

UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CETREDE – CENTRO DE TREINAMENTO E DESENVOLVIMENTO
DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

**CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO
INFANTIL NA ESCOLA**

MARIA SHIRLEY ROCHA DE FREITAS

FORTALEZA- 2007

CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL NA ESCOLA

MARIA SHIRLEY ROCHA DE FREITAS

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Especialização em Psicopedagogia para obtenção do título de Especialista pela Universidade Federal do Ceará.

FORTALEZA – 2007

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

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

Maria Shirley Rocha de Freitas

Aprovada em: ____/____/____

Prof. Gláucia Maria de Menezes, L.D
Orientadora

AGRADECIMENTOS

À Deus que está sempre ao nosso lado, e que sem ele, eu não estaria vivendo este momento.

A meus familiares que diretamente ou indiretamente acreditam na minha capacidade.

Aos meus professores que com dedicação e esforço contribuíram para o meu crescimento espiritual e intelectual no decorrer dessa caminhada acadêmica, mostrando também o caminho da cultura e da sabedoria.

Em especial a Professora Glaucia Ferreira pela dedicação e profissionalismo.

*“A criança é antes de tudo, um ser feito para brincar”
(Claparède, 1958)*

RESUMO

A presente monografia tem como objetivo, destacar alguns aspectos relevantes sobre o papel do lúdico e sua relação nas aprendizagens escolares bem como no desenvolvimento global da criança. Sendo o lúdico alvo de estudos de pesquisadores, principalmente psicólogos e educadores, buscou-se concentrar neste trabalho informações capazes de esclarecer e constatar a importância do mesmo na educação e para a vida global da criança. São ressaltadas as reais possibilidades de se trabalhar com o lúdico e em que áreas do conhecimento, da cognição e do físico ele atua. São descritas aqui alguns tipos de brincadeiras, jogos e brinquedos. Ao final, a guisa de conclusão, constatou-se que o recurso lúdico possui realmente grande significado para o desenvolvimento da criança, sua aprendizagem e construção de conhecimento, além de ter o poder de despertar na criança o prazer em aprender.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1. EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO JOGO.....	11
1.1 Grécia Antiga.....	11
1.2 Roma.....	12
1.3 Era cristã.....	13
1.4 Renascimento.....	14
2. FUNÇÃO DO LÚDICO NA ESCOLARIZAÇÃO.	18
2.1 Classificação e utilidade dos jogos na escola.....	20
3. O USO DO RECURSO LÚDICO PELO PROFESSOR.....	27
3.1 Fundamentos do uso do lúdico como mediador de aprendizagem.....	27
3.2 Metodologia de ensino e aprendizagem com recursos lúdicos.....	29
CONCLUSÃO.....	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	35

INTRODUÇÃO

A idéia que permanece socialmente é que a criança frequente a escola visando adquirir excelentes conhecimentos que lhe garantam um futuro promissor. Muitas vezes, as crianças sofrem pressões psicológicas e privações diversas. Paralelo a isto, notamos que a sociedade exige muito das crianças em geral e na maioria das vezes, fazendo com que ela amadureça rápido demais. Isso poderá causar interferência no desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo e conseqüentemente um desajustamento social, fator que representa hoje um dos maiores dramas da vida em grupo. O questionamento básico é se a criança está desenvolvendo corretamente suas etapas. Ela está tendo um desenvolvimento saudável, emocional, educacional social e afetivo?

Muitos desses fatores negativos, como as cobranças e as pressões prejudicam o “desabrochar” da criança e causam impacto negativo na formação da personalidade da criança, que por se sentir vigiada acaba por adquirir uma atitude preocupada e séria diante da vida, ou pior, abandonar tentativas em diversas áreas de aprendizado como fuga das pressões .

Sabe-se que as etapas de desenvolvimento devem ser estimuladas e respeitadas e que a criança é um ser em construção, sendo assim é interessante que essas construções tenham alicerces seguros e saudáveis, tais como: o respeito a natureza, ao próximo, a solidariedade, a interação saudável entre os grupos, e principalmente seu pleno desenvolvimento (motor, psíquico, cognitivo e afetivo), além da satisfação e alegria em aprender.

Um recurso que favorece o desenvolvimento da criança em seus vários aspectos é a ludicidade. É relevante que o lúdico faça parte da vida da criança, pois ele é uma ferramenta essencial que pode auxiliar no pleno desenvolvimento infantil. Esse recurso auxilia no desenvolvimento da socialização, criatividade, autonomia, facilita a aprendizagem, reforça a auto-estima, equilibra emoções e além disso é uma atividade prazerosa na qual o indivíduo pode explorar seu lado mais descontraído enquanto aprende formas, conteúdos e regras diversas.

A questão da utilização do lúdico é assunto abordado por muitos psicólogos, pedagogos, estudiosos e teóricos que ressaltam a atividade lúdica como uma atividade

essencial para o desenvolvimento global da criança. Weiss (1997, p.25) é um desses estudiosos e comenta : “ *Brincando, a criança desenvolve seu lado emocional e afetivo bem como algumas áreas do domínio cognitivo, tais como a capacidade de síntese, o jogo simbólico etc.*”.

No âmbito da subjetividade, Aberastury (1992, p.15-16) cita que :

Ao brincar, a criança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-os por meio da ação. Repete no brinquedo todas as situações excessivas para seu ego fraco e isto lhe permite, devido ao domínio sobre os objetos externos a seu alcance, tornar ativo aquilo que sofreu passivamente, modificar um final que lhe foi penoso, tolerar papéis e situações que seriam proibitivas na vida real tanto interna como externamente e também repetir à vontade situações prazerosas.

