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA PSICOPEDAGÓGICA	36
4.1 O espaço da sala de aula.....	39
4.2 Psicopedagogia e os jogos.....	43
5. CONTRIBUIÇÕES DE PIAGET PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	46
6. CONCEITUANDO JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO	53
CONCLUSÃO	62
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	64

RESUMO

Este trabalho investiga a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, tendo objetivos problematizar o conceito de lúdico, historiando sua evolução, identificar as atividades pedagógicas envolvendo o lúdico realizado na escola, avaliar os resultados decorrentes do desenvolvimento do lúdico no processo ensino-aprendizagem. Portanto a proposta básica desta pesquisa foi evidenciar a relevância que o lúdico apresenta para a escolarização da criança na fase da educação infantil, como um dos recursos facilitadores da aprendizagem. O Lúdico é uma das necessidades básicas do corpo e da mente. A necessidade do prazer, da alegria, e particularmente a procura do jogo são tendências naturais, e talvez entre os mais fortes, pois as crianças brincam por toda a parte e sempre. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, e está dividida em seis capítulos. A princípio fez-se a Evolução Histórica do lúdico. Em seguida comentou-se a importância do lúdico, retratando-se o valor de atividades como o jogo, a mímica, o teatro e a sucata para o desenvolvimento emocional, social, cognitivo e motor da criança; o terceiro trata do professor de educação infantil, o quarto apresenta o lúdico numa perspectiva psicopedagógica enfocando as diversas formas de brincar; o quinto aborda as fases do desenvolvimento e jogos segundo Piaget e por último conceitos sobre jogo, brincadeira e brinquedo segundo vários teóricos. Após a análise dos resultados da pesquisa, constatou-se e apontou algumas considerações importantes que o lúdico é um recurso essencial para trabalhar e desencadear a fluidez do processo de aprendizagem na educação infantil, dentre elas: o lúdico é um recurso bastante rico para aprendizagem e o desenvolvimento da criança e deve ser utilizado no cotidiano das atividades da educação infantil; as atividades lúdicas são proporcionadoras de divertimento e influenciam na elaboração do conhecimento infantil; o jogo, a brincadeira e o brinquedo são recursos que favorecem a aprendizagem da criança, dão significados à sua realidade, desenvolvem habilidades, contribuem para a formação de sua personalidade e organizam suas relações com os objetos, com os espaços e com os outros; a educação infantil é um período de suma importância para a criança, sendo a base de sua socialização e da construção da inteligência e o professor deve ter o conhecimento da diferença essencial que separa os modos de sentir, agir e pensar da criança e do adulto para poder oferecer àquilo que é interessante.

INTRODUÇÃO

Desde a infância o encanto pelo jogo é reforçado por se fazer dele um segredo. É daí que resulta a capacidade de enxergar o outro. Assim pode-se apontar que a função do jogo, do brinquedo de forma geral, pode ser definida pelos aspectos fundamentais que se encontram no próprio jogo: a luta por algo que se deseja ou a representação de algo. Os fora da lei, os revolucionários, e outros, de todos os tipos têm tendência fortemente associativas e todas as suas ações são marcadas por elementos lúdicos.

Em qualquer lugar do planeta, um grupo de criança joga, brinca de correr, de pega-pega, de rodas, definem regras, o que “vale” e o que “não vale”. Isso vem esclarecer que o jogo, o brinquedo, o brincar é uma necessidade, uma arte e um direito que junto com as necessidades básicas de alimentação, saúde, moradia e educação é vital para o desenvolvimento do potencial de todas as crianças.

A própria história da humanidade revela que as crianças sempre brincaram, continuam brincando e certamente nunca deixarão de brincar. O que deixa claro que brincar é inerente à natureza de qualquer pessoa, seja qual for a sua origem ou a sua época.

Embora o brincar sempre tenha feito parte do cotidiano infantil nem sempre lhe foi dada a devida importância. Foi considerado por muito tempo como atividade insignificante e dispensável. As crianças eram vistas como adultos em miniatura tanto na família quanto nas artes, na educação e nos jogos. Eram consideradas como seres inacabados sem nada específico e original. Aos poucos essa interpretação foi se mostrando inadequada diante das descobertas realizadas por alguns teóricos que estudaram a especificidade infantil. A criança passou a ser vista como portadora de uma natureza própria que deveria ser desenvolvida.

O lúdico é a vida se construindo em seu movimento. É o modo de ser do homem no transcurso da vida, com expressões de experiência e de construir a vida alegremente, sem rigidez, nem espaço intermediário entre o sujeito e o objetivo, entre o mundo interior do sujeito e o mundo exterior, com todas as suas separações e conexões.

Devido à importância do lúdico, do jogo na vida e na educação infantil, ressalta-se a excelência do ato de brincar, respeitando as fases de desenvolvimento da criança e as construções do jogo para crescimento global e harmônico da criança. Além disso, esse trabalho se propõe a resgatar o sentido de ser sujeito de sua própria ação e, servir como meio para evidenciar de maneira mais profunda o lúdico, especialmente para a educação infantil.

Este trabalho é composto por seis capítulos.

No primeiro, enfoca-se a evolução do lúdico para enfatizar que tudo que se faz e se sente tem algum sentido e lugar no lúdico e no brincar. Através de uma exposição teórica, procurou-se destacar fatos intrínsecos ao jogo. Histórico, concepções pedagógicas, as teorias sobre o jogo, o processo de valorização do jogo, o surgimento da ludoteca e a relevância de alguns teóricos na relação do jogo com a aquisição do conhecimento.

No segundo capítulo deste trabalho é tratado o lúdico e sua importância, retratando-se o valor de atividades como o jogo, o brinquedo, a brincadeira, o desenho, a música, a mímica, o teatro e a sucata para o desenvolvimento emocional, social, cognitivo e motor da criança.

No terceiro capítulo é apresentado o professor de educação infantil. Aborda-se a relação professor-aluno, o professor como mediador da aprendizagem por meio do lúdico, papel do professor ao desenvolver as atividades lúdicas, a perspectiva sócio-interacionista proporcionando a aprendizagem e o ambiente preparado como facilitador da aprendizagem.

No quarto capítulo, comenta-se a relação existente entre o lúdico e a Psicopedagogia.

No quinto capítulo, aborda-se as fases do desenvolvimento e jogos infantis segundo Piaget. E, no sexto capítulo, conceitos sobre jogos, brinquedos e brincadeira na visão de especialistas como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, Huizinga, Wallon, Claparède, Marinho, Aguiar, Araújo entre outros.

Esta pesquisa bibliográfica tem como objetivo geral investigar a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem na educação infantil. Para tanto é preciso problematizar o conceito de lúdico, historiando a sua evolução, identificar as atividades pedagógicas envolvendo o lúdico, avaliar os resultados decorrentes do desenvolvimento do lúdico no processo da aquisição da aprendizagem da criança.

CAPÍTULO I. A EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO LÚDICO

A relevância do jogo vem de longas datas. Filósofos como Platão, em *Les Lois*, apud Kishimoto (1990), comenta a importância do “aprender brincando”, em oposição à utilização da violência e da repressão. Da mesma forma, Aristóteles, apud Kishimoto (1990), sugere, para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura. Mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino.

Posteriormente Quintiliano, apud Kishimoto (1990), destacou o papel do jogo na educação, onde em seus escritos relatou a presença de pequenas guloseimas em forma de letras, elaborados pelas doceiras de Roma, favorecendo assim, a prática de aliar o jogo aos primeiros estudos pela instrução elementar, semelhante aos locais destinados a espetáculos e a prática de exercícios de fortalecimento do corpo e do espírito.

Com o aparecimento de novos ideais outras concepções pedagógicas reabilitam o jogo. Durante o Renascimento, onde não mais se exigia a mortificação do corpo, mas o seu desenvolvimento, o jogo deixou de ser objeto de reprovação oficial, incorporou-se no cotidiano de jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano. É nesse contexto que Rabecq-Maillard, apud Kishimoto (1990), situa o nascimento do jogo educativo. Surgiu então o jogo educativo no século XVI, como suporte da atividade didática, visando à aquisição de conhecimentos e conquista de um espaço definitivo na educação infantil.

Ariès, apud Kishimoto (1990), afirma que as brincadeiras e os divertimentos ocupavam um lugar de destaque nas sociedades antigas. Mas essa atitude aparece sob dois aspectos contraditórios. De um lado, todos os jogos eram admitidos sem reservas nem discriminação pela grande maioria. De outro, e ao mesmo tempo, uma minoria poderosa e culta de moralistas rigorosos os condenavam quase todos de forma igualmente absoluta, denunciando sua imoralidade, sem admitir praticamente nenhuma exceção.

Mas foi ao longo dos séculos XVII e XVIII que adotou uma atitude moderna em relação aos jogos, fundamentalmente diferente do que ocorria até então. A partir daquele momento histórico passa a existir um novo sentimento de infância, diz Ariès, apud Kishimoto (1990). De um lado, passa a se ter uma preocupação com os jogos, fato desconhecido até aquele momento; de outro, a preocupação para preservar sua moralidade e educá-la. Ficaram proibidos os jogos classificados como maus, e recomendados àqueles reconhecidos como bons.

O conceito *homo ludens* passa a ser valorizado, isto é, o homem que se diverte. O ato de jogar (brincar) passa a ser considerado como um fator fundamental no processo de desenvolvimento humano. Devem ser analisados, portanto, alguns significados atribuídos à palavra jogo.

O jogo pode apresentar significados distintos, dos mais amplos aos mais estritos. Pode ser entendido como os movimentos que a criança faz nos seus primeiros anos de vida (agitar objetos que estão ao seu alcance, por exemplo), como também os jogos tradicionais e os desportos institucionalizados.

Foi a partir do final do século XIX que o jogo do ponto de vista científico passa a ser alvo de estudo de psicólogos, psicanalistas e de pedagogos em geral, surgindo a partir daí todo um rol de teorias na tentativa de explicar seu significado.

A Teoria do recreio, de Schiller, apud Kishimoto (1990), sustentava que o jogo servia para recrear-se, sendo esta sua finalidade intrínseca. Na Teoria do descanso, de Lazarus, apud Kishimoto (1990), o jogo é visto como atividade que serve para descansar e para restabelecer as energias consumidas nas atividades sérias ou úteis. Na Teoria do excesso de energia, de Spencer, apud Kishimoto (1990), o jogo tem como função a descarga do excesso de energia excedente. Na Teoria da antecipação funcional, de Groos, apud Kishimoto (1990), o jogo é visto como um pré-exercício de funções necessárias à vida adulta. Na Teoria da recapitulação, de Stanley Hall, apud Kishimoto (1990), o jogo é visto como forma de recapitular gerações passadas, caracterizando a função atávica da atividade lúdica.

Essas concepções teóricas sinalizam a predominância positivista que dominavam as Ciências Sociais na época. Isso não significa que no momento atual tal tendência tenha diminuído. Ocorre que atualmente pode-se contar com outras abordagens do jogo a partir de um paradigma naturalista, dando a entender que a atividade lúdica é uma criação humana, e não apenas um determinismo puramente biológico.

Com as idéias humanistas do Renascimento, o século XVII provocou a expansão contínua dos jogos didáticos ou educativos. Esse processo é acompanhado por estudos de filósofos acerca da importância da imagem e dos sentidos para a apreensão do conhecimento. A eclosão do momento científico no século XVII diversificou os jogos que passaram a ser populares e a incluir inovações. Antes restritos à educação de príncipes e nobres, tornam-se posteriormente veículos de divulgação e críticas.

O início do século XIX presencia o término da Revolução Francesa e o surgimento de inovações pedagógicas. Há um esforço para colocar em prática princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel apud Kishimoto. (1990). Rousseau, apud Kishimoto (1990), por exemplo, já aponta duas facetas no brinquedo: o objeto e a ação de brincar. A primeira não merece sua atenção, uma vez que considera os sentidos uma fonte nem sempre fidedigna de conhecimento. É a ação do sujeito, a relação estabelecida pela inteligência, que julga relevante ao desenvolvimento infantil. Pestalozzi (1990) segue o mestre e busca estudar a ação mental da criança, pesquisando as intuições necessárias ao estabelecimento de relações. Mas é com Froebel (1990), o criador do jardim- de- infância que o jogo passa a fazer parte do centro do

currículo da educação infantil. Pela primeira vez a criança brinca na escola, manipula brinquedos para aprender conceitos e desenvolver habilidades. Jogos, música, arte e atividades externas integram o programa diário composto pelos dons e ocupações froebelinas. Segundo Froebel, apud Kishimoto (1990, p. 23), “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto-expressão e participação social às crianças”.

Dando prosseguimento à prática iniciada por Froebel, apud Kishimoto (1990), de criar materiais educativos para a pré-escola, Ovídio Decroly, apud Kishimoto (1990), médico belga, elabora, no início deste século, um conjunto de materiais para a educação de crianças deficientes mentais. Relaciona desde materiais neutros como água, argila, materiais alternativos como botões, carretéis, até jogos em cartonados, voltados ao desenvolvimento da percepção, motricidade e raciocínio.

No mesmo período, a médica italiana Maria Montessori, apud Kishimoto (1990), elabora uma metodologia de ensino direcionada às crianças deficientes mentais, empregando materiais com o objetivo de implementar a educação sensorial. Embora o Método Montessori tenha penetrado no Brasil desde os primórdios deste século, sua expansão ocorrerá mais tarde, quando a linha Lubienska-Montessori começa a ser adotada pelas escolas católicas destinadas à elite. Atualmente existe um grande número de pré-escolas montessorianas, orientadas por associações montessorianas presentes nos vários pontos do País.

Outra educadora que disputa o mercado dos materiais é Madame Herbinière-Lebert, apud Kishimoto (1990), que divulga jogos educativos em cores. A fabricação de jogos educativos, na França, no período de 1919 a 1939, fica dividida entre Montessori, Decroly e Herbinière-Lebert.

Atualmente, cresce o interesse pela utilização de brinquedos para educar e reeducar crianças portadoras de deficiências. Multiplicam-se as pesquisas e a produção de brinquedos, especializa-se, para atender às diferentes formas de deficiências da criança. Surgem revistas especializadas, organizações nacionais e internacionais que se preocupam com a questão, bem como ludotecas destinadas a crianças deficientes.

A valorização crescente do jogo reflete-se nos anos 60, com aparecimento de museus com uma concepção mais dinâmica, onde as crianças podem tocar e manipular brinquedos. O *Please Touch Museum for Children*, de Filadélfia, é o exemplo dessa categoria.

A ludoteca, criada em 1934, em Los Angeles, expande-se na França, transformando-se numa instituição de educação assistemática e num centro de valorização e divulgação da cultura infantil. O longo processo de valorização do brinquedo permite o florescimento de inúmeras associações nacionais e internacionais, bem como organizações de estudo e divulgação do jogo. Entre elas: *Association Française pour l'éducation par le Jeu*, *Centre Pédagogique du Jonet*, entre outros.

Esse processo de valorização do jogo, mais recente, chega ao Brasil na década de 80, com os adventos das brinquedotecas, a criação de associações de brinquedotecas, a multiplicação de congressos, aumento da produção científica sobre o tema, o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos.

A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Tais oscilações dependem, basicamente, de reestruturações políticas e econômicas de cada país.

Atualmente, o jogo que tinha a função de desenvolver fantasias, com caráter de gratuidade, é canalizado para uma visão de eficiência, visando a formação do grande homem de amanhã, e torna-se em decorrência, pago. A especialização excessiva dos “brinquedos educativos”, dirigidos ao ensino de conteúdos específicos, está retirando o jogo de sua área natural e eliminando o prazer, a alegria e a gratuidade, ingredientes indispensáveis à conduta lúdica.

De acordo com Cunha (1994), as atividades lúdicas do ser humano são ações exploratórias. O bebê inicia a exploração do mundo a partir de si mesmo, suas possibilidades de movimento, de produção de sons, de uso do espaço e de comunicação. Estas atividades exploratórias são fundamentais para subsidiar a construção de conhecimento e identificação da criança. Manipulando objetos, o bebê vai experimentando o mundo ao seu redor, pelo prazer de descobrir, satisfazendo suas curiosidades. Por isso faz-se necessária a manipulação dos objetos pelas crianças. Elas precisam mexer em tudo, jogar coisas no chão, de forma que não se deve tolher o prazer da criança em descobrir. Isto seria limitar, também, o processo de criatividade e construção de um auto-conceito positivo.

Para ampliar a compreensão do nível de importância que a atividade lúdica representa cita-se Claparede,(1956, p. 400):

“o desenvolvimento psicológico não se efetua completamente só, quero dizer -não é o mero resultado na manifestação das forças inatas que o recém nascido recebeu em herança. Não, a criança deve desenvolver-se por si mesma. O jogo e a imitação são instrumentos a que ela instintivamente recorre para realizar esta obra”.

Segundo Friedmann (1996, p. 20), a atividade lúdica inclui cinco elementos que são importantes: tempos e espaços; os jogadores, os objetos ou brinquedos, as ações e os objetivos da brincadeira.

O tempo e o espaço referem-se às características do brincar de cada grupo infantil. Essas serão definidas em função do tempo e do espaço existentes para a brincadeira acontecer.

A existência de jogadores remete às interações, ou seja, com quem se brinca. Nesse contexto, acontecem trocas, realização de diversos papéis, a cooperação e a socialização das regras.

Há ainda os objetos ou brinquedos, desde simples elementos da natureza, até um impacto próprio pois são meios para brincar e veículos de desenvolvimento.

As ações da criança que brinca, sejam físicas, mentais, afetivas, violentas, de cooperação, configuram mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas.

Por fim a relação de brincar envolve ainda objetivos, os quais visam fins específicos (resultado) ou supõem a ação em si (prazer e inutilidade).

Estes elementos passaram por grandes alterações nos tempos modernos; a redução violenta do espaço físico e do tempo de brincadeira, até os brinquedos eletrônicos a partir dos quais as interações sociais e a liberdade de agir ficam determinadas pelo próprio brinquedo.

Atualmente, o jogo está presente também entre aqueles que estudam as representações mentais. Entre os teóricos mais relevantes que subsidiam esta perspectiva, encontram-se os expoentes da Psicologia Genética como Wallon, Piaget, Vygotsky, Bruner e outros que mostram a importância do jogo para o desenvolvimento infantil ao propiciar a descentralização da criança, a aquisição do conhecimento.

Contextualizando sua origem e evolução, a educação lúdica esteve presente em todas as épocas, formando atualmente, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da Educação, da Psicologia, Fisiologia, como nas demais áreas do conhecimento. A educação lúdica passou então a integrar uma teoria profunda e uma prática atuante, onde seus objetivos além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizou a liberação das relações passivas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade.

CAPÍTULO II. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

O Dicionário didático de Português afirma que, “brincar significa divertir-se; entreter-se em jogos, passatempos infantis, brincadeiras, é a ação de brincar e brinquedo é aquilo que se usa para brincar” (Maria Teresa Camargo Biderman, 1988).

Diante destes conceitos, as idéias de Nicolau (1986) levam a perceber que o lúdico é a forma mais espontânea de entrar em contato com a realidade e aceitar este lúdico como parte da infância e conseqüência de uma visão social de que brincar é uma atividade inata, inerente à natureza da criança.

As crianças, seres ativos, necessitam estar junto com as outras e os adultos para trocar experiências, numa convivência em que o brinquedo exerce papel fundamental.

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

Winnicott (1965) aponta aspectos relevantes à função do brinquedo:

- As crianças têm prazer(físico e emocional) em todas as experiências de brincadeira.
- A criança aprecia concluir que seus impulsos coléricos ou agressivos podem ser expressos sem retorno do ódio e da violência do meio para com ela.
- As crianças brincam para dominar angústias, controlar idéias ou impulsos que conduzem as angústias se não forem dominados.
- A brincadeira fornece uma organização para iniciação de relações emocionais, propiciando o desenvolvimento de contatos sociais.
- A personalidade infantil evolui através de suas próprias brincadeiras e das invenções de brincadeiras feitas por outras crianças e por adulto.

Para a criança o brinquedo significa um pedaço do mundo que ela já conhece, e o resto do mundo ela ainda vai explorar, conhecer.

Os brinquedos representam um mundo imenso, infinito, cheio de promessas e muitas surpresas.

O brincar é importante por incentivar a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento com ou sem brinquedo, sendo uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante.

A criança já foi considerada um adulto em miniatura, mas à medida que foi havendo uma compreensão dinâmica do papel da infância, foi-se constatando a importância dos primeiros anos de vida infantil. Essa fase

contribui para que ela se expresse, interaja nas atividades lúdicas, na qual tenha tendência espontânea para expressar-se corporalmente, fazendo uso de palavras e gestos para manifestar suas idéias e emoções, ou seja, utiliza o brincar através do lúdico para relacionar-se com o ambiente em que está inserida, com o objetivo de estabelecer suas relações sociais. É importante que ela brinque, pois irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

Para Cunha (1994) brincando a criança desenvolve suas potencialidades. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que ela pense e alcance melhores níveis de desempenho.

Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia.

Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação infantil, em todas as etapas da sua vida.

Segundo Froebel, apud Rizzo (1992), o brincar não constitui perda de tempo nem é simplesmente uma forma de preenchê-lo. Através dos brinquedos, as crianças se expressam, assimilam o aprendizado, lidam com sentimentos diferentes e aguçam a criatividade. Portanto, são etapas importantes que servem de base para a vida adulta.

Brincar é essencial para a vida e a brincadeira é uma linguagem infantil. Toda brincadeira é uma imitação transformada, ou seja, são emoções e idéias de uma realidade anteriormente vivida.

Por meio do brincar, a criança constrói o seu espaço e estabelece relações entre o mundo real e a fantasia, podendo pensar, descobrir, viver e experimentar situações novas ou do seu cotidiano, proporcionando a ela um desenvolvimento social, cognitivo, afetivo e motor.

Nas interações sociais se dá a ampliação dos laços afetivos que as crianças podem estabelecer com as outras e com os adultos, contribuindo para que o reconhecimento do outro e a constatação das diferenças entre as pessoas sejam valorizadas e aproveitadas para o enriquecimento de si próprias.

O desenvolvimento afetivo refere-se às relações da pessoa consigo mesma e com as outras pessoas, suas reações, motivações, necessidades, formas de se relacionar mais comuns. Deve abranger tanto as conquistas como as dificuldades típicas de cada faixa etária considerada. É preciso lembrar que em todas as idades a pessoa precisa desenvolver ligações afetivas fortes e estáveis.

O aspecto motor inclui o desenvolvimento das possibilidades de se usar o corpo, tanto realizando movimentos e ações como permanecendo "parado". Também diz respeito à maneira como a pessoa se relaciona com o seu corpo.

Assim, tem uma estreita relação com o aspecto cognitivo e, especialmente, com o aspecto afetivo/emocional/social. Cuidados com a saúde da criança, atenção, carinho e confiança nas suas possibilidades, ambiente seguro e estimulante são essenciais para um bom desenvolvimento motor.

O desenvolvimento cognitivo diz respeito ao ambiente e às pessoas, compreende o que acontece, estabelece relações, tira conclusões, aprende coisas novas. As pessoas aprendem muitas coisas no início da sua vida, embora esses progressos sejam mais visíveis a partir de meados do primeiro ano; mas para que isso aconteça é preciso que se dê muito carinho, incentivo (sem pressa nem ansiedade para que progridam rápido, pois as crianças têm seu próprio ritmo) e variadas oportunidades de ver, ouvir, e manipular o ambiente ao seu redor.

O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente, tudo isto de maneira integrada, em que a criança imagina, constrói normas e cria alternativas para resolver os obstáculos que surgem no ato de brincar. As crianças são capazes de imitar tudo, desde um personagem de televisão até animais. Assim, por meio do faz de conta, as crianças compreendem aos poucos o mundo à sua volta.

A criança constrói várias relações com o brinquedo e nesta construção simbólica ela está enriquecendo suas percepções e ampliando seus conhecimentos.

O brinquedo deve ter um valor estético, mas também deve permitir à criança utilizar sua capacidade de criação. Nos primeiros contatos com os brinquedos, a criança aprende a se concentrar e a atingir um objetivo, adquirindo as primeiras noções de ordem e atenção.

O brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças. Para que elas brinquem é suficiente que não sejam impedidas de exercitar sua imaginação. A imaginação é um instrumento que permite às crianças relacionar seus interesses e suas necessidades com a realidade de um mundo que pouco conhecem e que aos poucos poderão conhecer melhor.

Para Vygotsky (1988, p.122/123), a criança na idade pré-escolar

“envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico novo para a criança: representa uma forma especificamente humana de atividade consciente (...) surge originalmente da ação”.

Para Piaget (1975) o brincar representa uma fase no desenvolvimento da inteligência, marcada pelo domínio da assimilação sobre a acomodação, tendo como função consolidar a experiência passada.

Assim, a criança se envolve num mundo imaginário, o mundo do brinquedo, onde a ação substitui outra ação, um objeto, outro ser. Isto está no cotidiano lúdico quando uma criança usa uma boneca para representar um neném. Nesse universo, a criança precisa de tempo e de espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia.

O lúdico é algo inerente à criança, daí a necessidade do uso desse recurso para ensiná-la, pois enquanto brinca ela está se descobrindo, desenvolvendo sua psicomotricidade, construindo seu próprio conhecimento e explorando o seu ambiente. Desta forma faz-se necessário trabalhar o lúdico na sala de aula pois facilita à criança desenvolver seu raciocínio, sua capacidade juntamente com as demais áreas de conhecimento e conteúdos da escola.

Mas, diante do brincar, da brincadeira e do jogar, a escola e o professor precisam analisar seus aspectos educativos a fim de que tenham como resultado a aprendizagem.

Deve-se propor às crianças brinquedos e brincadeiras que despertem reações de grupos e que unam as crianças numa atividade comum, que estimulem a procurar outras para brincar em conjunto e desenvolver sua capacidade criadora.

A brincadeira infantil é um momento importante, já que as atividades desenvolvidas pelas crianças, sozinhas ou em grupo, têm como objetivo compreender o mundo e viver nele.

A brincadeira expressa a forma como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. É também um espaço onde a criança pode expressar, de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vive.

A brincadeira desenvolve e enriquece a imaginação além de ser a primeira preparação para as atividades mentais complexas.

Nas brincadeiras, a criança aprende sobre sua realidade e aprende a entender seus próprios sentimentos. As imitações de comportamento que surgem possibilitam a aquisição de habilidades motoras e conhecimento em geral. É uma preparação para a vida adulta.

Através do brincar a criança vive conteúdos simbólicos, imagens e representações que ela reproduz da sociedade, além de fazer descobertas, explorar e desenvolver sua afetividade.

A diferenciação de papéis, cooperação e competição também estão presentes, assim como a comunicação e a redução da agressividade.

Nicolau (1986) em seus estudos afirma que quando a criança está brincando ou jogando ela:

- Libera e canaliza suas energias.
- Pode transformar uma realidade difícil.
- Dá abertura à fantasia.
- Enfrenta os desafios.
- Imita e representa as interações presentes na sociedade na qual vive.
- Atribui aos objetos significados diferentes.
- Define, sobre o que, com quem, onde, com o que, como e o tempo em que brinca.
- Constrói a brincadeira no momento de brincar.
- Brinca sem finalidades ou objetivos explícitos.
- Aprende a lidar com suas angústias.
- Cria e deixa fluir sua capacidade e liberdade de criação.
- Favorece a sua auto-estima.

Na visão de Bueno (1998), o corpo também é utilizado neste brincar, proporcionando ao indivíduo uma integração entre a ação, o intelecto e a sensibilidade, percebendo e descobrindo o mundo que o rodeia.

As crianças sempre brincaram. Desde as épocas mais antigas, crianças procuram decifrar o mundo através de adivinhas, faz-de-conta, jogos com bolas, arcos, rodas, cordas e bonecas. Nos murais, desenhos, esculturas e pinturas onde as diferentes gerações deixaram registrados aspectos variados da vida cotidiana, observa-se a presença dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos como elementos que caracterizam os indivíduos representados, demonstrando sua condição de criança.

É por meio do brincar que a criança estabelece uma relação consigo e com o outro, aumentando as suas percepções e organizando juntamente com a afetividade, os seus gestos, a noção das formas, das cores, dos sons, e até do pensamento. Nessa relação, a criança começa a criar e ampliar seu campo de atuação e expressão, transpondo essa capacidade para o mundo lá fora, tanto no plano pessoal, quanto no familiar, escolar e social.

Através de uma brincadeira de criança, pode-se entender como ela vê e constrói o mundo, o que ela gostaria que fosse, quais as suas preocupações e que problemas a estão assediando. Pela brincadeira ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras.

Desde o momento em que nascem e à medida em que se desenvolvem, as crianças se esforçam para agir e se relacionar com o ambiente físico e social, um mundo de objetos, relações e sentimentos que, pouco a pouco, vai-se ampliando e que elas procuram compreender. Nessa tentativa de conhecer

o mundo, constroem conhecimento sobre a realidade e vão se percebendo como indivíduos únicos entre outros indivíduos.

Em cada momento desse processo de conhecimento, as crianças se utilizam de mecanismos diferentes e sempre adequados as suas condições de pensamento.

Quando está brincando, a criança cria situações imaginárias em que se comporta como se estivesse agindo no mundo dos adultos. Enquanto brinca, seu conhecimento desse mundo cresce, porque, nesta atividade, ela pode fazer de conta que age como os adultos agem, pensando realizar coisas que são úteis para trabalhar com objetos os quais os adultos trabalham e ela ainda não.

Os jogos que acontecem no pátio da escola, diante da sua espontaneidade, possibilitam a vivência de situações e a construção de conceitos que envolvem correspondência, ordenação, seriação, classificação, adição, subtração e outros.

É de fundamental importância que as crianças participem ativamente do desenvolvimento dos jogos: desde a apresentação do jogo, discussão das regras, possibilidades de jogar, e participar como elemento do conjunto de jogadores, contribuindo assim para as relações interpessoais e intrapessoais além do desenvolvimento global da criança.

De acordo com Nicolau (1986), o lúdico apresenta-se por meio de várias modalidades que são diferenciadas pelo uso do material ou recursos mas que são essenciais para o desenvolvimento da criança.

O uso da mímica possibilita a livre expressão, descobertas, verbalização, associação de idéias, criação de códigos e associação de símbolos, contribui para o estabelecimento de relações que favorecem o processo de alfabetização.

A literatura infantil, como atividade lúdica, também auxilia no desenvolvimento da criança. Seus temas trabalham: a ação, o enredo, o tempo, o espaço, personagens e os sentimentos de amor, ódio, raiva, alegria e vingança vêm à tona, possibilitando a esta criança que ela trabalhe com suas emoções.

A literatura é de suma importância na vida das crianças, pois auxilia na formação de atitudes e é fonte inesgotável de divertimento e prazer.

Com esta atividade a criança:

- Compreende melhor as pessoas e o mundo que a cerca.
- Adquire conhecimentos e amplia experiências.
- Desenvolve gosto estético.
- Interessa-se pela leitura.

- Satisfaz suas necessidades básicas de segurança intelectual e emocional.
- Adquire flexibilidade de raciocínio pelo conhecimento de experiências diversas que mostrem vários caminhos para conseguir resolver problemas ou alcançar metas na vida.
- Desenvolve sua fantasia e imaginação.

No contato com uma ampla gama de textos, a criança poderá contextualizar a língua escrita por meio de seu uso, mesmo antes de se tornar efetivamente capaz de ler e escrever. Abrir o leque e oferecer à criança os mais diversificados materiais de leitura é algo imprescindível. A presença da leitura infantil nas classes da pré-escola merece uma atenção especial, uma vez que pode representar um caminho privilegiado para a criança estabelecer relações mais sistemáticas com o mundo da escrita, já que as histórias infantis geralmente trabalham com conteúdos do interesse das crianças e apresenta um caráter lúdico e não-diretivo que pode ser extremamente prazeroso.

É preciso, no entanto, não descaracterizar a produção literária enquanto objeto artístico e manifestação cultural. Literatura é arte, é expressão estética e não doutrinação. Considerando-se estes aspectos no trabalho junto às crianças, o texto literário pode abrir-lhes possibilidades muito grandes de compreensão de si mesmo, da realidade que as cerca, do que seja a leitura, das diferenças entre a linguagem oral e escrita. Para tanto, é preciso criar um ambiente na pré-escola em que os alunos possam, diariamente, desfrutar da alegria do contato com os livros, escolhendo-os livremente, manipulando-os sem cobranças e trocando-os por outros, até encontrar algo que atenda melhor a seus interesses ou que desperte a vontade de conviver com a obra. O professor, por sua vez, deverá ser um grande leitor para as crianças, contando-lhes diariamente as histórias dos livros.

A história infantil, permite à criança criar e recriar, aprender histórias centrais e secundárias, conhecer seus próprios sentimentos, perceber suas reações e as de seus colegas, ampliar seu vocabulário e realizar trabalhos de expressão corporal, dramatização, desenho, pintura, colagem, modelagem ou seja, ao explorar a riqueza que as histórias oferecem ampliando a linguagem oral e corporal dessas crianças.

O desenho também tem sua importância, pois ao desenhar, a criança cria em torno de si um espaço de jogo, silencioso, concentrado ou ruidoso seguido de comentários e canções, mas sempre um espaço de criação. Toda criança desenha, e a criança desenha para brincar.

O desenho manifesta a auto-imagem da criança e a forma como ela percebe a realidade que a cerca além de registrar sentimentos, descobertas e fala, chegando a ser uma espécie de escritura.

Nicolau (1988) ao afirmar que o desenho é para criança uma espécie de linguagem, este passa a entender que, a criança usa seus desenhos para falar e poder registrar sua fala. O desenho é a primeira escrita.

O desenho ao ser concebido por Brasil (1998) como uma linguagem, cuja aprendizagem se dá no âmbito prático-reflexivo, assume um importante papel no desenvolvimento da imaginação criadora das crianças. Também contribui no desenvolvimento da sensibilidade e das capacidades artísticas, podendo ocorrer em diversos momentos onde estejam articulados à ação, à percepção, à sensibilidade, à cognição e à imaginação.

Isso significa que o pensamento, a sensibilidade, a imaginação, a percepção, a intuição e a cognição da criança devem ser trabalhados de forma integrada, visando a favorecer a capacidade criativa da criança. (p. 91)

O mesmo autor, também vê o desenho como liberdade de imaginar e concretizar propostas artísticas pessoais com intenções próprias integradas a aspectos prazerosos.

Os dados da sensibilidade se convertem em matéria expressiva de tal maneira que configuram o próprio conteúdo da obra de arte: aquilo que é percebido pelos sentidos se transforma em uma construção feita de relações formais por meio da criação artística. O motor que organiza esse conjunto é a sensibilidade: a emoção (...) desencadeia o dinamismo criador do artista. (1998, p. 40)

Observa-se, porém, que o desenho é considerado por vários teóricos que fundamentam este trabalho como manifestações simbólicas características da fase intuitiva infantil. Como a linguagem, o desenho passa por uma evolução que corresponde às fases do desenvolvimento mental.

Bessa (1972) demonstra, através de classificação, os estágios básicos na evolução natural do grafismo, baseando-se no trabalho de Vitor Lowenfeld (1977):

- 1º estágio: de rabiscação (18 meses e 4 anos), no qual o desenho é um prolongamento do gesto, sem significação intencional.
- 2º estágio: de figuração esquemática (de 7 a 9 anos) correspondendo a um realismo lógico no qual a criança desenha “o que sabe”.
- 3º estágio: de configuração realista (acima de 10 anos) quando a criança se esforça em representar “o que vê”.