Verificamos assim que a criança utiliza o meio como uma maneira de externar sentimentos e emoções e isso ajuda no seu crescimento psíquico fortalecendo seu “eu” e desenvolvendo sua autonomia, pois ao fazer tais experiências enquanto brinca, a criança passa a exercitar, desenvolver ou adquirir valores mais complexos à medida em que encara do seu modo, a realidade possibilitando um entendimento de questões mais amplas e conseqüentemente amadurecendo de forma plena e saudável .

Dando continuidade à discussão sobre do desenvolvimento infantil através do brincar, Rego (1998, p.113), ressalta:

A brincadeira tem uma função significativa no processo de desenvolvimento infantil. Ela também é responsável por criar “uma zona de desenvolvimento proximal”, justamente porque, através da imitação realizada na brincadeira, a criança internaliza regras de conduta, valores, modos de agir e pensar de seu grupo social, que passam a orientar o seu próprio comportamento e desenvolvimento cognitivo.

Justifica-se a necessidade de aprofundar o conhecimento sobre a contribuição do lúdico porque mais que nunca verifica-se que estão propagando um tipo de educação que visa exclusivamente preparar ao aluno para o mercado de trabalho e isso faz com que a criança “amadureça” precocemente alterando muitas vezes a personalidade da criança. E no ambiente familiar nota-se que a criança não é estimulada adequadamente, talvez um dos motivos seja o fato dos pais estarem

ausentes, pois a grande maioria trabalha em tempo integral sem conseguir dar a devida atenção ao filho.

O presente trabalho é do tipo revisão de assunto. Tem como suporte básico, os estudos científicos que compõem o referencial teórico, sempre à luz de estudiosos da área. O objetivo é contribuir para ampliar a visão daqueles que trabalham na área educacional, visando melhorar a metodologia e a didática através do uso do recurso lúdico despertando na criança o prazer em estudar, desenvolvendo conseqüentemente sua cognição, suas potencialidades e ampliando suas habilidades .

É voltado também para aqueles que direta ou indiretamente convivem com crianças, mostrando-lhes que as crianças devem ser estimuladas, desenvolvidas e respeitadas para que elas cresçam de maneira saudável e que no futuro tornem-se cidadãos críticos, justos e conhecedores de seus direitos e deveres.

CAPÍTULO I

EVOLUÇÃO HISTÓRICA DO JOGO

Para que haja a compreensão ampla sobre o lúdico e de sua relevância para a formação do homem, faz-se necessário uma retomada histórica à sua raiz cultural que é ligada intrinsecamente à trajetória humana em todos os tempos.

Ao longo dos tempos, a utilização do lúdico, principalmente no tocante ao jogo, seja este educativo ou recreativo, obteve diferentes significados, estando sempre relacionado ao contexto social na qual se encontrava, ou seja de acordo com seus valores e modo de viver. Assim, colocamos em relevo o lúdico em situações que marcaram a história da humanidade.

1.1 Grécia Antiga

Alguns historiadores relatam que os primeiros jogos tiveram início na Grécia antiga na cidade sagrada de Olímpia ,como celebração e tributo aos Deuses.

Era sem dúvida um momento muito especial para um povo que tinha na guerra uma de suas principais atividades.

Com relação aos jogos educativos, estes possuíam valor significativo no contexto sócio-cultural. Talvez isto se deva pelo fato da civilização Grega possuir uma cultura letrada, além da consideração pelo respeito e estímulo do corpo e da mente.

Tanto os jogos quanto as brincadeiras eram vistos como uma atividade de recreação, relaxamento, fortalecendo o espírito criador e também como instrumento de comemorações sazonais. Quanto a estas comemorações, Nilsson, apud Ariès (1981, p.47) pesquisador da vida social da criança e da família), citando Nilsson cita o seguinte:

Na Grécia antiga, como, aliás, na Grécia moderna era costume nos primeiros dias de março os meninos fazerem uma andorinha de madeira enfeitada com flores que girava em torno de um eixo. Eles a levavam de casa em casa, e recebiam presentes. O pássaro ou sua reprodução não eram um brinquedo individual e sim elemento de festa coletiva e sazonal.

Pensadores e filósofos da época sugeriam a utilização do lúdico na vida cotidiana da criança, principalmente no esporte pois auxilia também no desenvolvimento global do indivíduo . A esse respeito, Almeida (1998, p.20) dá sua contribuição ao citar o seguinte:

Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Por isso investia contra o espírito competitivo dos jogos que, muitas vezes, usados de forma institucional pelo Estado, causavam danos à formação das crianças e dos jovens.

Essa afirmação mostra como era importante para a criança aprender de forma divertida pois isso trazia saúde mental ao espírito e conseqüentemente ajudava na formação e firmamento da personalidade do sujeito, forjando verdadeiros cidadãos, um dos marcos da cultura grega .

Nota-se claramente que a idéia de aprender brincando e se exercitando é fundamental e que os jogos educativos eram incentivados e sem dúvida deveriam fazer parte da vida das crianças desde os primeiros anos de vida.

1.2 Roma

Na questão relacionada a aprendizagem, Rosamilha (1979, p.11) cita que em Roma existia grandes dificuldades no aprendizado como um todo , sendo necessário a criação de alguns recursos para facilitar a aprendizagem. Alguns dos recursos foram: as letras móveis feitas de madeira e os bolos alfabéticos.

Com relação aos jogos, o que nota-se é que corria a valorização dos jogos direcionados somente ao preparo físico, pois os meninos eram preparados muito cedo

para tornarem-se bons soldados, guerreiros capazes de vencer, as guerras com força e coragem em nome do império.

Os romanos procuraram manter viva a tradição dos jogos iniciados na Grécia e passaram a estimular seus jovens a desafiar os gregos. Para superá-los, Roma treinava homens formando verdadeiros atletas. Era a união do útil ao agradável, pois na medida que os romanos mantinham o corpo fortalecido e robusto, a mente seguia em sintonia numa perfeita combinação do preparo físico com o estético.

Sobressaía-se então o estético e o físico para a formação do espírito, conforme podemos verificar com a citação abaixo, o que era realmente importante era a formação plena e saudável do físico e da estética do homem.

Entre os romanos, jogos destinados ao preparo físico voltam-se para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescenta-lhes cultura física, formação estética e espiritual (Kishimoto 1994, p.15).

1.3 Era Cristã

A partir de uma certa visão de cristandade houve um retrocesso com relação a importância do jogo, pois o cristianismo impunha uma educação baseada no rigor, na disciplina e na religiosidade. Os jogos passaram a ser isolados e negados tidos como algo impuro e pagão. Sobre esse retrocesso, Almeida (1998, P.20) ressalta que: “Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e imorais sem nenhuma significação” .

As práticas lúdicas foram tolhidas e o que passava a ser valorizado foram os dogmas da igreja. No plano educacional o que passava a ser relevante era a obediência cega, a memorização e tudo o mais que se mostra eficiente no combate e controle do pensamento livre e das ações espontâneas.

Não se concebia então o “aprender brincando” e sim, o aprender lendo e memorizando, tornando assim a educação pouco atraente. Não existia espaço para a liberdade, para o riso, para as brincadeiras nem tampouco para a expansão dos jogos. Acontecia também de alguns jovens revoltarem-se contra a imposição desse tipo de educação, não raro abandonavam seus estudos ou por outra, deixando de lutar contra as normas impostas, transformando-se em fanáticos religiosos.

A igreja possuía enorme influência e poder e no tocante à educação, Ariès (1981, p.63) informa o seguinte:

A igreja medieval condenava o jogo sob todas as suas formas, sem exceção sem reservas, e particularmente nas comunidades de clérigos bolsistas que deram origem aos colégios e às universidades do *Ancien Régime* (...) Reprova-se a imoralidade dos jogos de azar, a indecência dos jogos de salão, da comédia ou da dança, e a brutalidade dos jogos esportivos, que, de fato, muitas vezes degeneravam em rixas. Os estatutos dos colégios foram regidos para limitar os pretextos de divertimento quanto aos riscos de delito.

Em resumo, não havia possibilidades de desenvolver-se prazerosamente pois na visão da igreja tudo era pecado e muita coisa devia ser proibida. Aquilo que poderia ser um objeto de brincadeira, como o caso do baralho e da boneca, é encarado no contexto da época como um perigoso instrumento de bruxaria e feitiçaria. Por essas razões ninguém se atreveria a atrair para si ou seus filhos a ira da poderosa e santa madre igreja católica, sempre impiedosa com quem não acatava suas autoridade, o que causou a quase extinção dos brinquedos e brincadeiras.

1.4 Renascimento

Com a chegada do Renascimento, o homem foi visto como centro do universo. Os humanistas do renascimento defendiam a opinião de que não caberia a Deus a responsabilidade sobre seu destino e sim a eles próprios. Então o homem passou a agir e pensar visando alcançar seu próprio desenvolvimento, seja no campo artístico, cultural, humano ou social. Alguns jogos foram reavivados e tantos outros foram criados e aproveitados passando a ter papel relevante, principalmente no quesito aprendizagem. Como o próprio nome “Renascimento” revela, o homem renasceu do

mundo das trevas em que fora obrigado a permanecer pelo poderio da Igreja cristã, passando para o mundo da luz e da razão e do esclarecimento. Retomando a questão do reavivamento dos jogos e brincadeiras, Kishimoto (1994, p.16) , tece comentário sobre o uso do baralho ao fazer o seguinte comentário:

O baralho adquire nessa época o estatuto de jogo educativo pelas mãos do Padre Franciscano , Thomas Murner. Percebendo que seus estudantes não entendem a dialética apresentada por textos espanhóis , edita uma nova dialética em imagens, sob forma de jogo de cartas, engajando os alunos em um aprendizado mais dinâmico .

O renascimento reveste a criança de valor positivo e natureza bondosa . Através da ação lúdica, seu espírito criativo, compreensivo e dócil expressa-se naturalmente . No entanto, foi a partir do século XVII que ocorreu a expansão propriamente dita e ininterrupta dos jogos educativos. Os jogos passam também a ser popularizados, pois antes estes eram restritos à educação da realeza e dos nobres. A maioria dessa classe possuía preceptores (professores particulares) e frequentavam academias militares ou escolas preparatórias onde o jogo estava incluso no currículo escolar.

A partir daí surgem grandes teóricos, estudiosos e precursores de novos métodos ativos de educação que frisam a importância do lúdico no processo de educação e desenvolvimento da criança, como, Comênios, Rosseau, Froebel, Pestalozzi, Montessori, Piaget e outros mais que deram sua contribuição à humanidade tanto no aspecto educacional e psíquico quanto no social.

- Comenius: educador e criador da Didática Moderna defendia a idéia de que a aprendizagem se iniciava pelos sentidos pois as impressões sensoriais obtidas através da experiência com objetos seriam internalizadas e, mais tarde, interpretadas pela razão, constituindo dessa forma, aprendizagens significativas .
- Montessori: médica e educadora, fundadora das escolas chamadas “Casa das Crianças”, tinha como idéias básicas, a educação pelos sentidos e a educação pelo movimento. Ela trabalhava a concepção de que a criança aprende com mais

facilidade, liberdade e de maneira prazerosa em um ambiente estimulante e alegre com muitos objetos onde a criança pudesse manipulá-los a vontade.

Ela própria desenvolveu materiais didáticos que são referências de seu trabalho e aplicados atualmente em muitas escolas. São objetos simples, que possui muitas cores e formas, elaborados para desenvolver o raciocínio, a percepção e atenção. Ou seja a criança aprende com satisfação e genuíno prazer.