Assim percebe-se que a criança, ao desenhar, está em processo de criação. Ela representa tudo que sabe do mundo, ou seja, ela cria e recria individualmente formas para expressar, perceber, refletir, sentir e imaginar o mundo que a cerca.

Ao tratar da evolução do desenho, de acordo com os estudos feitos por Lowenfeld (1997) que propõem três períodos como subdivisões da fase da garatuja: garatuja desordenada, garatuja ordenada e garatuja nomeada.

- **Garatuja desordenada (1 a 2 anos, aproximadamente)**

A criança ainda não adquiriu a consciência da relação gesto-traço e, portanto, muitas vezes não olha para o que faz. Seu maior prazer está em explorar o material e riscar onde houver oportunidade: o chão, as portas, o próprio corpo, os brinquedos e tudo que estiver ao seu alcance. Não controla o lápis, chegando a utilizar até dois lápis ao mesmo tempo em ambas as mãos para os segurar; não tem noção do espaço que está fazendo o rabisco, podendo o traçado passar do papel, se o mesmo for pequeno.

- **Garatuja controlada (a partir dos 2 anos).**

A criança descobre a relação gesto-traço, passando a olhar o que faz. Começa a controlar o tamanho, a forma, a localização dos desenhos no papel e a elaborar figuras, formando círculos ou espirais. Esse controle sobre as garatujas se reflete no domínio adquirido, pela criança, sobre outros aspectos de seu ambiente. Por volta dos três anos já se aproxima da maneira usual de segurar o lápis, como o adulto.

Essa fase, conhecida também como celular, torna-se um passo muito importante para a criança, devido a sua descoberta do controle visual sobre os traços feitos. Ela já tem a noção de espaço e sabe que existe ligação entre os seus movimentos e o resultado deste traçado no papel. Fica feliz com esse resultado e passa a repetir os traços ou a criar outros, dedicando um tempo maior a esta atividade.

- **Garatuja Nomeada (a partir dos 3 anos).**

A atribuição de nomes às garatujas indica uma transformação do pensamento cinestésico para o pensamento imaginativo da criança; agora ela desenha com uma intenção, utilizando seus desenhos para representar seus pensamentos e o mundo à sua volta. Ao passar mais tempo desenhando, distribui melhor os traços no papel, fazendo movimentos circulares que, associados a traços verticais e horizontais, começam a dar forma à figura humana.

A música mantém forte ligação com o brincar e proporciona um grande benefício para a formação, o desenvolvimento e o equilíbrio da personalidade

da criança, já que, por meio da música, a criança pode criar, interpretar, ouvir movimentar, podendo ser estimulada, desenvolvida e educada.

Pode-se exemplificar os jogos e brincadeiras musicais como:

- Cantigas de roda.
- Cantigas de ninar.
- Parlendas.
- Dança
- Brincadeira da estátua.
- Brincadeira da cadeira.
- Brinquedos com sons.
- Jogos de imitação de sons e entre outros.

As cantigas de rodas são brincadeiras completas, sob o ponto de vista pedagógico. Brincando de roda, a criança exercita o raciocínio e a memória, estimula o gosto pelo canto e desenvolve naturalmente os músculos ao ritmo das danças ingênuas. Exemplo: A Margarida.

A Cantiga de ninar é uma experiência comum a muitos seres humanos nas diversas culturas e ela configura um momento de fusão do bebê com o seu meio. Ser embalado é uma das primeiras experiências de movimento que a criança experimenta e a cantiga que a acompanha imprime um ritmo, uma cadência que o indivíduo conhecerá a vida toda.

Parlendas - constituem aspecto do folclore das crianças inteiramente caracterizado, distinto, não se confundindo, em absoluto, com nenhuma outra manifestação folclórica. Desde as mais simples, ditas ou recitadas pelos pais ou mães-pretas, para entreter meninos, até as mais complexas, já recitadas pelas próprias crianças, conservam em comum dois pontos de contato: são sempre rimas ou ditos instrutivos ou satíricos; não têm música. Exemplo: O Palminha de Guiné.

A dança é uma das manifestações da cultura corporal dos diferentes grupos sociais que está intimamente associada ao desenvolvimento das capacidades expressivas das crianças. Exemplo: Ciranda, Cirandinha.

Brincadeira da estátua e da cadeira se desenvolve a expressão corporal, a concentração, a disciplina e a atenção. Os jogos de imitação de sons desenvolvem habilidades, atitudes e conceitos referentes à linguagem oral.

Histórias, dramatizações, movimentos corporais e ritmo podem ser trabalhados através da música, já que a mesma estimula a criança a se movimentar e explorar o espaço.

A sucata também tem sua importância, já que é por meio dela que a criança está criando novas coisas, está adaptando o material que possui as suas necessidades, além de compartilhar suas experiências e conhecimentos. O uso da sucata proporciona à criança:

- Transformar a sucata em espelho da realidade.
- Despertar a sua criatividade.

Os materiais da natureza e a sucata da região fazem parte da vida da criança e da realidade, são de baixo custo e podem ser facilmente substituídos. Além disso, oferecem maiores possibilidades de uso por parte da criança, pois não possuem uma maneira certa ou errada de serem utilizados. Na medida em que a criança tem oportunidade de manuseá-los livremente, transformá-los ou fazer construções, esses materiais estarão favorecendo seu processo de criação e contribuindo para que a brincadeira fique mais gostosa.

A sucata representa uma alternativa e um desafio à criatividade. É um material descartável, aquele material que aparentemente não tem mais utilidade mas que, com um pouco de criatividade, pode ser reaproveitado. A criação de brinquedos com sucata é também uma proposta de mudança, um desafio a nossa capacidade e um convite para uma pequena aventura. A sucata traz o elemento de transformação: é algo que passa a ser usado fora do seu habitual (um cabo de vassoura, sementes e caroços, caixas de papelão). Além disso, a sucata é um brinquedo não-estruturado em que é preciso haver ação da própria criança para que a brincadeira aconteça: “o que a criança pode fazer com palitos de fósforos riscados” ou “o que uma concha do mar sugere”.

O brinquedo-sucata permite a quem brinca com ele desvendá-lo, resignificá-lo, pois é um objeto que possui inúmeros significados que não são óbvios nem estão evidentes, surgem assim novas e inusitadas relações, que podem ser até mesmo absurdas, incongruentes e desregradas.

O teatro, além de contribuir para a formação pessoal, também melhora o relacionamento das crianças em sala, proporcionando as diferentes maneiras de ver o mundo, formação de conceitos, desenvolvimento do pensamento lógico e raciocínio, além de desenvolver o senso crítico. Desta maneira contribui para o processo de aquisição da leitura e escrita e também integração com a turma, incentivo à pesquisa, expressão corporal, voz, inibição, timidez, medo, ansiedade, cooperação, memória e responsabilidade.

Por meio do teatro a criança tem acesso:

- Ao patrimônio cultural da arte.
- A realidade, já que o teatro espelha o mundo.
- Auto-estima e confiança em si próprio.
- Ao jogo social, onde não há vencedores nem vencidos.
- A emoção e afetividade.
- Ao social e a comunicação.

Ao participar de atividades teatrais, o indivíduo pode ter a oportunidade de se desenvolver dentro de um determinado grupo social de maneira responsável, estabelecendo relações entre o individual e o coletivo, aprendendo a ouvir, a opinar e respeitar diferenças.

É principalmente na escola que a criança aprende a conviver com outras. É em sala de aula que podem acontecer as primeiras descobertas de si mesma, do outro e do mundo. Sabe-se que ela é um ser em desenvolvimento e, cada fase de seu crescimento deve ser estimulada pelo jogo, que é para a mesma: prazer, trabalho, dever e essência da vida.

A criança é um ser dinâmico: à medida que se desenvolve e modifica sua forma de encarar o mundo, sua expressão também modifica. Há indicadores de que as manifestações espontâneas das crianças facilitam as atividades de expressão com elas. Quando é criado um clima de liberdade, o aluno expressa seus sentimentos e sensações sem medo de censura.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997) fazem a seguinte análise:

Teatro se faz através da dramatização. O ato de dramatizar está pontencialmente contido em cada um, com uma necessidade de compreender e representar uma realidade. A dramatização acompanha o desenvolvimento do homem, desde criança, como uma manifestação espontânea, assumindo funções diversas, sem perder o caráter de interação e o equilíbrio entre ela e o meio. Essa atividade evolui do jogo espontâneo para o jogo de regras individual para o coletivo. (p. 83).

A dramatização nada mais é que um recurso didático cuja base é a espontaneidade.

Uma das formas de se trabalhar o teatro na sala de aula é usando o jogo dramático, que é de fácil compreensão, dura pouco e permite a participação de várias pessoas. O professor utiliza-o na aprendizagem de várias disciplinas (Português, História e Geografia, Ciência.).

O jogo possui regras, trabalha com responsabilidades, podendo ser considerado como um recurso disciplinador.

Para Ferreira (1998),

O objetivo do jogo dramático não é formar atores e atrizes, mas, proporcionar aos alunos o desenvolvimento das pontencialidades de cada um, dando a oportunidade ao indivíduo de descobrir o mundo, o outro e a si mesmo. (p. 21)

Deve ser pelo jogo dramático que o aluno represente a realidade segundo seu ponto de vista, em função do que está sendo vivido. É um jogo social, que permite ao aluno ser uma outra pessoa e analisar suas relações com o meio.

A criança foi feita para brincar, afirma Pimenta (1986) e é através deste brincar que a mesma forma conceitos, seleciona idéias, estabelece relações

lógicas, integra percepções, cria estimativas e vai se socializando. O lúdico educa e ajuda a criança a enfrentar mais facilmente as dificuldades da vida.

Além de ser um espaço de conhecimento sobre o mundo externo (a realidade física e social), é na atividade lúdica que a criança também pode verificar os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior.

CAPÍTULO III. O PROFESSOR DE EDUCAÇÃO INFANTIL

3.1 RELAÇÃO PROFESSOR-ALUNO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

É sobretudo com o corpo, mediado pela palavra, que a criança constrói seus vínculos afetivos e suas formas de convivência social. O que se propõe é que, através de jogos corporais, possam ser enriquecidas a vivência e a produção de diferentes aspectos da relação professor-aluno e da relação entre pares.

Na escola, a relação com o professor é o eixo de todas as relações e produções. Por um lado, a criança busca nele a referência adulta e confiança que ficou de fora, quando ela entrou para a escola. Por outro, o professor é quem representa a instituição, com seu saber e suas leis. Assim, cabe ao professor propiciar situações de conversa, brincadeiras ou de aprendizagens orientadas que garantam a troca entre as crianças, de forma a que possam comunicar-se e expressar-se, demonstrando seus modos de agir, de pensar e de sentir, em um ambiente acolhedor e que favoreça a confiança e auto-estima.

O educador tem uma função muito especial na vida de muitas crianças. Ele não é apenas um adulto a mais com quem as crianças convivem. Ele tem a tarefa de cuidar e educar as crianças que estão sob sua responsabilidade, assumindo um papel privilegiado no desenvolvimento delas. O professor é responsável pela realização de várias tarefas na educação infantil; uma delas é favorecer a ampliação, enriquecimento e sistematização dos conhecimentos que a criança já possui, precisando não só adquirir uma diversidade de conhecimentos, mas acima de tudo, cultivar uma atitude de curiosidade, procurando responder com entusiasmo às novas possibilidades de conhecimento. Em relação à construção de conhecimentos pela criança, o professor precisa levar em consideração condições básicas para que ela realmente aconteça:

- Que exista uma relação ativa da criança com o objeto de conhecimento.
- Que o objeto de conhecimento seja significativo para a criança, que exista realmente interesse em relação a ele.
- Que a criança tenha possibilidade de assimilar o objeto de conhecimento, fazendo ponte entre o conhecimento novo e o que já sabe.

É tarefa também do professor de educação infantil propiciar ótimas condições para que as interações sejam as mais produtivas possíveis: indicar temas, providenciar materiais, organizar o espaço e o tempo. E, em se tratando de crianças menores que sete anos, que têm mais dificuldades de analisar as situações de maneira mais objetiva, a interferência do professor é crucial para “garantir que os processos de classificação, análise e generalização se concretizem, articulando-se às descobertas provenientes das diferentes

interações e aos conhecimentos anteriormente abordados”(Machado, *apud* Oliveira, 1995, p. 40).

3.2 O PROFESSOR COMO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM POR MEIO DO LÚDICO

Segundo Thiessen e Ibeal (1995), as atividades envolvendo brincadeiras são ótimas para transmitir conteúdos, conhecer a personalidade das crianças e saber quais são as dúvidas e conhecimentos delas.

“O professor pré-escolar atento ao desenvolvimento social de suas crianças, organiza jogos e atividades propícias para ser realizados em pequenos grupos para que, aos poucos, a criança consiga basear suas relações no respeito mútuo, na cooperação e reciprocidade”. (Thiessen e Ibeal ,1995, p.13)

As brincadeiras em conjunto proporcionam o desenvolvimento social das crianças e contribuem para a formação de sentimentos e atitudes de cooperação e respeito mútuo. O aspecto social compreende o elemento mais marcante na atividade lúdica da criança na educação infantil.

Cabe também ao professor, durante a realização de atividades lúdicas, reconhecer nas brincadeiras e jogos um espaço de investigação e construção de conhecimentos sobre diferentes aspectos do meio social e cultural em que as crianças vivem. É necessário que ele veja a criança como um sujeito ativo e criador no seu processo de elaboração de conhecimento, e planeje para sua sala de aula atividades a partir de conteúdos significativos para as crianças.

O mais importante das atividades lúdicas é o professor compreender o que pode oferecer de educativo, de aprendizagem, de diversão, e a partir daí elaborar atividades que desenvolvam a criança, que exercitem suas potencialidades. Não é interessante só chegar e “jogar” conteúdos para a criança que não despertem nenhum interesse, seja apenas para passar o tempo. O desafio contido nas atividades lúdicas provoca o funcionamento do pensamento e favorece à criança desenvolver níveis de desempenho que só através das ações por motivação são alcançadas. Por meio das atividades lúdicas e criando situações-problema para que a criança possa crescer cognitivamente, a pré-escola poderá ser um local adequado para fornecer um aprimoramento equilibrado das habilidades sócio-afetivas, cognitivas e psicomotoras da criança.

Outro aspecto importante na realização das atividades lúdicas é a postura do professor na utilização de jogos e brincadeiras. O professor poderá utilizar-se de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos em atividades que envolvam leitura, escrita, matemática e até mesmo em outros conteúdos,

mas sempre tendo o cuidado de saber usar o jogo e a brincadeira no momento certo.

Vale salientar que a participação do professor no jogo e na brincadeira dos alunos tem como objetivo ajudá-los a participar da aprendizagem, perceber como estão se dando as relações de sociabilidade entre as crianças do grupo, quem consegue resolver sozinho seus desentendimentos, incentivando aqueles mais solitários a se engajar na brincadeira ou que tenham alguma dificuldade em algum tipo de jogo em particular.

3.3 PAPEL DO PROFESSOR NAS ATIVIDADES LÚDICAS

Portanto, o principal papel do professor nas atividades lúdicas é propor desafios e participação do grupo, principalmente no período pré-escolar, pois o aluno desse período ainda se encontra na fase do egocentrismo, ele se define como o centro do universo, tudo circula ao seu redor. Assim, o educador proporcionará a busca de novos desafios e resolução dos problemas, despertando e incentivando a criança para o espírito de companheirismo e cooperação. Nicolau (1990, p. 209) diz:

“o professor que atua junto a crianças pré-escolares exerce um papel por demais relevante. Poderá estimular ou bloquear as buscas infantis; favorecerá a organização das experiências de seus alunos ou enfatizar as atividades que influenciam experiências pouco significativas”.

O professor deve motivar sempre oportunidade para que as crianças possam usar ampla variedade de estratégias para realizarem a aprendizagem de determinado conteúdo e construir seu sistema de significação.

Durante a aplicação dos jogos pedagógicos o professor deverá:

- Estar sempre atento ao interesse do grupo.
- Criar um clima de desafio e estímulo à resolução de problemas.
- Apresentar e discutir as regras do jogo para os alunos.
- Realizar sempre a escolha de quem vai iniciar o jogo.
- Incentivar a participação ativa do aluno no desenvolvimento dos jogos.
- Dar oportunidade ao aluno para falar o que sabe sobre o jogo.

Para que o profissional de educação infantil tenha necessárias condições ao trabalhar com crianças pequenas, é exigido do professor conhecimentos e conteúdos de natureza diversas que abrangem cuidados básicos essenciais, até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas de conhecimento. Este caráter polivalente demanda, por sua vez, uma formação bastante ampla do profissional que deve tornar-se também um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com os

colegas, dialogando com a família e a comunidade, buscando informações para desenvolver um trabalho de qualidade. Mas para tanto, o professor tem que considerar alguns instrumentos essenciais para a reflexão sobre a prática direta com as crianças: a observação, o registro, o planejamento e a avaliação.

Como ponto de partida, há que se considerar que uma proposta educacional é uma opção consciente por uma organização que garanta o atendimento de certos objetivos julgados mais valiosos do que outros. Ela tem que discutir o que é a educação infantil em nossa sociedade atualmente, que a produz, a favor de quem, e contra quem. Por meio de sua ação, ela pode ser mais conservadora ou transformadora de papéis, atitudes, conhecimentos e representações presentes na sociedade.