- Froebel : educador e Criador do chamado “jardim da infância”. Considerava as crianças como plantinhas de um jardim e o professor figurava como jardineiro. Em sua concepção a criança se expressaria através das atividades de percepção sensorial, da linguagem e do brinquedo. Ou seja ele foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo e as atividade lúdica como prática essencial ao desenvolvimento infantil.
- Pestalozzi: teórico e educador, possuía a visão de que o aprendizado evoluía através do "aprender fazendo". Sua concepção de aprendizagem partia do conhecido para o novo, do concreto para o abstrato, com ênfase na ação e na percepção dos objetos. O importante era o desenvolvimento das habilidades, e nesse aspecto, o lúdico possuía a função de estimular o desenvolvimento das crianças, pois a partir do estímulo, seu desenvolvimento afluía de maneira natural e satisfatória.
- Piaget.: Epistemólogo e criador da teoria Psicogenética, conhecida também como concepção construtivista da formação da inteligência, citava a importância do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem e da interação do homem com o ambiente. Com relação ao lúdico e a importância da socialização, Goulart apud Piaget (1998, p.65) diz o seguinte:

É nas trocas com seus iguais que as crianças desenvolvem a autonomia através da linguagem no brincar e outras atividades, desde a fase pré-escolar elas exercitam a defesa dos seus direitos e vão aos poucos aprendendo a argumentar para defender seus pontos de Vista.

Percebe-se que, assim que mesmo passando por altos e baixos, sendo até mesmo lhe atribuído diversos significados, os jogos nunca deixaram de existir e de encontrar seus participantes. Os homens, mesmo em tempo de guerra ou paz, liberdade ou preconceito, recorreram aos jogos como forma de distração, aprendizado e tradição. Por isso mesmo o jogo foi e ainda é fonte de cultura e manutenção das tradições formais ou informais, portanto que é plenamente justificado o interesse que este instrumento social suscita em estudiosos e psicólogos de corrente gerações sempre acrescentando algo mais ao já percebido e reconhecido.

CAPÍTULO II

FUNÇÃO DO LÚDICO NA ESCOLARIZAÇÃO.

O ambiente escolar sempre esteve relacionado de alguma maneira à prática da ludicidade.

Na questão dos jogos educativos, alguns estudiosos afirmam que existe uma dualidade, ou seja, o jogo possui duas funções: Em uma vertente ele é visto como ação espontânea na medida que não há direcionamento por parte do adulto. Nesse caso o jogo possui seu próprio fim, causando muitas vezes satisfação na criança.

Já na outra vertente, o jogo é visto como objeto possível de exploração, visando um objetivo pré-determinado, o que deu origem às indústrias dos jogos educativos.

Sobre essa dualidade Kishimoto (1997, p.37) dá sua contribuição ao fazer citação sobre as duas funções: “Na função lúdica o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer quando escolhido voluntariamente e na função educativa o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo”

Acredita-se que a escola pode trabalhar de maneira saudável com essa dualidade, pois existe a hora da recreação onde a criança é livre para fazer o que deseja, ou seja, brincar ou jogar com determinados jogos de sua escolha, inclusive inventar alguns novos. Assim como existe a hora das tarefas que exigem resultados a curto ou médio prazo. E cujo rumo e regras devem ser conduzidas pelos adultos capacitados, geralmente o professor, para que não se perca a objetividade e o momento lúdico-pedagógico.

Sabe-se que o aprendizado de certas técnicas como a leitura, a escrita e o cálculo podem ser facilitados tendo como intermediação dos jogos educativos, pois além de aguçarem a inteligência e a percepção são capazes de prender a atenção do aluno, levando-o a um aprendizado significativo.

Rosamilha (1979, p.45), citando Illich corrobora com esse pensamento ao citar que: “A teoria dos conjuntos a linguística, a lógica proposicional, a geometria, a física e mesmo a química, revelam-se com relativo pouco esforço a determinadas pessoas que praticam esses jogos. “

Fica claro então que os jogos educativos dão suporte à várias aprendizagens na escola, direta ou indiretamente haja vista que mesmo como recreação ou jogos, aliviam as tensões e as pressões cotidianas e curriculares preparando o campo para outros conteúdos mais específicos e elaborados, chamados conteúdos curriculares .

O lúdico atua tanto na esfera cognitiva quanto emocional e social. A esse respeito, Scarfe apud Rosamilha (1979. P.62) diz que :

O jogo ajuda a criança a aprender valores sociais, a alcançar maturidade e conseguir harmonia cultural com seu meio e com os objetos. Isso é tão importante que a vantagem das crianças que tiveram jardim de infância sobre as que não tiveram não é que desenvolveram mais cedo as habilidades de ler e escrever, mas suas atitudes para todas as formas de aprendizagem, para a sociedade e a vida em grupo.

Conforme podemos verificar, o lúdico é um instrumento que permite não somente o desenvolvimento do raciocínio mas também certas habilidades. Ela atua de forma holística trabalhando a esfera cognitiva, emocional, afetiva, motora e social, além de tornar as aprendizagens prazerosas e significativas, portanto é plenamente justificado seu uso como ferramenta de ensino, podendo e devendo ser absorvida pelo professor como elemento didático-pedagógico extremamente rico em conteúdo, cheio de valores sociais em que o docente pode apoiar-se para suprir várias deficiências tanto de cunho individual do aluno quanto do coletivo da turma sem que haja desconforto ou embaraços. Posto que no momento do jogo, os indivíduos de descontraem e se despem de maiores preocupações que não as do próprio jogo.

A hora lúdica propicia as intervenções necessárias à aprendizagem por parte do facilitador, que deve ser atento aos pormenores daquele instante, capaz de perceber e conduzir oscilações de humor, competitividade acirrada ou outros obstáculos que

possam surgir no momento da atividade lúdica. Assim as palavras chaves para o professor são: sensibilidade e atenção e para o aluno são: atenção, concentração e descontração.

2.1 CLASSIFICAÇÃO E UTILIDADE DOS JOGOS NA ESCOLA

A ludicidade de forma geral é um recurso rico em possibilidades. Os jogos podem ser trabalhados de várias maneiras e cada um possui suas especificidades e utilidades. Relacionamos abaixo algumas funções de alguns jogos e suas utilidades:

▪ Jogo como atividade livre (não direcionada)

O lúdico é um elemento cultural que caracteriza universalmente a vida infantil e o jogo espontâneo favorece trocas de saberes entre as crianças

Acreditamos que, durante o brincar, a criança encontra ocasiões de refletir sobre seus processos cognitivos. No brincar, a criança também pode confrontar (o que numa situação de sala de aula nem sempre é possível), discutir e testar com os demais participantes de seu grupos.

No jogo não manipulado, há a liberação de fantasias e energia tão próprio da criança.

Essa liberação ajuda a criança a superar muitas vezes suas angústias, medos, traumas, tristezas e depressões, tendo como suporte o simples prazer de brincar.

O medo faz parte do desconhecido, daquilo que é estranho ao ser humano. A criança necessita explorar o meio ambiente e através do brincar ela vai adquirindo experiências e segurança .

O jogo livre propicia o exercício para que as capacidades de pensamento e raciocínio evoluam, Pois sabe-se que a criança possui estruturas mentais que são desenvolvidas gradativamente principalmente através dos estímulos que o ambiente pode fornecer.

É importante ressaltar que os fatores internos e externos compõe a variedade dos estímulos essenciais ao desenvolvimento saudável da criança.

Sabe-se que a criança possui estruturas mentais que são desenvolvidas gradativamente, e mais rapidamente de maneira saudável, se houver estímulos.

A respeito das estruturas mentais Piaget apud Rosamilha (1979 p-61) informa o seguinte :

Cada estágio alcançado pela criança significa que ela está apta a executar modos de pensamento adequados a esse estágio. A medida que penetra num estágio de transição, pode se beneficiar de situações de aprendizagem mais avançadas, correspondentes ao estágio a alcançar. Mas os fatores que atuam para esse novo alvo serão sempre múltiplos e nunca específicos: amadurecimento neural, atividade social, linguagem atividades concretas, etc.

Por essas razões, vimos o quanto é importante que a ludicidade faça parte da vida da criança desde os primeiros meses. Pois além de prazeroso ele é um recurso rico em estímulos (visuais, auditivos e tátil).

Com relação à função livre que o jogo possui Macedo (2005, p.17) reforça essa função ao dizer o seguinte:

Na perspectiva das crianças , não se joga ou brinca para ficar mais inteligente, para ser bem sucedido quando adulto ou para aprender uma matéria escolar. Joga-se e brinca-se porque isso é divertido, desafiador, promove disputas com os colegas, possibilita estar juntos em um contexto que faz sentido.

Alguns tipos de jogos/ brincadeiras que se encaixam nessa categoria são: brincadeiras de roda, de faz-de-conta, de bonecas, casinhas e carrinhos, jogos de bola, pião. bola-de-gude, etc. .

- **jogo como atividade direcionada**

O jogo é muitas vezes utilizado nas metodologias escolares visando objetivos claros, tais como: elaboração de estratégias e táticas, desenvolvimento do raciocínio lógico, resoluções de situações-problemas etc.

A respeito dos jogos educativos, Chateau (1987, p.126) ressalta que:

O uso, nas escolas maternas dos jogos educativos, se justifica então pela necessidade em que se encontra a criança de aprender logo o que é uma tarefa. Ordenar cores, classificar etiquetas, dar laços, empilhar cubos, são igualmente tarefas e jogos. Por meio delas, a criança aprende a fixar sua atenção, a dominar sua instabilidade natural, a se esforçarem enfim.

Através do jogo as crianças são envolvidas em tarefas que trabalham com valores, pesos, medidas, tempo, espaço, conhecimento e aquisição dos números, probabilidades, possibilidades e operações matemáticas de uma forma geral. Se analisarmos veremos que a matemática faz parte do cotidiano do ser humano. Isso leva a crer que os jogos e brincadeiras envolvem a criança de tal maneira que elas possuem demonstram mais interesse facilitando assim o aprendizado. E o mais importante: o aprendizado flui de maneira espontânea e prazerosa.

Alguns tipos de jogos: de encaixe, quebra-cabeça, jogos de construção, dominó, palavras cruzadas, blocos lógicos, jogos computadorizados (softwares), etc.

- **jogo como ferramenta essencial ao desenvolvimento psicomotor**

O corpo da criança é seu próprio objeto de exploração e ela o utiliza para seu próprio prazer através do ato de brincar. Ela também explora da mesma forma o ambiente ao seu redor.

Ela experimenta a forma, a textura, o peso, o volume, a temperatura, o barulho.

Essa exploração dos objetos e da interação com o meio auxilia no desenvolvimento do processo de maturação do indivíduo.

Sabe-se que o processo de maturação⁽¹⁾ é um processo que ocorre no organismo e não é tão simples quanto parece. Esse processo depende de vários fatores para que seu funcionamento seja completo e saudável. Entre esses fatores, podemos citar: uma boa alimentação e estimulação física e mental.

Dando complementando ao assunto que envolve a maturação, Bee (1986 p-109) diz que:

É mesmo possível que a oportunidade de movimentação e prática de movimentos específicos seja necessária para estimular o desenvolvimento do cérebro, particularmente a mielinização⁽²⁾ dos nervos. Isto é, o efeito pode funcionar em ambos os sentidos: do desenvolvimento do cérebro para uma melhor habilidade motora e da prática dos movimentos a um desenvolvimento mais rápido do cérebro.