Para uma ação efetiva, a proposta educacional deve considerar o conjunto de fatores interagindo na instituição, o que inclui desde as condições do espaço físico, o número e o tipo de funcionários de que dispõe, as atividades que implementa, os recursos materiais que utiliza, as concepções de educação da criança, dos educadores e das famílias, as possibilidades de relação professor-aluno e, ainda, os processos de seleção, treinamento e as condições de trabalho dos professores.

Além desta visão sócio-política e organizacional, a elaboração de uma proposta educacional para a educação infantil tem, ainda, que considerar um referencial teórico sobre o desenvolvimento infantil.

3.4 A PERSPECTIVA SÓCIO-INTERACIONISTA PROPICIANDO A APRENDIZAGEM

De uma perspectiva sócio-interacionista, elaborada a partir dos trabalhos de Wallon (1959,1972) Vygotsky (1979,1984) e Mead (1934), o desenvolvimento humano acontece através da ação do indivíduo sobre o meio. Segundo ela, as características do indivíduo, o conhecimento que ele tem do mundo estão em contínua mudança e se constroem na relação sujeito-mundo, especialmente nas relações interpessoais em que ele se desenvolve.

A perspectiva apresentada considera, pois, que não há essência humana a priori. É na ação prática que se forma o Homem, na interação com pessoas e com objetos nas diferentes situações e, depois, na interação também com representações construídas a partir daquelas interações. Tal perspectiva enfatiza o papel do outro, da exploração de objetos, da emoção, da linguagem e do jogo no desenvolvimento infantil.

Para Vygotsky (1984), desde os primeiros dias, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social e, sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas por meio do prisma do ambiente da criança. Daí que, de início, o caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa por outra pessoa.

Vygotsky (1979) destaca a fala dentre os elementos de origem sociocultural que atuam sobre a formação dos processos mentais superiores da criança. Ele considera que signos e palavras constituem para as crianças, primeiro e acima de tudo, um meio de contato social com outras pessoas.

Segundo Wallon (1973), a criança dispõe, ao nascer, de expressividade que garante que suas demandas, solicitações, sejam atendidas por outro membro da espécie. Mas ainda, o meio humano serviria de intermediário até para as relações diretas indivíduo-meio físico. Isso ocorre porque a emoção que a criança dispõe ao nascer garante o surgimento de reações sensorimotoras que irão construir novas condições de desenvolvimento, capazes de introduzir o indivíduo no ambiente físico e, posteriormente, no das representações, garantindo-lhe o acesso simbólico e cultural.

A idéia Waloniana é que o ambiente e a criança influenciam-se reciprocamente e que cada criança estabelece um sistema próprio de relação com meio, a cada momento.

Isto pode ser observado nas atividades em que ela se envolve, na forma como interage com os demais, no tempo que dedica a cada atividade, no significado que atribui a aspectos da situação, nos locais e objetos que seleciona para brincar.

Na teoria piagetiana encontra-se um campo de estudos bem mais sistematizado, mas onde o papel da interação social na construção do conhecimento não foi suficientemente destacado.

Piaget reconhece o papel construtivo do desenvolvimento, que depende da interação entre organismo e meio, regida pela auto-regulação ou equilíbrio.

Durante os primeiros períodos do desenvolvimento humano, a equilíbrio manifesta-se através de ações efetivas que vão sendo objetos de coordenações pelo sujeito e, posteriormente, por meio de ações interiorizadas, reversíveis e dinâmicas, as chamadas operações lógico-matemáticas. Essa evolução se processa por etapas que assistem a construção de estruturas mentais sucessivas, integradas umas às outras.

Para Piaget (1978), aprendizagem e conhecimento, nesta perspectiva, relacionam-se. Se, para aprender o sujeito deve dispor de possibilidades, que são os esquemas assimiladores, é na ação sobre o mundo que o sujeito constrói conhecimentos e a si mesmo, aperfeiçoando suas estruturas mentais.

3.5 O AMBIENTE PREPARADO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM

O ambiente da pré-escola é muito importante, e depende do professor a harmonia da classe. Este deve ter o cuidado para oferecer à criança todo o auxílio necessário para o seu desenvolvimento sensorial, prestar atenção às reações sensoriais das crianças que estão a seus cuidados, a fim de descobrir as anomalias possíveis. O professor deve sempre observar as crianças e procurar conhecê-las cada vez melhor, através de todas as suas atividades “ser professor de jardim da infância é um dom que se desenvolve, mas que não se adquire” (Evrard-Fiquemont, 1963, p.190)

O ambiente social deve propiciar à criança oportunidades de interagir com outros indivíduos que levem à cooperação e à colaboração. Ele seria um dos quatro fatores de desenvolvimento mental propostos por Piaget, juntamente com a maturação do sistema nervoso, o ambiente físico e a equilibração progressiva. As ações, a motivação e a cooperação social estão ligadas às funções intelectuais. O progresso intelectual provoca modificações em nível da afetividade e das relações sociais. Todavia, esta influência é recíproca. Por meio da interação social, a criança é levada a sair de uma perspectiva centrada em si (egocêntrica) para ter uma visão mais objetiva dos acontecimentos. Isso irá exigir partilha de significados, consideração de vários pontos de vista.

Retomando as idéias levantadas por estes autores serve para esclarecer pontos fundamentais, quando se pensa no trabalho do professor na educação infantil.

Uma proposta educacional não pode partir de um modelo abstrato de aluno, mas deve conceber o aluno como membro de uma sociedade concreta uma vez que seu desenvolvimento é histórico, ocorre em um meio social complexo e dinâmico. Dentro desta perspectiva, pode-se pensar a educação, formal ou informal, como a criação de contextos determinados de desenvolvimento dos indivíduos, numa ação também histórica.

Concebendo a criança de uma forma integrada, onde os aspectos cognitivos não se dissociam dos afetivos e dos simbólicos, que age, pensa, sente e representa suas experiências e a si mesma estabelecendo ligações com o meio físico e humano, propõe-se como objetivo para a educação infantil que esta crie situações a partir das quais o aluno vai interagir, coordenar suas ações com as ações de outras pessoas, construindo significados partilhados.

Isso irá ocorrer conforme o aluno, na interação com o professor e com outros alunos, explorar o meio à sua volta e transformar situações e significados já conhecidos em elementos novos. Nestas experiências o aluno poderá:

- Construir-se como sujeito, possuidor de características próprias, de um mundo do simbólico que a distingue das demais pessoas.
- Construir, segundo Popovic (1984), conhecimentos e esquemas cognitivos que lhe permitam

esclarecer uma idéia, ver uma relação, estabelecer uma conexão, expressar um pensamento, perceber uma semelhança, discordar de um ponto de vista, estimar um resultado, arriscar uma intuição, compreender um processo, transferir um conhecimento, generalizar um conceito, descobrir um erro de lógica, induzir uma idéia, deduzir uma conclusão e associar um padrão (...). (p. 21)

O processo de aprendizagem da criança até os seis anos é, portanto, lúdico, indo da fantasia para a realidade, e vice-versa. Deve ser rico de experiências para exploração ativa compartilhadas por crianças e adultos e onde as relações sociais estabelecem o diálogo como forma de construção do conhecimento.

Desta perspectiva, a atividade educativa da educação infantil não ocorre apenas em momentos especialmente planejados para tal, mas incluem o que se passa nas trocas afetivas entre professores e alunos, entre os alunos, o que acontece no recreio, nas refeições, na entrada, nos passeios, durante a confecção de um bolo para o lanche pelos alunos e em outras circunstâncias.

Daí que o planejamento das diversas atividades que se dão no cotidiano da educação infantil deve ser visto como planejamento de um contexto educativo com atividades variadas, em espaços físicos determinados.

Em relação ao espaço físico, o tamanho das salas e dos espaços abertos, a densidade de ocupação de uma área, a existência de áreas de atividade são alguns fatores que possibilitam maior ou menor oportunidade de interação. Áreas semi-abertas criadas por divisões de pouca altura permitem às crianças, especialmente as menores, certificarem-se pelo olhar que a professora está por perto e possibilitam que um número reduzido de parceiros se reúna em torno de uma zona de brinquedo estruturadora de atividades (Legendre, 1985). Tais zonas podem ser um escorregador, uma casinha de bonecas e um canto para guardar carrinhos.

Objetos variados, quadros, cartazes, devem ser dispostos na sala e avaliados quanto ao interesse que despertam. Estes elementos não servem apenas para enfeitar as paredes ou para indicar uma determinada data, por exemplo, a Páscoa. Eles também devem ser concebidos e usados como um dos elementos ao redor dos quais as interações professor-aluno e aluno-aluno podem se desenvolver. Os objetos disponíveis para brincar são fundamentais. Podem ser escorregador, gangorra, trepa-trepa, casinha de boneca, grandes caixas de papelão ou madeira, bolas, cordas, máscaras, carros, bonecos, sucata variada, jogos de montar, gravuras, livros de histórias infantis e outros.

No ambiente organizado, busca-se o equilíbrio entre aquilo que é novo para o aluno, ocasiões para ele explorar o descobrir, e aquilo que lhe é familiar, momentos em que ele retoma ações.

É importante o professor ir conhecendo os alunos, observando como eles ocupam o espaço físico, como diferentes objetos são por eles utilizados, as situações em que as interações entre alunos são prolongadas e as atividades em que eles mais se envolvem.

Assim o professor pode compreender cada aluno, identificando seus objetivos, numa forma de aprender, de interagir e de brincar com os colegas e interagir com ele nas situações que criam juntos, perguntando-lhe, respondendo-lhe, escutando-o e incentivando-lhe, explicando-lhe e entregando-lhe objetos.

É certo que o professor apenas consegue a difícil e sensível tarefa de adentrar o mundo mágico criado pelos alunos em suas brincadeiras se souber se deixar envolver também pelo lúdico, pelo aqui e agora, sendo constantemente atualizado na ação. Não basta ele ficar de lado apenas observando os alunos brincarem e intervindo apenas em casos de briga ou choro. Por outro lado, ele não pode adotar uma postura de ter sempre a iniciativa de propor e dirigir a brincadeira, distribuindo os papéis e os objetos nela presentes e determinando suas regras. Algumas ocasiões são especialmente boas para a presença mais ativa do professor, propondo brincadeiras, cuidando para incentivar a participação dos alunos.

O professor deve aproveitar as iniciativas dos alunos e incentivá-los a construir suas brincadeiras, a coordenar suas ações, a chegar a acordos dinâmicos. Deste modo, conforme eles crescem, aumenta a iniciativa na organização das atividades. Interlocutor, mediador da relação do aluno com conhecimento, colocador de limites, apoiador efetivo em inúmeras ocasiões, organizador do espaço físico e de muitas das atividades, o professor é um elemento-chave que deve ser adequadamente selecionado e treinado. É ele quem deverá fazer a constante recriação da proposta pedagógica da educação infantil, dando o suporte efetivo básico e cuidando para a estruturação do grupo infantil.

Entretanto, deve-se destacar que é básico para o professor da educação infantil, em sua formação escolar e em serviço, aprender a observar os alunos e como eles interagem em diversas situações. Somente observando e analisando o modo como os alunos coordenam os diversos papéis que assumem nas interações que estabelecem entre si e com ele, é que o professor poderá ajudá-los a construir representações de conteúdos cada vez mais complexos e socialmente significativos.

A implementação de uma proposta curricular de qualidade depende principalmente dos professores que trabalham nas instituições. As ações do professor devem ser planejadas e compartilhadas com os outros professores da instituição, construir projetos educativos junto aos familiares e às crianças que avancem no desenvolvimento cognitivo.

Para que os projetos educativos da instituição possam representar a realidade, devem ter professores comprometidos com a educação, capazes de responder às demandas familiares das crianças e às questões específicas relativas aos cuidados e aprendizagem infantis.

Uma conseqüência inevitável de tudo isso é a necessidade de um aperfeiçoamento dos profissionais que atuam na educação infantil e nas diferentes redes de ensino. E como resposta e segurança a isso, a Lei de Diretrizes e Bases já dispõe, no título VI, artigo 62, que:

“a formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior em curso de licenciatura, de graduação plena, em Universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério, na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, é oferecida em nível médio, na modalidade normal”.

E por outro lado, a urgência de serem propiciadas condições de trabalho mais adequadas (instalações físicas, materiais pedagógicos, brinquedos entre outros), acompanhamento freqüente e direto, salários mais condizentes e um plano de carreira que vincule formação e cargo.

3.6. O PSICOPEDAGOGO NA INSTITUIÇÃO ESCOLAR: PAPEL, IMPORTÂNCIA, ATUAÇÃO PREVENTIVA

O trabalho psicopedagógico pode e deve ser pensado a partir da instituição escolar, a qual cumpre uma importante função social: a de socializar os conhecimentos disponíveis, promover o desenvolvimento cognitivo e a construção de regras de conduta, dentro de um projeto social mais amplo. A escola, afinal, é responsável por grande parte da aprendizagem do ser humano, cabendo-lhe o papel de mediadora nesse processo de inserção no organismo do mundo. De qualquer modo, a escola é produto da sociedade em que o sujeito vive e participa da inclusão deste nessa mesma sociedade. Não obstante, veja o que diz Visca (1991, p. 15):

“Eu não quero que a aprendizagem esteja restrita à escola. Eu acho que esta é a melhor forma de se transmitir algumas aprendizagens, mas não é só na escola que se aprende. A aprendizagem acontece no sujeito (...). A cultura, o que faz é, de todos os objetos culturais, selecionar alguns e os transformar, então, em objetos pedagógicos, no sentido de que são geradores de conduta ou estimulantes para fazer este sujeito ingressar na cultura”.

A escola é, então, participante desse processo de aprendizagem que inclui o sujeito no seu mundo sociocultural. Ela é, com efeito, a grande preocupação da Psicopedagogia em seu compromisso de ação preventiva.

Cada sujeito tem uma história pessoal, da qual fazem parte várias histórias: a família, a escolar e outras, as quais, articuladas, condicionam-se mutuamente.

Ao falar da importância dessa instituição na vida da criança, Fernández (1990, p. 88), destaca que, devido ao seu peso, a escola pode ser geradora de neurose:

“A escola depois da família, converteu-se hoje no lugar escolhido para fabricar neuroses que são tratadas posteriormente em escolas paralelas chamadas hospitais de dia. É necessário dizer que a adaptação escolar, salvo raras exceções, é um sintoma importante de neurose. Observa-se que, muitas vezes, a desadaptação da criança à escola pode ser indício de saúde: Os analistas encontram-se com uma forma nova de enfermidade que não precisa ser ‘tratada’. Consiste na negativa de adaptar-se à escola, sinal de saúde da criança que rechaça esta mentira mutiladora em que a escolaridade a aprisiona”.

A Psicopedagogia, no âmbito da sua atuação preventiva, preocupa-se especialmente com a escola. Dedicando-se a áreas relacionadas ao planejamento educacional e assessoramento pedagógico, colabora com os planos educacionais e sanitários no âmbito das organizações, atuando numa modalidade cujo caráter é clínico, ou seja, realizando diagnóstico institucional e propostas operacionais pertinentes. O campo de atuação da modalidade preventiva é muito amplo, mas pouco explorado. Sobre o trabalho psicopedagógico na escola muito se tem a fazer. Grande parte da aprendizagem ocorre dentro da instituição escolar, na relação com o professor, com o conteúdo e com o grupo social escolar enquanto um todo.

Os profissionais engajados no campo da Psicopedagogia têm atentado para a necessidade do trabalho a ser realizado na instituição escolar. Pensar a escola, à luz da Psicopedagogia, significa analisar um processo que inclui questões metodológicas, relacionais e sócio-culturais, englobando o ponto de vista de quem ensina e de quem aprende, abrangendo, conforme já se falou, participação da família e da sociedade. Weiss (1991, p. 3) a respeito disso pensa:

“Existem diferentes enfoques em relação ao que se entende por Psicopedagogia na escola. Adotarei a posição de considerá-la como um trabalho em que busca a melhoria das relações com a aprendizagem, assim como a melhor qualidade na construção da própria aprendizagem de alunos e educadores. É dar-se ao professor e ao aluno um nível de autonomia na busca do conhecimento e, ao mesmo tempo, possibilitar-se uma postura crítica em relação à estrutura da escola e da sociedade que ela representa. Para isto, é

necessário um posicionamento sobre o que a escola produz”.

Nestas palavras, a psicopedagoga Maria Lúcia Leme Weiss (1991), reflete a preocupação e a tendência atual da Psicopedagogia no seu compromisso com a escola. Nesse trabalho preventivo junto à escola, deve-se levar em consideração, inicialmente, quem são os protagonistas dessa história: professor e aluno. Porém, estes não estão sozinhos: participam, também, a família e outros membros da comunidade que interferem no processo de aprendizagem, aqueles que decidem sobre as necessidades e prioridades escolares.

O aluno, ao ingressar no ensino regular, por volta de 7 anos, traz consigo uma história vivida dentro do seu grupo familiar. Se a sua história transcorreu sem maiores problemas, estará estruturado seu superego e poderá deslocar sua pulsão e objetos socialmente valorizados, ou seja, estará pronto para a sublimação. A escola se beneficia e também tem função importante nesse mecanismo, pois lhe fornece as bases necessárias, ou seja, coloca ao dispor da criança os objetos para os quais se deslocará a sua pulsão. A escola, enfim, administra – bem, mal, – esse mecanismo pulsional da criança. É o momento ideal para o ingresso no ensino regular, já que as suas condições psíquicas favorecem o aprendizado escolar. Se tudo correu bem no desenvolvimento da criança, estará estruturado o seu desejo de saber.

A criança não escolhe ir para a escola e, tampouco, o que vai aprender. A instituição escolar, a rigor, tem a função de preparar a criança para ingressar na sociedade, promovendo as aprendizagens tidas como importantes para o grupo social ao qual esse sujeito pertence.

A Psicopedagogia é uma área de estudo, de investigação das dificuldades do aprendente, enquanto sujeito e objeto do processo ensino-aprendizagem.

O psicopedagogo trabalha os problemas de aprendizagem, como dificuldade em ler, escrever, dentre outros, englobando vários campos nos seus aspectos cognitivos, afetivos e sociais, com a influência do meio.

A Psicopedagogia nasce com o objetivo de um trabalho na clínica (terapêutica) e vai ampliando a sua área de atuação até a instituição escolar, ou seja, vai da propriedade curativa à preventiva.

O trabalho preventivo trata do ser humano, em desenvolvimento, junto à família e à escola, tendo uma interrelação principalmente no aspecto afetivo, estando aberto ao lidar com o outro e fazendo com que haja um diálogo interdisciplinar.

A atuação preventiva do psicopedagogo é realizada em várias instituições, como escola, hospital, ou em centro comunitário. Através de

processos didático-metodológicos, o psicopedagogo atua no processo educacional com aconselhamento aos pais e orientação profissional.

É papel também do psicopedagogo avaliar o currículo e os cursos de formação de professores, esclarecendo sobre o processo evolutivo das áreas ligadas à aprendizagem escolar e auxiliando na organização de condições de aprendizagem de forma integrada e de acordo com as capacidades dos alunos.

O contato com a família é muito importante para o psicopedagogo, pois ela é suporte da construção afetivo-emocional do ser humano. Quando há aceitação da família o trabalho torna-se melhor. Às vezes, a ansiedade da família impede que lhe dê ajuda.

O contato com a escola é necessário para que o terapeuta obtenha informações sobre o cliente e possa apresentar um relatório da avaliação com indicações e sugestões para que a escola possa compreender e ajudar a criança com dificuldades.

A atuação preventiva do psicopedagogo é fundamental para evitar um trabalho terapêutico, já que muitas pessoas, com dificuldades financeiras, deixam de levar seu filho num consultório para fazer um tratamento psicopedagógico adequado.

CAPÍTULO IV O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA PSICOPEDAGÓGICA

Abordar o lúdico, como eficiente material de uso no processo ensino-aprendizagem, é que tem mencionado muitos teóricos, psicólogos e pedagogos da atualidade, sobre a questão da construção do conhecimento pela criança.

Dessa forma, subentende-se que a atividade lúdica é sem dúvida uma das alternativas para promover a qualificação do processo na escola, pois pode conjugar prazer com êxito na aprendizagem.

A origem dos efeitos das atividades lúdicas leva a crer que sejam caminhos satisfatórios à aprendizagem da criança. A inclusão dessas atividades no processo educativo se dá de várias maneiras e com intenções diversas. Ao mesmo tempo que serve para estimular a participação na aula, pode servir para elucidação de um argumento conceitual ou interpretativo, o que facilita a aprendizagem através de uma aproximação direta com a realidade ao seu redor.

Sendo assim, as atividades lúdicas são de suma importância para as crianças, pois a partir daí, aprendem muito sobre o mundo que as cerca e têm a oportunidade de procurar a melhor forma de se integrar a esse mundo que já encontram pronto ao nascer.

De forma que é necessário que levem em conta que o brincar constitui uma forma privilegiada do aprender e que o ambiente lúdico é o mais adequado para envolver a criatividade no processo educativo.

Na atividade lúdica o uso do brinquedo educativo com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Considerando-se que a criança aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano interior com suas cognições, afetividade, corpo e interação social, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.

Portanto, é importante acreditar que por meio do lúdico será possível proporcionar à criança um ambiente planejado e enriquecido que lhe possibilite e facilite a aprendizagem de várias habilidades, assim como lhe permite assimilar, de modo eficiente, os conteúdos cognitivos.

É através da brincadeira que a criança se desenvolve, aflorando todo o seu potencial de pensamento, realizando opções sem medo de errar e fazendo atividades com prazer.

Brincando, a criança reflete e vivencia as suas experiências, realizando o pensamento mágico do “faz de conta”, imitando a realidade, desenvolvendo a atenção, as percepções sensoriais, enfim, desempenhando papéis.

Por meio da brincadeira a criança nutre sua vida interior, experimentando o mundo ao seu redor. Por isso, deve ser respeitado esse direito de brincar livre e espontaneamente para que a mesma tenha a possibilidade de fazer descobertas e estimular sua auto-expressão a fim de que através da brincadeira a criança também consiga atualizar sua capacidade humana de criatividade intelectual. Assim, brincar significa inventar sem medo de desgostar alguém, de ser punido, de brincar com seriedade.

O brincar é sinônimo de prazer e, para a criança, quanto mais, melhor, pois com a brincadeira que vai se estruturando psicologicamente e sendo preparada para, a cada dia, ser inserida no mundo de hábitos do adulto. O brincar simboliza a primeira forma de encarar a vida e o primeiro modo de relacionar-se com o meio, com o outro.

Walter Benjamin (1984, p. 40), afirma que

“a infância é, conseqüentemente, um momento de apropriação de imagens e representações diversas (...) o brinquedo é, com suas especificidades, uma dessas fontes. Se ele traz para a criança um suporte de ação, de manipulação, de conduta lúdica, traz-lhe também forma e imagens, símbolos para serem manipulados”.

Para um maior entendimento da importância do lúdico na educação infantil, enfatiza-se o que diz Bettelheim, citado por Kishimoto (2000, p. 64), em seu livro “Uma vida para seu filho”.

“através das fantasias imaginativas e das brincadeiras baseadas nelas, crianças podem começar a compensar as pressões que sofrem na realidade do cotidiano. Assim, enquanto representam fantasias de ira e hostilidade em jogos de guerra, ou preenchem seus desejos de grandeza, imaginando ser o Superman, o Hulk, o Batman ou um rei, estão procurando a satisfação indireta através de devaneios irreais, ao mesmo tempo que procuram livrar-se do controle dos adultos, especialmente dos pais”.

Brincando, portanto, a criança coloca-se num papel de poder, em que ela pode dominar os vilões ou as situações que provocariam medo ou que a fariam sentir-se vulnerável e insegura. A brincadeira de super-herói, ao mesmo tempo que ajuda a criança a construir a auto-confiança, leva-a a superar obstáculos da vida real, como vestir-se, comer um alimento sem deixar cair, fazer amigos, enfim, corresponder às expectativas dos padrões adultos (Levinzon, apud Kishimoto, 2000, p. 66)

Nesse contexto, é fundamental que a prática didática da educação infantil privilegie atividades que:

- Desenvolvam a imaginação e a fantasia através da literatura infantil (contação de histórias, das dramatizações, dos jogos e de outras manifestações artístico-culturais).
- Enfatizar o trabalho em dupla, dada a maior viabilidade da coordenação de informações entre dois, avançando em seguida para experiências grupais.
- Contribuam para o desenvolvimento do pensamento lógico-matemático, possibilitando o estabelecimento de relações entre a criança e o mundo que a cerca.
- Trabalhem as linguagens como objeto de curiosidade, prazer e jogo.
- Explore as regiões do corpo humano a partir da identificação do próprio corpo da criança, reconhecendo as funções de cada parte.

Convém ressaltar que o brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem nos processos de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionais da educação que priorizam a aquisição de conhecimentos, a disciplina e a ordem como valores primordiais a serem cultivados nas escolas. Esta dificuldade em olhar de modo inovador aspectos fundamentais e específicos da escola contribui para limitar as ações que realmente colaborem para a efetivação de mudanças significativas nas práticas pedagógicas (Kishimoto, 2000, p. 134).

Essas mudanças serão possíveis quando os professores encararem com tranquilidade as mudanças no seu papel. De acordo com as abordagens psicogenéticas, o ponto de partida é o entendimento de que o indivíduo é o centro na busca do seu próprio conhecimento e a aprendizagem é o produto da atividade do sujeito e depende do desenvolvimento de suas estruturas cognitivas. Nesse sentido, o professor construtivista tem um novo papel: é ele que desestabiliza, que estimula, que promove oportunidade de o aluno realizar suas trocas com o meio social, que desafia, enfim, ele deixa de ser o detentor de todo o saber e autoridade para se tornar um interlocutor que auxilia na busca de soluções para os conflitos ou, numa palavra, assume o papel de mediador (Kishimoto, 2000, p. 135).

O problema da inserção do jogo na escola é difícil de resolver, pois, se, de um lado, a criança faz coisas interessantes, quando numa situação de jogo, de outros aspectos de incerteza, frivolidade não se coadunam com o estabelecimento de objetivos da escola (Kishimoto, 2000, p. 135).

O jogo contém um paradoxo. Se, por um lado, favorece a consecução de certos objetivos, há aprendizagens específicas que terão dificuldade de passar por ele. É preciso ter consciência dos limites da utilização do jogo na atividade pedagógica, rompendo com uma visão romântica de que o jogo seria uma panacéia para todos os males. Nesse sentido, Vygotsky oferece uma importante contribuição com seu conceito de “zona de desenvolvimento

proximal”, que significa a distância entre o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial da criança (Kishimoto, 2000, p. 135).

O professor, ao assumir o potencial que tem o jogo na educação, será o responsável pela arrumação do espaço físico e o construtor do espaço lúdico, que não deixa de ser sociocultural. Nessa organização, ele não pode suprimir a criança, mas deve criar um espaço para a sua decisão, valorizando ao máximo as possibilidades do jogo sem a intervenção adulta. A organização do espaço lúdico deverá estar coerente com as competências da criança, seu ritmo e nível de desenvolvimento para não limitá-la a um universo simbólico específico (Kishimoto, 2000, p. 136).

De acordo com o professor Gilles Brongère (2000), o professor deve considerar alguns aspectos na utilização do jogo na escola:

- Coerência na organização do espaço. É importante que não seja uma distribuição aleatória, mas lógica.
- Possibilidade de oferecer materiais que permitam às crianças assumirem papéis complementares.
- Oferecimento de materiais que permitam à criança desenvolver o papel em sua riqueza e complexidade.
- Preservação do espaço do jogo, sem interferência das demandas de outras atividades da sala.

Com vista ao que acima foi dito, antes de listar os jogos que poderão ser úteis, como sugestão, ao ensino na educação infantil, é necessário fazer uma explanação sobre o espaço da sala de aula.

4.1 O ESPAÇO DA SALA DE AULA

Ao pensar no espaço “sala de aula”, logo vem à lembrança um ambiente fechado, modulado por quatro paredes, com uma estrutura de carteira ou mesinhas organizadas quase sempre de forma rígida, dando a impressão de quase nunca sofrer mudanças. Então, para que esse ambiente seja prazeroso e acolha a criança que vem de um mundo lá fora em constantes mudanças e a mesma possa se interessar pelas atividades propostas é necessário que esse ambiente estimule a sua imaginação, a sua criatividade para adaptá-la a esse meio

O desenvolvimento da criança dos dias atuais se dá em meio a uma enorme quantidade de estimulação do ambiente. E tem-se a certeza de que quanto maior a estimulação, maior também será a inquietação do aluno em querer dissipar os conteúdos que nela há. E uma das formas mais adequadas de fazer a criança ampliar seus conhecimentos e saber administrar a sua

grande gama de estimulação recebida, é provável que, se ela encontrar um espaço onde possa fazer uso de sua imaginação criadora, poderá desenvolver de forma eficaz sua criatividade, assim como, encontrar um espaço aberto para assimilar o conhecimento acumulado de forma prazerosa e alegre. Isso poderá acontecer, se as salas de aula se tornarem um espaço em que a criança possa fazer uso da brincadeira, do jogo, da imaginação, ela poderá sentir-se respeitada, valorizada e mais auto-confiante, podendo assim encontrar um verdadeiro motivo para sua vida escolar, algo estimulante e motivador.

Segundo o psicólogo Vygotsky, citado em Wajskop (1994, p. 32), é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade. Para este pesquisador, o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. A ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária, a criação das intenções voluntárias e a formação dos planos da vida real e motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento da criança.

É portanto, na situação de brincar que as crianças podem colocar desafios e questões além de seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas e pela realidade com a qual interagem. Segundo Wajskop (1999, p. 33):

“Quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem a sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e elaborar regras de organização e convivência. Concomitantemente a esse processo, ao reiterarem situações de sua realidade, modificam-nas de acordo com suas necessidades. Ao brincarem, as crianças vão construindo a consciência da realidade, ao mesmo tempo em que já vivem uma possibilidade de modificá-la”.

Para Vygotsky(1994), a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores por meio da apropriação de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças ascendem à vida intelectual daquelas que as rodeiam. É por isso que, para ele, a brincadeira

(...) cria na criança uma forma de desejos. Ensina-a desejar, relacionando os seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (Vygotsky apud Wajskop 1999, p. 34-35)

Segundo Cunha (1994), há diversas formas de brincar:

- **Brincar Sozinho** – espaço necessário à vida da criança, pois através do brinquedo ela entrará no mais profundo das suas fantasias, o que possibilitará desenvolver sua capacidade de atenção, concentração, criatividade e imaginação. Nesse momento de extrema interiorização estará aumentando a possibilidade de saber lidar melhor com sua afetividade, emoções, descobrindo também seus reais interesses, podendo, por intermédio do brincar, despertar para sua vocação profissional.

- **Brincar De Faz-De-Conta** – ressalta-se que a criança precisa vivenciar suas idéias em nível simbólico, para assim poder compreender seu significado na vida real.

Através da fantasia ela aprende a conviver com o mundo que a rodeia. Simbolizando a realidade, ela traduz o universo do adulto para uma linguagem que lhe é acessível e que lhe permite entendê-lo dentro de suas possibilidades, necessidades, compreensão e capacidade de realização.

A importância do brincar de faz-de-conta consiste em permitir que a criança se expresse e elabore, de forma simbólica, desejos, conflitos, frustrações e emoções. E quanto maior for a oportunidade da criança em fazer uso da imaginação, maiores serão suas chances de ajustamento ao mundo à sua volta.

Por fim, mobilizar as fantasias encerra em si mesma um grande potencial de situações imaginárias que são essenciais à estimulação da inteligência e ao desenvolvimento da criatividade.

- **Brincar com outras Pessoas** – a criança precisa brincar sozinha por motivos que já foram explicados, mas é também de suma importância que brinque com outras pessoas. É na presença do outro que ela irá aprender a lidar com as críticas, a ser solidária, assim como desenvolver a auto crítica.

Por meio dos jogos que requerem interações sociais, a criança aprende a esperar sua vez, a interagir de forma organizada, a respeitar regras e cumprir normas. Ela tem a oportunidade de aumentar seu nível de percepção, observação, concentração e estimular sua capacidade de criação e imaginação.

- **Brincar em Grupo** – é uma aprendizagem muito enriquecedora e indispensável a uma boa integração social, vivenciando a competição em grupo, a criança aprende que a vitória depende de todos desenvolver o espírito de cooperação.

Através da interação grupal as crianças têm oportunidade de se conhecerem melhor e de fazerem novas amizades. No entanto, é preciso que

haja rodízio na formação dos grupos para que o trabalho do grupo não se transforme em times que são prejudiciais, por provocarem rivalidades que terminam por prejudicar o espírito de amizade criado nesse tipo de brincadeira.

- **Brincar Correndo, Saltando, Jogando Bola** – as atividades corporais dão à criança verdadeiro momento de interação consigo, conhecimento do seu corpo, gerando nela entusiasmo, alegria, confiança em si. Enfim desenvolve a coordenação motora, equilíbrio, leva a criança a superar obstáculos e conhecer seus limites.

- **Brincar Experimentando e Desenvolvendo Habilidades** – é o momento que deve ser explorado, mas que se deve ter o cuidado de não torná-lo apenas numa tarefa em que a criança manipule brinquedos de forma rígida. As atividades de encaixar, empilhar, construir, montar quebra-cabeças, são exercícios ideais e desenvolvem habilidades, mas só serão brinquedos se forem realizados com prazer, se permitirem que a criança se entregue à brincadeira, se concentre e se envolva nas atividades com alegria e exercite com o desejo de aprender o que o jogo lhe propõe.

Estes tipos de jogos tornam as crianças mais aptas a desempenharem tarefas que, talvez não conseguissem realizar se não estivessem em situação lúdica, livres de cobrança e de obrigatoriedade. Brincando a criança alcança os níveis de desempenho bem mais altos porque não sentem cansaço.

- **Brincar Inventando** - estimula a criatividade, desenvolve a imaginação e torna-se um espaço, que mobiliza a emoção permitindo que a criança elabore melhor sua capacidade de compreensão do pensamento.

Inventar e criar todos podem, mas somente se tiverem sido estimulados a fazê-lo. A necessidade de alcançar êxito, o medo de errar ou de ser ridículo, são os maiores inibidores do processo criativo. Portanto, é necessário que haja motivação para criar. A motivação pode ser um desafio, um problema a ser superado ou uma vontade de expressar uma emoção, mas para que o ato criativo aconteça, é preciso haver alguma confiança na própria capacidade de criar ou pelo menos, a certeza de que, mesmo que o resultado não seja bom, haverá boa aceitação do trabalho realizado.

Para essas atividades, pode-se usar uma construção de historinhas grupais onde a professora inicia: "Era uma vez uma menina linda", passa para a criança que completa e as outras irão uma a uma acrescentando algo até findar a história. Um outro exemplo é usar quadros que estimulem a criança a criar histórias.

- **Brincar Aprendendo** - A criança não é um adulto em miniatura. Apressar em transformar a criança num adulto rapidamente, vem levando as

escolas a quererem que ela aprenda de modo acelerado os conteúdos sistematizados. Isso tem trazido prejuízos enormes ao desenvolvimento e crescimento intelectual da criança, que frente às exigências que lhe são impostas na escola, tem se tornado estressada e conseqüentemente rebelde, com referência ao aprendizado. A criança não está sendo estimulada a descobrir coisas novas, seu interesse natural está bloqueado com exigências que estão acima de suas necessidades de criança.