A utilização dos jogos é uma estratégia para a aquisição das habilidades motoras. Esse recurso é muito utilizado para crianças nos primeiros anos de vida.

É interessante frisar que o desenvolvimento psicomotor abrange o desenvolvimento funcional de todo o corpo. O objetivo principal do desenvolvimento motor é o ajustamento das atividades físicas às próprias capacidades humanas. Alguns tipos de jogos adequados são: móveis, jogos de encaixe e de empilhar, bola, dados, cubos, etc.

1- Maturação: amadurecimento. Aguardar o momento propício.

2- Mielinização: Processo na qual a camada que envolve os nervos do corpo é desenvolvida, que aliás não está totalmente desenvolvida no nascimento.

▪ **jogo como ferramenta para o desenvolvimento cognitivo**

Antes de citarmos os benefícios dos jogos para o desenvolvimento cognitivo, é interessante citar sobre os mecanismos que compõe esse desenvolvimento. Pois a utilização do recurso lúdico atua com eficiência na esfera cognitiva/ intelectual.

Piaget apud Bee (1986 p-191) cita e explica os dois processos básicos que compõe o desenvolvimento intelectual: assimilação e acomodação: “ A assimilação é o processo de incorporação das novas experiências ou informações; a acomodação é o processo de modificação de suas idéias ou estratégias em função da nova experiência”

Sabemos que o jogo e a brincadeira são essenciais e auxiliam a criança na elaboração de estratégias além de descobrir as relações matemáticas. Entre elas: a classificação, seriação, ordenação, enfim operações mentais mais elaboradas. E no campo subjetivo é possível trabalhar a elaboração de estratégias a razão e a paciência.

Esses tipos de jogos auxiliam a criança no desenvolvimento do pensamento lógico e no raciocínio. Auxiliam também a criança na elaboração de estratégias e a descobrir as relações matemáticas. Entre elas: a classificação, seriação e a ordenação. E no campo subjetivo é possível trabalhar a elaboração de estratégias a razão e a paciência.

Alguns jogos interessantes nessa categoria são: , blocos lógicos, xadrez, batalha naval, gamão, quebra-cabeça etc.

▪ **jogo como instrumento de desenvolvimento afetivo-social**

Nessa categoria os jogos mais comuns são os “jogos de regra”. Estes tipos de jogos ajudam a criança a conhecer seus próprio limites e o limite do outro. Os jogos de regras Implicam em colaboração suscitando muitas vezes obrigações. Através dos jogos, a criança alcança a maturidade, desenvolve seu lado afetivo, sua personalidade, aprende e internaliza os valores sociais tão essenciais no mundo atual.

Muitos valores florescem com a utilização do recurso lúdico. Entre eles, podemos citar: a espontaneidade, a aceitação nos grupos, o otimismo, a colaboração, a coragem, o espírito de iniciativa, etc.

Além dos benefícios citados acima, o lúdico contribui também para o desenvolvimento da linguagem, pois a criança ao brincar com seu grupo aprende novas palavras e as incorpora enriquecendo sua linguagem/ vocabulário facilitando assim sua comunicação.

Porém é importante que desde o início do jogo a criança tenha noção das regras e as compreenda para que assim possa trabalhar o sentido de responsabilidade individual e coletivo.

Alguns tipos de jogos que se encaixam nessa categoria são: jogos de futebol, bola de gude, batalha naval, dama, dominó, etc.

▪ **jogos de imitação como instrumento de exercício mental .**

O jogo simbólico é citado por vários autores. Através do jogo simbólico, a criança utiliza a imitação, a dramatização, a representação e a inversão de papéis, possibilitando dessa maneira o desenvolvimento da capacidade mental.

É importante que a criança viva o imaginário e o real para que ela possa fazer comparações e exercitar a mente.

O recurso da imitação possui vários benefícios para a criança, entre eles a formação da linguagem e como consequência a ampliação do repertório de vocábulos. O que será decisivo também na época da aquisição e exercício da escrita, para que a criança alfabetize-se rápida e agradavelmente, livre de tensões e medos muitas vezes causados pela “falta de palavras” em seu universo infantil.

Algumas das características inerentes ao jogo simbólico são:

- Ausência de regras;
- Desenvolvimento da fantasia e imaginação;
- maior liberdade de pensamento e ação .

Alguns tipos de jogos e brincadeiras são: brincadeira de faz-de-conta, imitação , casinha e bonecos em geral.

CAPÍTULO III

O USO DO RECURSO LÚDICO PELO PROFESSOR

Sabe-se que o pensamento da criança não é algo construído externamente. O pensamento é inerente à criança e construído por ela própria. O desenvolvimento do raciocínio acompanha esta via, porém necessita de estímulos externos .

A escola atua como fonte de informação, educação e desenvolvimento global da criança tendo como mediador a figura do professor .

3.1 Fundamentos do uso do lúdico como mediador de aprendizagem

O ser humano relacionando-se com o mundo e com o coletivo onde através de suas vivências vai construindo como indivíduo interativo o seu conhecimento através de uma interação mediada por diversas relações intra e interpessoais.

O processo de aprendizagem e desenvolvimento são processos que necessitam de uma mediação para que elas se desenvolvam de maneira plena, saudável e eficiente .

Vigotsky propôs uma teoria baseada no desenvolvimento da aprendizagem em que a vivência cotidiana do aprendiz tem fundamental relevância para seu desenvolvimento cognitivo. Esta teoria ele chamou de sócio-interacionista, ou seja partir daquilo que se conhece, que já se sabe, pois sempre sabemos de algo, e daí seguir aprofundando conhecimentos mais e mais.