Está sendo negado à criança aprender do seu modo. O brinquedo lhe proporciona aprender, fazendo e brincando. Através de jogos e brincadeiras, a criança pode aprender novos conceitos, adquirir informações e até mesmo superar dificuldades de aprendizagem.

- **Brincar Jogando e Competindo** - É importante que a criança vivencie momento de competição, onde possa lidar com a experiência de se ter um parceiro. Mesmo em posição competitiva, os parceiros não deixam de ser cúmplices dentro do objetivo de realizar o jogo. Ressalta-se que é ideal que o número de parceiros seja maior que dois, e que, se opte por jogos grupais onde se diluirá a questão da superioridade do indivíduo, prevalecendo o sentimento de que uma equipe lutou em prol de todos. Assim as idéias de parceria têm mais chance de se estabelecer.

A participação em grupo, quando existe um objetivo comum a todos, é a melhor maneira de fazer com que as pessoas se entendam e encontrem uma forma de interagir.

Segundo Cunha (1994, p. 26-27):

“A criança que tem oportunidade de participar de muitos jogos e brincadeiras, aprende a trabalhar em grupo, a acatar regras no jogo, saberá respeitar também as normas sociais. Através do brinquedo poderá desenvolver capacidades indispensáveis à sua futura atuação profissional, tais como atenção, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais e psicomotoras”.

É de nosso conhecimento que a criança tem pouco espaço para construir, para confeccionar brinquedos, e a oportunidade para construir jogos é, com certeza, um momento ímpar que favorecerá o desenvolvimento de habilidades manuais, a criatividade, enriquecerá a experiência sensorial, além de favorecer a autonomia e a sociabilidade. Kishimoto (2000 : 100).

4.2 PSICOPEDAGOGIA E OS JOGOS

Nos contextos psicopedagógicos ou de reeducação, os jogos revestem-se de importância na medida em que permitem investigar, diagnosticar e remediar as dificuldades, sejam elas de ordem afetiva, cognitiva ou psicomotora.

A intervenção psicopedagógica veio introduzir uma contribuição mais rica no enfoque pedagógico. O processo de aprendizagem da criança é compreendido como um processo pluricausal, abrangente, implicando componentes de vários eixos de estruturação: afetivos, cognitivos, motor, sociais, econômicos, políticos, dentre outros. A causa do processo de aprendizagem, bem como suas dificuldades, deixam de ser localizadas somente no aluno e no professor e passam a ser vistas como um processo maior com inúmeras variáveis que precisam ser aprendidas com bastante cuidado pelo professor e psicopedagogo (Kishimoto, 1994).

O diagnóstico psicopedagógico é uma das ferramentas que possibilitará identificar as causas do sintoma (aprendizagem), levantar e testar hipótese, tornando-se possível resgatar o processo, redirecionando-o. O diagnóstico psicopedagógico parte de uma visão contextualizada onde se considera a dinâmica da relação com a sociedade, a escola, a família e consigo mesmo. Assim, através dessa avaliação, as causas do problema de aprendizagem podem ser detectadas, nesta fase de investigação é que o psicopedagogo faz uso das atividades lúdicas.

O uso dos brinquedos, jogos e materiais pedagógicos passou a ser instrumento indispensável na prática psicopedagógica porque aos mesmos vêm de encontro às necessidades básicas da criança, partindo daquilo que a criança já conhece para chegar às aprendizagens subsequentes. Quando uma criança brinca, aprende. Tal fato deve-se à espontaneidade de seus atos e à oportunidade de mostrar o que sabe e o que não sabe. Não tem medo de errar, pois está brincando, existindo assim, a possibilidade de aprender com o erro. “Brincando, portanto, a criança é capaz de lidar com complexas experiências de dor, medo e perda. Lutam com conceitos de bom e mal” (Bettelheim, 1988 , apud Kishimoto, 1997, p. 66). Ocorre portanto, desse ato a passagem de um papel passivo para um papel ativo, é a transição da imaginação em ação.

O Psicopedagogo, em uma de suas funções procura trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia, valendo-se do universo simbólico com fim de estimular e canalizar o desejo de conhecer do aprendiz, sendo esse o primeiro desafio que, uma vez vencido, dará continuidade a todo processo posterior. A partir daí, o psicopedagogo intervém, numa perspectiva operatória com o objetivo de compreender as relações lógicas e sociais sobre as quais também se apóiam em jogos que representam o real (ou o pensamento), tais como: verbalização, produção escrita, desenhos, códigos convencionais, e outros. Na dinâmica das sessões de aprendizagem o psicopedagogo procura, desse modo, estimular a tomada de consciência de seus erros e devidas correções.

Entrar no mundo mágico da criança é como encontrar pérolas nas conchas das ostras, que é algo precioso e de valor imenso. Navegar até a profundidade de seu ser é como entrar em um mundo de fantasias e imaginação e falar dessa magia é pensar no universo simbólico.

CAPÍTULO V CONTRIBUIÇÕES DE PIAGET PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A teoria de Piaget (1896-1980) consiste na idéia de que o ser humano não nasce com informações pré-concebidas, ou seja, o raciocínio não é algo “oriundo da placenta”, e, sim consequência da própria vida, descobrindo e enfrentando obstáculos novos, se adaptando aos moldes do mundo exterior ao útero. Desta forma, Piaget não se notabilizou por ter passado um método a ser seguido, na verdade, ele elaborou um estudo detalhado sobre o desenvolvimento infantil por etapas (fases).

Segundo Jean Piaget (1983), ao longo da sua evolução perceptiva, biológica e social, a criança irá organizando, identificando e, sobretudo, lembrando-se das experiências passadas que, por sua vez, irão formar pistas cognitivas. Piaget (1983) em seus estudos sobre a Epistemologia Genética, defende o caráter construtivista e não inato da inteligência. O conhecimento não resultaria de uma situação de contigüidade de experiências, somadas de uma maneira linear, por meio da ação do sujeito provocada pela realidade dos objetos. Mas sim, esse conhecimento será construído a partir da interação do meio com o sujeito e vice-versa. A preocupação central da teoria piagetiana é a questão do conhecimento, de como seria possível o ser humano atingir o pensamento racional, como se processaria a aquisição deste pensamento.

Torna-se necessário, de início, explicar os termos usados por Piaget que aparecerão no decorrer do capítulo.

- **Adaptação.** É um processo de ajustamento ao meio ambiente. É o equilíbrio entre a assimilação e a acomodação.

- **Assimilação.** É um processo pelo qual o sujeito se relaciona com o objeto, incorporando as experiências vividas, as estratégias ou conceitos já existentes.

- **Acomodação.** É o processo de modificação e ajustamento das estratégias ou conceitos, em função de novas experiências ou informações.

- **Esquemas.** É uma seqüência de comportamentos surgidos sempre que um estímulo específico se apresentar, caracterizando, assim, uma ação (estímulo).

Existe uma relação de interdependência entre a organização do meio e a do sujeito: a inteligência se estrutura adaptando-se ao meio e, ao se estruturar, organiza esse meio. Por isso, para Piaget (1983), o conhecimento é resultado de um processo dialético, na medida em que para conhecer os objetos o sujeito precisa organizá-los ao mesmo tempo em que é organizado

cognitivamente por eles (Garakis,1992). Ou seja, o sujeito jamais é passivo no ato do conhecimento; a ele não cabe apenas observar e copiar as transformações dos objetos externos, e sim, transformar, ele próprio, estes objetos, pela ação que exerce sobre eles. O conhecimento será feito por meio do que ele chama de assimilação e acomodação. Para ele, algo só pode ser considerado inteligente quando a assimilação e a acomodação estão em equilíbrio.

Visando simplificar ao máximo o processo de desenvolvimento cognitivo, para que seja de fácil compreensão, utilizam-se conceitos de diferentes autores.

Limongi (1995) relata que a origem desse processo está na ação, o que levaria a construção dos esquemas motores (ou comportamentos motores). Será através do equilíbrio entre a assimilação e a acomodação que os esquemas motores irão favorecer a construção das estruturas mentais. Sendo assim, a criança parte de atividades (ou atitudes) reflexas e motoras ao raciocínio abstrato, passando por processos cognitivos que irão formar o pensamento.

Dentro desse ponto de vista, pode-se afirmar que a adaptação é caracterizada por dois processos que se completam, segundo descreve Zorzi (1994, p. 22):

“Por um lado, a assimilação, que consiste em incorporar cognitivamente os objetos e esta absorção se realiza em conformidade à estrutura organizacional presente no estágio de evolução intelectual em que se encontra o indivíduo. Por outro lado, a acomodação que corresponde às modificações que ocorrem no esquema, em função dos elementos do meio que são assimilados”.

Ou seja, a assimilação e a acomodação são mecanismos inseparáveis pois o meio não pode se impor diretamente ao sujeito, assim como o sujeito não o assimila sem as regulações necessárias.

A assimilação seria a tentativa buscada pela criança para solucionar uma determinada situação, utilizando conhecimentos adquiridos anteriormente. São movimentos e posições que o sujeito usa a cada instante e que leva de uma certa maneira a percepção e à compreensão. Na acomodação, os movimentos e as posições do objeto têm uma influência sobre o ponto de vista do sujeito.

A equilibração é considerada o aspecto central do desenvolvimento cognitivo, visto que é um processo constante de elaboração de estruturas novas que permitem corrigir e completar as formas anteriores, no sentido de um melhor equilíbrio.

Desta forma, pode-se dizer que o processo de desenvolvimento cognitivo ocorre em espiral, pois os novos conhecimentos sempre estarão ligados a conhecimentos antigos.

E é em função desse processo que Piaget *apud* Furth (1974) divide o desenvolvimento cognitivo em períodos constantes, ainda que as idades cronológicas em que eles aparecem possam diferir de criança para criança e de uma sociedade para outra, e aborda o desenvolvimento cognitivo sem levar em conta os aspectos sociais relacionados a ele.

Esses períodos seriam:

- **Sensório-motor (zero a dois anos)**

Essa fase corresponde ao início do desenvolvimento cognitivo. Nela a criança elabora o saber ao nível da ação mediante organização progressiva de sensações e movimentos.

- **Pré-operacional (dois a sete anos)**

É o período que coincide com a educação infantil, essa fase de desenvolvimento apresenta estágios diferenciados, (estágio egocêntrico, estágio intuitivo (a capacidade de representar um significante, símbolo, por meio de um significado, objeto)), surge a função simbólica (utilização dos símbolos, como significantes, para representar objetos), os objetos começam a ser representados por símbolos. É uma etapa puramente egocêntrica e caracterizada pela irreversibilidade (não tem capacidade de retorno quanto ao raciocínio).

- **Operatório concreto (sete a onze anos).**

Nesse período a criança passa a ter uma consciência do óbvio aliada a um raciocínio mais complexo diante da análise do mundo a sua volta e dos desafios que surgem diante desta análise. A criança consegue utilizar o raciocínio lógico para obter as soluções da maior parte dos problemas concretos. Nessa fase de desenvolvimento, observa-se que a criança tem uma progressiva organização de ações reversíveis ao nível do pensamento, noção de conservação (conservação das propriedades físicas do objeto, como quantidade, peso e volume entre outros), classificação (organização dos elementos segundo suas propriedades comuns) e ordenação serial (ordenação de número do maior para o menor ou vice-versa).

- **Operatório formal (onze anos em diante).**

A criança passa a ter um raciocínio mais abstrato, mais complexo, não elaborando apenas os conceitos puramente visuais, mas também indo além destas definições, imaginando “o que poderia ser”, ou seja, tendo a consciência de seu poder transformador de seu espaço e das conseqüências.

Pode-se concluir lembrando que, para Piaget (1983), as crianças adquirem conhecimento por meio das ações sobre os objetos e de experiências cognitivas concretas. Elas constroem o seu conhecimento durante as interações com o mundo.

Afirma ainda Piaget (1983), que o equilíbrio perfeito jamais será alcançado, pois o meio externo apresenta sempre situações novas que desequilibram o conhecimento até então elaborado, tanto no plano individual quanto no plano coletivo.

A cognição ou representação mental começa quando há simultaneamente diferenciação e coordenação entre significante e significado. Os significados serão estruturados a partir da assimilação e da acomodação ao meio. Só depois desses dois sistemas serem postos em ação é que se torna possível a aquisição de linguagem. A criança irá então adquirir um conjunto de signos coletivos e individuais que irão transformar-se em conceitos, depois novos conceitos, sendo então o que forma o desenvolvimento cognitivo.

Nesse capítulo será apresentado com mais detalhe o segundo estágio da Teoria piagetiana, pois trata-se do período em que a criança está na educação infantil, faixa etária que engloba a temática desta pesquisa.

- **Estágio do período pré-operacional**

A criança na fase pré-operacional caracteriza-se pela presença de simbolização. Tem habilidade para representar uma coisa por outra. Há um desenvolvimento extremamente rápido da linguagem falada. Uma criança, de dois anos, usará um pedacinho de madeira, como se fosse vela e até assoprá-la, ou tratará um cabo de vassoura como cavalo e sairá galopando. É a fase de estimulação do pensamento, do “faz-de-conta”, de historinhas infantis e do desenho criativo. Ela apresenta um predomínio da assimilação sobre a acomodação, quando começa a compreender o símbolo de forma intuitiva, possuindo um pensamento baseado na percepção e não na lógica; ela tenta solucionar uma situação nova com base nas estruturas antigas.

Aranão (1996) relata que segundo Piaget (1983), tanto a linguagem quanto o pensamento são egocêntricos, e esse egocentrismo vai diminuindo lentamente quanto esta criança começa a relacionar-se com seus colegas e, conseqüentemente, a ouvir pensamentos diferentes dos seus. É necessário

que ela vivencie situações que a auxiliem no seu desenvolvimento a fim de que, posteriormente, consiga operar mentalmente na resolução de situações abstratas.

Pulask (1988) relata essa fase de desenvolvimento pré-operacional dividido em dois períodos, fases ou estágios. Dos dois aos quatro anos seu pensamento é dominado por um sentimento de onipotência mágica e raciocina que os eventos que ocorrem coincidentemente têm entre si uma relação de causa e efeito. A imitação é inconsciente, a criança reproduz movimentos e idéias sem perceber o que faz. É capaz de copiar o desenho do vizinho, afirmando que é imitação própria. A noção de espaço será adquirida por volta dos dois anos, enquanto que a de tempo surgirá por volta dos quatro anos.

O que caracteriza esta primeira fase é o egocentrismo, quando tudo é reduzido e centrado em si mesmo. Não consegue distinguir o “eu” do “não eu”, e sua própria atividade com a de outras pessoas. A fase do egocentrismo se caracteriza por uma visão da realidade que parte do próprio EU, a criança não entende um mundo ou situação da qual ela não faça parte. Ela se confunde com os objetos e as pessoas, no sentido de atribuir a eles seus próprios sentimentos. Sua linguagem passa a ter uma representação simbólica. Piaget (1983) chamou esta primeira fase de pré-conceptual, porque as representações que a linguagem evoca são do tipo lúdica, isto é, dependentes ainda do esquema sensorio-motor e intermediário entre o símbolo por imagem e próprio conceito.

A segunda fase, que vai dos 4 aos 7 anos, é chamada de fase do pensamento intuitivo, ou simplesmente fase intuitiva. Por meio de exercícios psicomotores e de simbolismo, a criança transforma o real em função das necessidades do “eu”. Aparece a função simbólica, isto é, as coisas começam a ser representadas por símbolos: um cabo de vassoura é um cavalo, uma cadeira empurrada é um trem . Ela imita tudo e tudo quer saber (fase do “porquê”).

O pensamento egocêntrico da fase anterior evoluirá para uma descentralização, em equilíbrio. Consistirá em pensamentos e imagens mais complexos. Haverá um progresso na capacidade lingüística, o que irá influenciar definitivamente na formação dos conceitos, na capacidade de abstrair e na resolução dos problemas. Há um desenvolvimento que permite à criança começar a formular conceitos não estruturados ou ainda não é capaz de fazer comparações mentalmente. Nesse período, a imitação se apresenta como uma auxiliar do pensamento. Ela ainda não consegue entender transformações, mesmo que elas ocorram na sua presença. Não ocorre nenhum raciocínio lógico. A percepção orienta o conhecimento. A linguagem passa a ser estruturada, e os sinais verbais primitivos se generalizam em esquemas verbais mais amplos. Essa fase é considerada como de transição no aspecto da linguagem, pois observa-se com freqüência a criança falando sozinha enquanto brinca.

Nesta fase, ela ainda está com seu julgamento dependente da percepção imediata e por isso, sujeito a muitos erros.

A criança opera em nível de representação simbólica, o que se evidencia na imitação e na memória, exibidos no desenho, no sonho, na linguagem e na atividade do faz-de-conta. Surgem as primeiras tentativas de propagação de conceitos.

Por meio do jogo do "faz-de-conta", ela consegue transformar a realidade, segundo suas necessidades, o que lhe constitui uma melhor compreensão do fato de ter de adaptar-se às regras estabelecidas pelo adulto. Imitam cenas de vida familiar, com bonecas e brinquedos coletivos: ir ao médico, ir ao trabalho, fazer compras.

Embora a criança ainda não participe dos jogos de regra ela tem consciência delas, modificando-as de acordo com suas necessidades.

De acordo com Piaget (1978), a criança no estágio pré-operacional ainda não faz a representação mental de uma seqüência completa de ações. Ela é capaz de fazer sozinha o trajeto de casa para a escola, mas é incapaz de fazer a configuração global do espaço que percorreu.

Um segundo aspecto ainda não desenvolvido nessa fase é o da operação de conservação. Uma criança, até cinco anos, acredita que colocando água de um copo alto e estreito para um baixo e largo, terá menos água, pois será incapaz de perceber que a água pode ser recolocada no copo alto e estreito e conseguir o mesmo nível inicial. Ela não percebe que as coisas podem ser desfeitas, o que caracteriza a irreversibilidade de seu pensamento. A resposta lógica só será dada por volta dos sete anos, quando seu pensamento torna-se reversível.

Um outro exemplo da ausência da operação de conservação é o de que uma criança, ao subir num banco, diz ter a mesma altura do pai, desprezando a base em que cada um se encontra.

Outro fato que evidencia o pensamento pré-lógico da criança, ou seja, a dominância do pensamento pela percepção é quando, colocando-se um grupo de cinco fichas numa fileira próxima uma das outras e mais cinco, dispostas alternadamente, a criança dirá que a fila mais comprida tem, maior número de fichas, pois refere-se a quantidade aparente e não ao número de itens.

Ainda nesta fase, a criança apresenta dificuldades nas habilidades de organizar objetos, porque só é capaz de comparar dois elementos de cada vez. Consegue pôr em ordem três pesos, porque descobre o mais leve, o mais pesado e o do meio, porém não é capaz de fazer o mesmo com quatro ou mais pesos

O desenho é considerado por Piaget (1975) uma das manifestações simbólicas características da fase intuitiva. Ele se insere entre o jogo simbólico

e a imagem mental da criança, ou seja, num esforço de imitação ela representa através do símbolo, o real.

Considerando o que foi descrito neste capítulo, pode-se afirmar que é de fundamental importância ser dada uma adequada estimulação à criança, pois isso influenciará no desenvolvimento do seu processo cognitivo.

A seguir, comenta-se sobre os jogos e suas estruturas segundo Piaget.(1986).

- **Os jogos e suas estruturas**

- **O jogo de exercício**

O jogo de exercício não tem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento. Esse tipo de exercício contribui de forma decisiva para o processo de desenvolvimento e, sem esse estágio de domínio pleno, nenhum esquema se modificará através de acomodação à realidade. Por isso, a necessidade de mudar e a mudança de um esquema, só aparece depois de satisfeita a necessidade é a condição deste domínio. Segundo Piaget (1986, p. 11):

“a criança elabora, nesse nível, o conjunto das subestruturas cognitivas, que servirão de ponto de partida para as suas construções perceptivas e intelectuais ulteriores, assim como certo número de reações afetivas elementares, que lhe determinarão, em parte, a afetividade subsequente”.

É por intermédio do jogo de exercício que a criança chega à capacidade de representação, e desta forma diante de outra modalidade de jogo.

- **O jogo simbólico**

Aparece na criança por volta dos dois anos de idade. É a fase do “faz-de-conta”, onde a criança passa a imitar a todos. Nessa fase a criança imagina-se como super-herói, imita o pai e a mãe e age como se desempenhasse papéis.

O jogo simbólico tem início quando a criança dá provas de representar o que pensa. Nesse tipo de jogo, a representação está presente, havendo uma dissociação entre o significante e o significado. Isto quer dizer que o símbolo está definitivamente desligado do simples exercício sensório-motor. Segundo

Piaget (1983), “jogo simbólico assinala, sem dúvida, o apogeu do jogo infantil e portanto , indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual. “

O jogo simbólico tem sempre como componente a imitação que funciona como um significante que, neste caso, é um símbolo que permite à criança se expressar.

Na criança em idade pré-escolar o jogo simbólico é uma atividade espontânea em que o seu próprio corpo ou os objetos são usados como símbolos para representar pessoas, animais ou outros objetos. Se o ambiente da pré-escola for livre de tensões e de pressões, se a criança tiver oportunidade de escolher as atividades que quer realizar, ela se sentirá livre para entregar-se ao jogo simbólico intensamente. Uma arca ou baú contendo roupas velhas, a casinha de bonecas, ferramentas, instrumentos e utensílios de brinquedos, e muitas vezes, um simples cabo de vassoura ou caixas vazias são suficientes para desencadear o simbolismo lúdico, tão importante para ela nesta fase de desenvolvimento.

Jogo simbólico é, portanto uma forma de expressão totalmente espontânea da criança que lhe permite viver diferentes papéis ao dramatizar suas experiências. Ele se diferencia da dramatização intencional, que supõe uma preparação prévia que vai desde a escolha do tema a ser dramatizado, até a organização de materiais de apoio e a escolha dos papéis que serão desempenhados por cada um.

- O jogo de regras

É uma característica do ser suficientemente socializado, que adquiriu um nível de desenvolvimento mais elevado. É também, conhecido por jogo social, por implicar as relações sociais. Ele desenvolve-se continuamente durante toda a vida. Assim sendo, seu surgimento é mais tardio, só se constituindo entre os quatro a sete anos e intensificando-se na idade de sete a onze anos.

É preciso que fique claro, que todas essas categorias de jogos não acontecem em departamentos estanques, eles se misturam dentro de uma progressão própria. O jogo de exercício pressupõe o jogo simbólico, e este o de regras. O jogo de exercício continua a acontecer no período do jogo simbólico e o de regras surge no decorrer do simbólico.

O jogo de regras aproxima a criança cada vez mais do real, estando ela agora de posse de uma coerência nos papéis que imita.

A aquisição de uma nova forma de jogo não exclui as anteriores. Os jogos de exercícios e jogos simbólicos continuam a acontecer concomitantemente aos jogos com regras; só que, em certos períodos de desenvolvimento, uns sobressaem sobre os outros. Ou seja, as pessoas, por toda a vida, usam, os três tipos de jogos para brincar, sendo que, quanto

menor forem, mais gostarão do jogo de exercício e do jogo simbólico e quando já têm condições de se organizar melhor socialmente, prevalece a prática do jogo com regras.

CAPÍTULO VI CONCEITUANDO JOGO, BRINCADEIRA E BRINQUEDO

O lúdico é uma forma de a criança expressar suas habilidades e descobrir o próprio corpo. É um recurso pedagógico que reúne três elementos fundamentais: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Esses três elementos são diferentes entre si apesar de existir um elo entre eles, que é o brincar.

O jogo, embora envolva uma série de significados, pode ser visto como resultado de um sistema lingüístico dentro de um contexto social, um sistema de regra e como um objeto.

Visto como resultado de um sistema lingüístico funcionando dentro de um contexto social, o jogo é uma atividade multifacetada, ou seja, “enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui” (Kishimoto, 2001, p.17).

Na concepção de sistema de regra, será esse sistema que permitirá identificar em determinado jogo, uma estrutura seqüencial que especificará sua modalidade. Essas estruturas seqüenciais de regra é que vão facilitar a superposição com a situação lúdica, isto é, “quando alguém joga, está executando as regras do jogo e, ao mesmo tempo, desenvolvendo uma atividade lúdica” (Kishimoto, 2001, p.17).

A visão do jogo como objeto pode ser entendida como materialização dos objetos utilizados na confecção de determinado jogo. Por exemplo, a materialização do jogo de xadrez ocorre no tabuleiro e nas peças que podem ser fabricadas com vários materiais como plástico, madeira, pedra ou metal.

Pode-se considerar jogo toda atividade onde se observa as seguintes características: ordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo. No centro de todas essas características está o elemento que as articula: a ilusão, aquilo que transcende as necessidades imediatas da vida e dá à ação um outro sentido: o sentido lúdico.

O jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. Ele se baseia na manipulação de certas imagens relacionadas com uma certa imaginação da realidade.

O jogo se distingue da vida “comum” tanto pelo lugar quanto pelo tempo que ocupa. Todo jogo acontece no interior de um espaço previamente limitado. Esses limites podem ser físicos, materiais, como por exemplo, o espaço de um campo de futebol ou uma casa de bonecas, ou esses limites podem ser imaginários como nas brincadeiras em que as crianças se imaginam em guerras interestelares, castelos encantados, florestas e outros.

O jogo também acontece dentro de um espaço de tempo. O que caracteriza esse espaço de tempo são as regras, um fator fundamental, pois

são elas que determinam aquilo que vale e o que não vale dentro do mundo temporário que o jogo circunscreve.

Sendo o jogo um espaço privilegiado na promoção do desenvolvimento e da aprendizagem da criança, os professores que trabalham com a estrutura dos jogos infantis em seus planejamentos poderão tornar suas propostas de atividades mais adequadas à forma como as crianças pequenas se relacionam com os fatos que desejam conhecer. Sejam eles relacionados a quantidades (conteúdo de aritmética), a maneira de escrever (conteúdo de língua escrita), ou fatos ligados à natureza (conteúdo de ciências).

Wallon (1975), coloca o jogo como uma forma de organizar o acaso de superar repetições. No jogo, a criança manifesta suas disponibilidades funcionais de modo efusivo e apaixonado e experimenta diversas possibilidades de ação.

Vygotsky (1973), por sua vez, destaca que no jogo a criança encena a realidade utilizando regras de comportamento socialmente constituídas. Nessa situação, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança; ela passa a agir independentemente daquilo que vê. Desse modo, está lidando como uma situação imaginária na qual novos significados são associados aos objetos.

Para Piaget (1980), o jogo representa a predominância da assimilação sobre a acomodação. É uma transposição simbólica que sujeita às coisas à atividade da criança sem limitações. Assim, como a imitação, o desenho e a linguagem contribuem para a construção da representação pela criança, constituindo atividade essencial nessa fase.

Huizinga (1980, p. 33/34), não propõe qualquer classificação para os jogos, tampouco descreve jogos infantis determinados. Sua maior contribuição foi a de oferecer uma definição geral da essência do jogo, relacionando-a como manifestações fundamentais de toda e qualquer cultura: Linguagem, Poesia, Conhecimento, Filosofia, Direito e Guerra. Para ele jogo implica uma atitude (jogador) e uma atmosfera (partida) que transcendem o hoje e agora, conforme ele mesmo descreve:

“o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e delimitados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (...), mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”. (Huizinga, 1980, p. 33/34)

O jogo é uma necessidade da criança e é indispensável para o desenvolvimento do corpo e dos sentidos. A criança deve brincar com o jogo,

pois assim ela estará trabalhando noções de espaço, tempo, exercícios corporais e sensoriais.

O jogo é uma importante forma de desenvolver a imaginação e o pensamento abstrato, ocupando um papel específico no desenvolvimento infantil, necessitando ser visto como um importante recurso pedagógico. Mas o jogo normalmente não é levado em conta no currículo, sendo apenas visto como uma simples recreação ou uma forma de queimar energias das crianças.

As atividades lúdicas influenciam significativamente na construção do conhecimento infantil, mas a contribuição dessas atividades no desenvolvimento e aprendizagem da criança vai depender da concepção que se tem de jogo.

Segundo Araújo (1992), revendo a história do jogo, a sua importância foi conhecida principalmente quando se apresentava como fator essencial na construção da personalidade da criança. Desde cedo, o jogo na vida da criança é fundamental, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, por meio de esforços físicos e mentais e sem sentir-se coagida pelo adulto, começa a ter sentidos de liberdade e satisfação pelo que faz.

O jogo não é apenas uma disputa, uma competição, já faz parte do cotidiano infantil, tornando-se um canal de comunicação com o mundo adulto.

O jogo está sempre presente no dia-a-dia da criança. É através do jogo que ela constrói a maior parte de seu conhecimento, caracterizado pelo seu aspecto lúdico e prazeroso.

“O jogo é reconhecido como um meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. Na idade pré-escolar mediante a brincadeira e a fantasia, a criança adquire a maioria de seus repertórios cognitivos, emocionais e sociais”.(Aguiar, 1997 , p.58).

Existem muitas vantagens de se utilizar os jogos pedagógicos na sala de aula: a criança aprende com mais facilidade, de modo agradável, melhora a socialização entre os alunos, permite à criança ser menos egocêntrica, desenvolve a capacidade de observação. O jogo apresenta algo desafiador para as crianças resolverem e aprenderem a trabalhar em grupo, respeitando o outro. Com o jogo a criança ultrapassa seus próprios limites, adquirindo autonomia na aprendizagem.

Nem todo jogo é um material pedagógico. Existem vários tipos de jogos e brinquedos, havendo aqueles que educam e os que servem apenas para as crianças se divertirem. Antunes (1998, p. 38) diz que,

“em geral o elemento que separa o jogo pedagógico de um outro caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória”.

Mas os jogos devem ser utilizados na hora certa, ou seja, quando a programação das atividades educativas possibilitar. O jogo é determinado pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Ao propor jogos e brincadeiras à criança deve-se dar oportunidade a ela para que escolha o que deseja fazer.

Aguiar (1997, p. 58) coloca em sua obra que,

“Froebel, que foi o primeiro pedagogo a incluir o jogo no sistema educativo, acreditava que a personalidade da criança pode ser aperfeiçoada e enriquecida pelo brinquedo, e que a principal função do professor, é de fornecer situações e materiais para o jogo”.

Froebel apud Aguiar (1997), acreditava que as crianças aprendem por meio do brincar, e que este é um instrumento para promover sua educação.

O uso do brinquedo ou do jogo educativo contribui para o ensino aprendizagem e para o desenvolvimento infantil. Se as situações lúdicas são criadas para estimular tipos de aprendizagem, então surge a função educativa. Se o objetivo é que a criança se divirta, então se deve proporcionar meios, reservar espaços livres em que ela possa mover.

De acordo com a sua função predominante, os jogos se classificam em funcionais (ou de exercícios), simbólicos, de aquisição, de construção e de regras.

- **Jogos Funcionais (ou de exercícios)**

Os jogos funcionais são marcados pelo caráter exploratório, realizados pelo próprio corpo (mexer com as mãos, pular corda, balançar a cabeça ritmadamente). Esses jogos iniciais são movimentos simples que a criança repete por fazer, sem nenhuma intenção de representação. Evolui para ato mais complexo, como encher e esvaziar um balde de areia ou manipular massinha e nomear o objeto que ela produziu sem querer (de repente olha

para o bloco e acha que parece um sorvete). Só com o tempo irá estabelecer o objetivo da brincadeira.

- **Jogos Simbólicos**

Por volta dos dois anos, as atividades lúdicas da criança se convertem numa transposição fantasiosa do mundo real: o jogo simbólico.

A criança experimenta diferentes papéis sociais, funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos. Ela transforma objetos em símbolos (uma caixa de sapato é o carro, o carro é o avião), e os utiliza para desempenhar papéis (mãe, médico, professor).

Aqui, a realidade pode ser transformada conforme o desejo da criança. Enquanto brinca de casinha refaz a própria vida, revivendo prazeres, conflitos e necessidades não satisfeitas no ambiente familiar.

A importância dessa modalidade de jogo justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano.

- **Jogos de Aquisição**

Em determinados momentos, a criança se dedica a observar, escutar, procurando compreender objetos, pessoas, uma estória.

Seu esforço está centrado em captar a totalidade do objeto observado. Para o adulto, a criança parece estar ausente, sem participar do que está acontecendo à sua volta. Na realidade, contudo, ela está trabalhando física e mentalmente os significados que a cercam.

- **Jogo de Construção**

Os jogos de construção, criados por Fröebel (2000), são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e a imaginação, bem como desenvolver habilidades da criança.

A criança, por meio dos jogos de construção (construção, transformação e destruição), expressa o seu imaginário, seus problemas e dá oportunidade aos terapeutas para diagnosticar dificuldades de adaptação, bem como ao educador para estimular a imaginação infantil, o desenvolvimento afetivo e intelectual.

- **Jogos de Regra**

A atividade do ser socializado supõe ao mesmo tempo ação (motora ou mental) e objeto (seja ele o jogo, adversário ou ambos). A regra seja ela institucional (como aparece nos jogos tradicionais) ou espontânea (proposta na relação entre pares) supõe sempre relações sociais e interindividuais. “É uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta”. (Piaget, 1978, p. 148)

O jogo de regras também supõe coletividade, ou seja, necessita do outro, que passa a ser parte complementar da ação do sujeito. Outro aspecto sempre presente neste tipo de jogo é o desafio.

Quanto à consciência que as crianças têm das regras, Piaget (1978) caracteriza três estágios:

- A regra não é coercitiva. É suportada como interessante, não como obrigatória.

- A regra tem um caráter divino. É imutável, pois emana do mundo adulto das crianças mais velhas. Qualquer tentativa de mudança é considerada pelos menores como uma transgressão.

- A regra pode ser alterada. Num exercício do conceito de legalidade, a criança agora admite a mudança das regras do jogo desde que haja consentimento de todos os participantes. A regra agora é concebida, portanto, como produto das relações sociais.

Já o brinquedo, recurso pedagógico imprescindível nas atividades lúdicas, difere do jogo por estabelecer “uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.” (Kishimoto, 2000, p. 18)

Além disso, tendo como objetivo dar à criança um substituto dos objetos reais, o brinquedo “não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica”. (Kishimoto, 2000, p. 21)

Visto como objeto, o brinquedo será sempre suporte de brincadeiras e estimulante material para a realização do imaginário infantil.

Nas concepções educativa e lúdica, ele data da época do renascimento e se fortalece com a evolução da educação infantil.

Entende-se como brinquedo educativo “o recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa”.(Kishimoto, 2000, p. 36). Materializa-se nos quebra-cabeças, destinados a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiros que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de seqüência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras, cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e a materialização

da função psicopedagógica: móveis destinados a percepção visual, sonora, ou motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

A utilização do brinquedo ocorreu como processo gradual, simultâneo ao desenvolvimento cultural dos povos. Esse fato comprova a imutabilidade das necessidades infantis e que em qualquer tempo, em qualquer lugar, a criança brinca, pois o brincar é seu meio de expressão e crescimento.

Ao utilizar o brinquedo com objetivos pedagógicos tem-se a certeza de como é importante esse instrumento para o desenvolvimento infantil em situações de ensino-aprendizagem.

Ao levar-se em conta que a criança aprende de uma maneira intuitiva, concebe noções com espontaneidade, interativamente, envolvendo-se cognitivamente através da afetividade, corpo interagindo socialmente, o brinquedo atua como elemento de fundamental importância para que ela possa desenvolver-se pedagogicamente.