Esta condução do saber e este perceber constante, para Vigotsky deve ser realizado pelo professor , que é parte intransferível e figura importante no processo de descoberta e direcionamentos o saber. Para isto o docente conta com o que Vigotsky chamou de zona de desenvolvimento proximal (ZDP) que é o espaço entre o que o

sujeito pode alcançar trabalhando suas habilidades e aquilo já sabido pelos demais. Esta interação ampliará o leque de possibilidades de conhecimentos, habilidades e competências por parte da criança.

É neste momento que o jogo pode atuar como uma poderosa ferramenta utilizada pelo professor para detectar em que nível de zona proximal encontra-se o aluno, para que ele possa atuar nela com competência, pois quando a criança brinca, interage com os demais, ela libera seus conhecimentos prévios para que assim possa se afirmar na atividade e possivelmente obter sucesso e satisfação. Com isso o professor pode mais facilmente penetrar no mundo infantil para através do poder da lúdico, dar segmentos a outras atividades também significativas e mais específicas. Mas para que tal sequência se dê de forma real e satisfatória o professor deve ser de fato capacitado para reconhecer A ZDP de cada aluno caso contrário ao invés de vantajosa, esta abordagem pode trazer sérios prejuízos já que o aluno mal diagnosticado pode receber estímulos além ou aquém de seu potencial o que certamente o prejudicará em outros momentos individuais e coletivos.

O jogo traz a magia constante de construir, redescobrir, reinventar e é nesse contexto lúdico que o professor passa a ver as potencialidades da criança e vai também se revelando para ela numa troca constante de idéia e saberes, podemos dizer numa lógica-dialética e constantemente renovada em um ambiente rico e desafiador.

Ao falar em ambiente, este deve ser convidativo e agradável aos sentidos por isso nada melhor que o uso do lúdico com cenas e ações divertidas além de atividades dinâmicas nas quais o aluno seja encorajado a participar desde o primeiro instante. é claro que nem todos os ambientes escolares contam com uma estrutura física e pedagógica adequada do tipo “brinquedoteca”, mas caso não haja este espaço adequado, cabe ao professor implementar brincadeiras e jogos como superação da ausência do ambiente adequado.

O professor deve possuir grande conhecimento acerca das inúmeras riquezas que o recurso lúdico traz em seu bojo, pois só assim ele poderá explorar tal recurso com eficiência e segurança, e fazer intervenções pois estas são sempre necessárias para direcionar o aprendizado tornando-o eficiente e satisfatório.

A respeito das intervenções, Oliveira apud Vigotsky (1993 p.62) ressalta o seguinte:

Como na escola o aprendizado é um resultado desejável, é o próprio objetivo do processo escolar, a intervenção é um processo pedagógico privilegiado. O professor tem o papel explícito de interferir na Zona de Desenvolvimento Proximal dos alunos, provocando avanços que não ocorreriam espontaneamente.

Além dessas atuações pedagógicas, como a intervenção, o professor deve possuir também bagagem cultural e didática suficiente para despertar o interesse dos alunos ao realizarem as atividades lúdicas, com o cuidado necessário de integrar o contexto educativo ao social onde a criança está inserida, como indica Vigotsky pois o social é também educativo.

Essa mediação constante é que permite ao professor conhecer a ZDP do aluno e expandí-la o suficiente para integrá-la plenamente mesclando com seu meio social, pois sendo o homem um ser sociável é papel da escola direcionar o biológico para o contexto sócio-histórico possibilitando ao ser em formação condições de compreender seu meio e modificá-lo para melhor.

3.2 Metodologia de ensino e aprendizagem com recursos lúdicos

Talvez um dos problemas maiores dentro do contexto escolar, seja a falta de interesse e motivação dos alunos pelos conteúdos escolares, ou pela metodologia utilizada que muitas vezes não é adequada e pode ocorrer também do currículo ser conteudista e tradicionalista, impossibilitando dessa forma o sucesso da aprendizagem como um todo.

Cabe a escola e ao professor resolver esse tipo de problema . A escola deve analisar seu currículo escolar, e as propostas pedagógicas. Ao professor cabe inovar sua metodologia e sua forma de atuação respeitando os estágios do desenvolvimento pelos quais a criança passa, dando a devida atenção ao nível de evolução, as necessidades, aptidões e carências da criança. Deve também respeitar o contexto social em que ela está inserida.

A pergunta para esse problema será então: o que fazer e quais as ferramentas para tornas as aprendizagens prazerosas e significativas?

Um dos recursos que contribui para tornar as aulas mais dinâmicas e prazerosas seria adequar a metodologia aos recursos lúdicos.

Ou seja, o professor pode utilizar a ludicidade para despertar o interesse, o prazer em aprender , descobrir, redescobrir e desenvolver várias habilidades e competências.

Este recurso rico em possibilidades pode ser utilizado para diversas finalidades. Entre elas:

- para desenvolver a criatividade e a sensibilidade;
- para desenvolver o raciocínio, a concentração e a atenção;
- para promover a atenção do aluno;
- para trabalhar a socialização entre os grupos;
- Para trabalhar a produção textual;
- para desenvolver a noção de número, cores e formas;
- para tornar a aula mais dinâmica e divertida.