O brinquedo contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil do seguinte modo:

- Através da ação intencional (afetividade).
- Construções de representações mentais (cognição).
- Manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e
- As trocas das interações (social).

Difícilmente poder-se-ia precisar quando e como surgiram os primeiros brinquedos; sabe-se por estudos arqueológicos realizados em buscas das perdidas civilizações da Idade da Pedra e do Bronze, terem sido encontrados piões, bolas e bonecas que certamente teriam alegrado os dias das crianças daquelas remotas eras.

A boneca é seguramente o mais antigo objeto de brinquedo que a humanidade conheceu. Desde a sua existência as bonecas foram associadas às meninas, mas sabe-se de muitos homens famosos que também se distraíam com este brinquedo, como o Rei Luís XV, e o imperador asteca Montezuma. O que acontece realmente é que são os pais, parentes e a sociedade em geral que condicionam as crianças em suas preferências em relação aos brinquedos, dando como primeiro presente a uma menina uma boneca, já pelo apego da criança ao objeto e a presença do instinto maternal.

A pipa ou papagaio é um brinquedo bastante antigo que atualmente diverte as crianças de todas as classes sociais, no período de vento forte. Sua procedência oriental é muito remota, sabe-se que era utilizada para enviar notícias às aldeias sitiadas.

As bolinhas de gude são o jogo por excelência dos guris de idade superior a três anos. Aparecem geralmente depois das chuvas, quando os campinhos estão molhados e as crianças têm que brincar próximo de casa.

As bolas são popularíssimas e existiram em todas as civilizações antigas. Feitas de couro, de madeira, de vegetais ou de borracha. É universal e conhecida desde os agrupamentos mais primitivos não só como objetivo de lazer mas com significação religiosa, de que alguns destes povos acreditavam que ao chutar uma bola, chutavam maus espíritos. É a forma mais comum de lazer entre os meninos de todas as idades e condições sócio-econômicas, principalmente entre os meninos brasileiros.

A peteca é um jogo de origem indígena. O período deste jogo corresponde em parte às estações, é um jogo estacional da época do inverno, que por outro lado, coincide com a colheita do milho e festas juninas.

A brincadeira é o lúdico em ação e também uma maneira de auxiliar o desenvolvimento e a construção do conhecimento infantil.

Segundo Claparède (1956), a brincadeira, quando utilizada como recurso pedagógico está intimamente ligada à Psicologia da criança. Para esse autor, jogo infantil tem papel fundamental para o auto desenvolvimento, e método natural e instrumento de desenvolvimento. Já na visão de Piaget (1978), a brincadeira é vista como um processo que envolve ação assimiladora, forma de expressão da conduta, com características metafóricas como espontânea e prazerosa. Segundo Piaget (1978), quando a criança manifesta a conduta lúdica, ela demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimento.

A brincadeira é vital para o desenvolvimento infantil, existe em razão da necessidade imperiosa que as crianças têm de experimentar imitando os adultos.

A brincadeira é, desta forma, um espaço de aprendizagem onde a criança age além do seu comportamento cotidiano e do comportamento das crianças de sua idade. Na brincadeira, ela age como se fosse maior do que é, realizando simbolicamente o que mais tarde realizará em sua vida.

As brincadeiras permitem à criança realizar ações concretas, reais, relacionadas com sentimentos que, de outra maneira, ficariam reservadas. Enquanto brinca, lida com os impulsos agressivos que estão presentes em seu mundo interior. Por isso, quando a criança está brincando e em determinados momentos da brincadeira se apresenta agressiva, não deve ser ignorada; pelo contrário, é necessário que seja preservado esse espaço para que a criança tenha oportunidade de expressar seus sentimentos em momentos em que não se encontra zangada, num ambiente conhecido, em que não irá reagir com violência contra ela – o espaço da brincadeira.

Para Marinho (1993), brincar para as crianças é criar um mundo imaginário e abrir-se para conquistas e aquisições, no intuito de melhor situar-se em relação ao que lhe é superior; é mergulhar no mundo que a rodeia, de corpo e alma, numa atividade que a envolve por inteiro, é buscar uma forma de prazer; é uma forma de negação à passividade, brincando é possível afrontar, questionar e negar situações reais adversas.

Segundo Marinho (1993), a brincadeira tem importantes funções quando:

- Exercita os processos mentais.
 - Acelera o desenvolvimento da linguagem.
 - Exercita hábitos sociais que levam a um melhor autoconhecimento.
- Para Kishimoto (2000, p. 26) brincadeira é:

“Ação que a criança desempenha ao caracterizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é lúdico em ação. Dessa forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com jogo”.

Por essa definição vê-se o quanto está interrelacionado o brinquedo e brincadeira, um complementa o outro, e como ele é importante na atuação da criança, ajudando-a no desenvolvimento em todos os sentidos.

Com significados opostos e contraditórios, a brincadeira é vista e apresentada algumas vezes como uma ação livre e, outras vezes, como uma atividade supervisionada pelo adulto.

A brincadeira faz emergir valores que dizem respeito à curiosidade e coragem que leva à autoaceitação, otimismo, alegria, cooperação e maturidade.

As cantigas de roda são consideradas uma das brincadeiras mais completas, sob o ponto de vista pedagógico. Brincando de roda a criança exercita o raciocínio e a memória, estimula o gosto pelo canto e desenvolve naturalmente os músculos ao ritmo das danças ingênuas. A origem das rodas perde-se no tempo. Desde o alvorecer da civilização, os povos primitivos as conheceram, pois constituem um fato folclórico vigente e desempenham sua função na cultura espontânea.

Portanto, as atividades livres e criadoras da educação infantil são as que melhor atendem ao desenvolvimento da criança e propiciam oportunidades de exercício da mente e do corpo. Então, o uso lúdico na educação infantil, não é só para divertir e distrair as crianças, mas também uma das maneiras principais de descoberta de si mesma, dos outros e do mundo que a cerca.

Brincar é viver criativamente no mundo. Ter prazer em brincar é ter prazer de viver. Brincadeira de criança é importante e alegre.

CONCLUSÃO

A temática sobre o lúdico como facilitador na aprendizagem da criança, é bastante discutida, até mesmo porque existem muitos estudos sobre o assunto. Mas os adultos têm dificuldades de reconhecer os direitos de brincar e que brincar é o trabalho da criança.

Pesquisar sobre o tema faz enxergar a teia da magia que o lúdico e o brincar proporciona e que acompanharão os seres humanos até o fim de suas existências. Dada a influência do lúdico na formação do indivíduo, é necessário refletir porque ele, muitas vezes, está ausente do currículo escolar.

Apesar de haver uma necessidade pulsante nas crianças de jogar, de vivenciar seus corpos e suas ações, de sentir prazer e de aprender com prazer, parece que os profissionais que atuam nessa área, ainda não perceberam ou se negam a importância de situações tão essenciais à vida escolar da criança.

Lamentavelmente ainda persiste, em algumas instituições, esse dilema, em que a criança é impedida de se mostrar como um maior especialista em brincar, jogar e que ela chega à escola provida de um conhecimento inegável, que certamente responderá melhor que o mundo dos adultos às suas possibilidades e às suas necessidades. São as limitações da prática educativa que impedem e chegam a destruir o lúdico, negando assim os mecanismos para o desenvolvimento global e harmônico da criança. Isto implica que deve-se dar lugar a uma reflexão sobre os valores do brincar e do jogar e seu papel na ação.

É necessário proporcionar a esse ser ativo, que é a criança, atividades que coloquem em prática estas capacidades. A verdade, porém, é que grande parte das escolas a cada dia estão mais passivas, deixando de explorar o mundo de conhecimentos que a criança traz de casa para a escola, estão deixando de utilizar esse mundo de recursos para desenvolver e envolver a criança dentro e fora da sala de aula.

É preciso que o professor e a escola, alterem suas formas de conceber o processo de ensino-aprendizagem. Ele não é um processo linear e contínuo que se encaminha numa única direção, mas sim, multifacetado, apresentando paradas, saltos, e transformações bruscas.

Observa-se então, que existe uma necessidade premente de atividades orientadas ou planejadas por parte do professor para conduzir a criança e explorar o espaço, o material abrangendo a ludicidade.

Assim, está na hora de começar a pensar que é possível iniciar uma nova proposta de educação infantil muito mais leve, estimulante, própria da ação lúdica.

Sabe-se que a experiência lúdica não pode mudar o mundo, mas é provável que possa contribuir para as mudanças de consciência e impulso dos homens que podem mudar o mundo. Se o jogo possui uma certa autonomia em relação à sociedade, esta autonomia se dá a partir da contradição. E se há autonomia no jogo, em alguma medida, esta reflete a ausência de liberdade dos indivíduos numa sociedade com pouca liberdade. A ludicidade é o riso no mundo “sério”.

Toda pessoa que brinca bem, tem clareza de visão, sensibilidade, são entusiastas, adaptáveis e encantadoras. São tudo, menos pessoas fragmentadas, e aprender é seu principal prazer na vida.

O estudo sobre o tema, fundamentado em diversos autores apontou algumas considerações importantes, dentre elas: o lúdico é um recurso bastante rico para a aprendizagem e desenvolvimento da criança e deve ser utilizado no cotidiano das atividades da educação infantil; as atividades lúdicas são proporcionadoras de divertimento e influenciam na construção do conhecimento infantil; o jogo, a brincadeira e o brincar são formas da criança aprender e dar significado à sua realidade, a desenvolver as suas habilidades, a formar a sua personalidade e organizar suas relações com os objetos, com os espaços e com os outros; o professor deve ter o conhecimento da diferença essencial que separa os modos de sentir, agir e pensar da criança e do adulto, para poder oferecer aquilo que é de interessante para ela.

Diante das leituras, das informações acerca da criança e da importância do lúdico em seu desenvolvimento, vale ressaltar que as escolas, instituições como um todo, universidades e as famílias devem aproveitar a potencialidade do lúdico na educação das crianças, pois brincar é criar espaços para a reconstrução do conhecimento.

Por meio do jogo e da hora lúdica, podem-se vivenciar os conteúdos de forma prazerosa e observar os prazeres, as frustrações e os desejos das crianças. Tal vivência e observação exigem um comprometimento do educador. Na hora do jogo a criança se expressa claramente e o professor pode muito bem detectar o que ela transmite. É fundamental que ele perceba que a criança, frente ao lúdico, apresenta um comportamento diferente, determinado por sua própria especificidade emocional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS

AGUIAR, J. S. de. Elaboração e avaliação de um programa de jogos recreativos infantis para o ensino de conceitos a crianças pré-escolares. In **Estudos de Psicologia**. Volume 14, nº 2, Maio/Ago, 1997, pp. 57-70.

ANTUNES, C. **Jogo para estimulação das múltiplas inteligências**. 2ª edição, Rio de Janeiro: Vozes, 1998, pp 16/41.

ARANÃO, I. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. São Paulo: Papyrus, 1996

ARAÚJO, V. C. de. **O jogo no contexto da educação psicomotora**. São Paulo: Cortez, 1992, pp 13/41.

BENJAMIM, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Summus, 1984.

BESSA, M. **Artes plásticas entre as crianças**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Livraria José Olympio, 1972, 95p.

BIDERMAN, M.T.C. **Dicionário didático de português**. São Paulo: Ática, 1998.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996.

_____. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Professor da pré-escola**. v.1. Rio de Janeiro: Fundação Roberto Marinho, 1991

_____. Ministério da Educação: **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v.3. 130p.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: arte**/Secretaria de Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1997, 130p.

BROUGÉRE, G. N **Brinquedo e cultura**. 3ª ed. (Coleção questões da nossa época: v.43). São Paulo: Cortez, 2000.

BUENO, J.M. **Psicomotricidade teoria e prática: estimulação, educação e reeducação psicomotora com atividades aquáticas**. Porto Alegre: Lovise, 1998.

CEARÁ. Secretaria da Educação Básica. **Desenvolvimento e aprendizagem da criança**. Silva Helena Vieira Cruz (org). Fortaleza: SEDUC, 2000.

_____. Secretaria de Educação Básica. **Brincadeiras de criança: encantos e descobertas**. Maria de Fátima Vasconcelos (org). Fortaleza: SEDUC, 2000.

CLAPARÉDE, E. **Psicologia da criança e pedagogia experimental**. 1ª ed., São Paulo:Editora do Brasil S/A, 1956.

CUNHA, N.H.S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. 2ª ed., São: PauloMallise, 1994.

ÉVRARD-FIQUEMONT, J. **Jardins de infância**. Tradução e adaptação: Maria Luisa S. de Moraes. 2ª ed. , São Paulo: Flamboyant, 1963.

FERNÁNDEZ, A. **A inteligência aprisionada – abordagem psicopedagógica clínica da criança e sua família**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.

FERREIRA, S. **Imaginação e linguagem no desenho da criança**. Campinas: Papirus, 1998.

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

FURTH, H.G. **Piaget e o conhecimento: Fundamentos teóricos**. Trad. Valerie Rumjanek. Rio de Janeiro: Florense Unversitária, 1974.

GARAKIS, S.C. **Divulgando Piaget: exemplos e ilustrações sobre a epistemologia genética**. Fortaleza: Gráfica da Unifor, 1992.

HUIZINGA, j. **O jogo como elemento da cultura**. Trad. J. P. Monteiro, 5ª ed., São Paulo: Perspectiva, 1980.

_____. **O brinquedo na educação – considerações históricas.** Séries Idéias. Fundação para o desenvolvimento da educação nº 07: 39-44, junho de 1990.

_____. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

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

LEGENDRE, A. L'experimentation écologique d'aus l'approche des comportements sociaux des jeunes enfants em group. In: OLIVEIRA, Z.M.R. Ciranda , **Faz-de-conta e companhia:** reflexões acerca da formação de professores para a pré-escola. Série Idéias. Fundação para o desenvolvimento da educação nº 07: 17-24, junho de 1990.

LIMONGI, S.C.O. **Paralisia Cerebral: linguagem e cognição.** Carapicuíba: Pró-Fono Divisão Editorial, 1995.

LOWENFELD, Viktor; & BRITAIN, W.L. **Desenvolvimento da capacidade criadora.** São Paulo: Mestre Jou, 1977, 232p.

MACHADO, M.L.de A. Educação infantil e sócio-interacionismo. In: Oliveira, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação infantil:** muitos olhares. São Paulo: Cortez, 1995.

MARINHO, H.S. **Brincar e reeducar:** o folclore infantil em psicomotricidade e fonoaudiologia. Rio de Janeiro: Revinter, 1993.

MEAD, G.H. Mind. Self and society. Chicago, Charles W. Worris, 1934. In: OLIVEIRA, Z.M.R. Ciranda , **Faz-de-conta e companhia:** reflexões acerca da formação de professores para a pré-escola. Série Idéias. Fundação para o desenvolvimento da educação nº 07: 17-24, junho de 1990.

NICOLAU, M. L.M. **A educação pré-escolar: fundamentos e didática.** São Paulo: Ática, 1986.

PIAGET, J. e INHELDER, B. **A Psicologia da criança**. São Paulo: Difusão Européia, 1986.

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

_____. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: ed. Zahar, 1978.

_____. **A epistemologia genética. Sabedoria e ilusões da filosofia. Problemas de psicologia genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

PIMENTA, A. C. **Sonhar, brincar, criar, interpretar**. São Paulo: Ática, 1986.

POPOVIC, A. M. Em defesa da pré-escola. Cadernos de pesquisa (50):53/57, Ago, 1984. In: OLIVEIRA, Z.M.R. **Ciranda , Faz-de-conta e companhia: reflexões acerca da formação de professores para a pré-escola**. Série Idéias. Fundação para o desenvolvimento da educação nº 07: 17-24, junho de 1990.

PULASK, M. A. S. **Compreendendo Piaget: uma introdução ao desenvolvimento cognitivo da criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

RIZZO, G. **Educação pré-escolar**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1992.

THIESSEN, M.L. e BEAL, A. R. "A criança e a educação pré-escolar". In: **Pré-escola, tempo de educar**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1995.

VISCA, J. **Psicopedagogia: novas contribuições**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1991.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. Lisboa: Edições Antídoto, 1979.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **A formação social da mente**. Trad. De Neto e colaboradores. 1ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 3ª edição. São Paulo: Cortez, 1999. (Coleção questão da nossa época, v. 48)

WALLON, H. Psychologie et éducation de l'enfant. *Enfance* (3-4): 195-202, 1959. In: OLIVEIRA, Z.M.R. **Ciranda, Faz-de-conta e companhia**: reflexões acerca da formação de professores para a pré-escola. Série Idéias. Fundação para o Desenvolvimento da Educação nº 07: 17-24, junho de 1990.

_____. De l'acte à la pensée: essai de psychologie comparée. 5. ed. Paris, Flammarion, 1972. In: OLIVEIRA, Z.M.R. **Ciranda, Faz-de-conta e companhia**: reflexões acerca da formação de professores para a pré-escola. Série Idéias. Fundação para o desenvolvimento da educação nº 07: 17-24, junho de 1990.

_____. Les origines du caractère chez l'enfant. 5. ed. Paris, PUF, 1973. In: OLIVEIRA, Z.M.R. **Ciranda, Faz-de-conta e companhia**: reflexões acerca da formação de professores para a pré-escola. Série Idéias. Fundação para o desenvolvimento da educação nº 07: 17-24, junho de 1990

_____. **A evolução da criança**. Trad. Ana Maria Bessa. Lisboa: ed. 70, 1981, 236p.

WEISS, M. L. **Reflexões sobre a Psicopedagogia na escola**. Revista psicopedagógica. São Paulo: 1991.

WINNICOTT, D. W. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Scipione, 1965.

ZORZI, J. L. **Linguagem e desenvolvimento cognitivo**. A evolução do simbolismo da criança. São Paulo: Pancast, 1994.