Porém para que o professor obtenha sucesso com a aplicação do lúdico relacionada às aprendizagens, é necessário considerar alguns critérios básicos, a seguir:

- Utilizar o material lúdico de maneira correta e no horário apropriado;
- A apresentação ou iniciação do material deve ser apresentado por etapas; Seguindo do mais simples ao mais complexo. Pois assim a criança adquirirá segurança e maturidade ao manipulá-lo;
- É necessário que seja propiciado ambiente adequado à prática e utilização dos jogos/ brincadeiras(espaçoso e atraente);
- Selecionar materiais adequados de acordo com a faixa etária de cada criança;
- Providenciar variedade e quantidade de material suficiente correspondente ao número de alunos existente em sala de aula;
- professor deve ter conhecimento do contexto social onde cada criança está inserida;
- professor deve adaptar o jogo que inicialmente era espontâneo às aprendizagens. Esta adaptação é realizada segundo objetivos educacionais buscando garantir o sucesso na aprendizagem de certas atividades ou conteúdos curriculares.
- O professor deve intervir (quando necessário) durante o jogo para garantir que haja respeito entre os alunos e a obediência das regras estabelecidas no jogo / brincadeiras.

Através da ludicidade aliada a afetividade e a uma ótima metodologia , o educador pode tornar as aulas mais dinâmicas e prazerosas, desenvolvendo com crianças, situações que permitem que elas sintam-se mais seguras e motivadas à aprendizagem. Este é um caminho propício ao sucesso do processo de ensino aprendizagem além de garantir aprendizagens significativas. Contribuindo também, para que a criança se desenvolva em sua totalidade.

É importante ressaltar que as escolas não podem e nem devem utilizar o recurso lúdico como objetivo primeiro e último, mas acreditamos que seria interessante que as propostas pedagógicas contemplassem a temática lúdica como fonte de atividade que desperta prazer no aprendizado e motiva o aluno a aprender cada vez mais, além de contribuir para o desenvolvimento holístico da criança.

CONCLUSÃO

O lúdico é de suma importância para a vida da criança. É mais que entretenimento, é a possibilidade que a criança tem de descobrir o mundo que o cerca. Através das atividades lúdicas, a criança aprende a cumprir regras, a respeitar o próximo, a esperar a sua vez, a desenvolver a criatividade, o raciocínio, a percepção, a coordenação motora, a afetividade e a abstração. As crianças necessitam trabalhar idéias no nível do simbolismo para que possam compreender o significado na vida real, e através da abstração explorar seus limites. É importante ressaltar que na atividade em si, exercita o físico em consonância com a mente, descarrega tensões e aprende a trabalhar suas emoções, equilibrando-as. Todas as atividades que envolvem o elemento “lúdico” parecem tornar especial e prazerosa a vida da criança, além de possibilitar aprendizagens significativas. Este recurso pedagógico tão mágico e especial é rico em possibilidades de aprendizagens e desenvolvimento, acrescenta também um ingrediente essencial nas relações sociais, nos trabalhos em grupos, onde a criança aprende a repartir, a dividir e a desenvolver o diálogo, além de possibilitar a formação do caráter.

Neste sentido, defende-se e reforça-se que o lúdico é uma excelente recurso pedagógico carregado de possibilidades e que permite a criança sentir prazer e desenvolver-se em várias instâncias, seja ela física, psicológica ou intelectual.

As atividades lúdicas são indispensáveis à vida da criança, principalmente no ambiente escolar, e estas não devem ser vistas apenas como simples diversão ou passatempo. Espera-se que o referido trabalho possa contribuir para ampliar a visão dos educadores mostrando-lhes a riqueza desse recurso e que a ludicidade possa ser mais utilizada nas salas de aula, aliada também aos conteúdos didáticos escolares colaborando dessa maneira para a melhoria do trabalho pedagógico. Espera-se também que as escolas, principalmente as que não trabalham com este recurso ou que raramente o usam, passem a utilizá-lo com mais frequência e com criatividade,

despertando assim o prazer na criança em frequentar à escola, contribuindo para que a criança além de aprender sinta prazer no que aprende.

Porém, é relevante deixar claro que no contexto escolar, o educador tem papel essencial, pois este deve favorecer atividades que propiciem prazer e descontração, parcerias e alegrias, criando sempre um clima de respeito e afeto, permitindo que a aprendizagem seja realmente significativa, transformando as crianças não em meros estudantes e sim em verdadeiros homens dotados de inteligência e ética, interagindo em seu meio e contribuindo para um mundo melhor.

O lúdico necessita ser resgatado no ambiente intra e extra escolar. É uma necessidade básica do ser humano, principalmente para as crianças, pois em uma sociedade onde permeia a desigualdade, os preconceitos e o racionalismo, muitas vezes conduzindo o homem à alienação social, urge que seja resgatado o espírito lúdico.

Quando a escola trabalha de forma tradicionalmente conteudista, sem lançar mão do recurso lúdico tende a converter a educação a simples repasse de informação. Isto torna a aprendizagem uma experiência desgastante e aborrecida, sem atrativos, prejudicando a aprendizagem, a auto-estima e o raciocínio do aluno. Porém na medida que introduz a ludicidade, transforma a educação em experiência permeada de prazer e significações, despertando no aluno o prazer em aprender.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABERASTURY, Arminda. **A criança e seus jogos**, 2ª ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

ARIÉS, Philippe, **História Social da criança e da família**, 2ª ed. Rio de Janeiro, LTC, 1981

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**, 9ª ed. São Paulo: Loyola, 1998.

BEE, Helen L. **A criança em desenvolvimento**. 3ª ed. São Paulo: ed. Harbra, 1986.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança** [tradução Guido de Almeida, 2ª ed. São Paulo: Summus, 1987.

GOULART, Iris Barbosa. **Piaget - experiências básicas para utilização do professor**, 13ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

_____ (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**, 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.

MACEDO Lino de. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**, Porto Alegre: Artmed, 2005.

OLIVEIRA. M. K. **Vigotsky-Aprendizagem e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

REGO, Teresa Cristina. **Vigotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**, 5ª ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

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

WEISS, Luise. **Brinquedos & engenhocas**. 2ª ed. São Paulo: Scipione, 1997.

