

Universidade Cândido Mendes
Pós-Graduação Lato "Sensu" em Psicopedagogia

O Prazer de Aprender brincando

Juliana Ribeiro de Oliveira

Orientadora: Dayse Serra

Niterói
2011
Universidade Cândido Mendes

Pós-Graduação Lato "Sensu" em Psicopedagogia

Juliana Ribeiro de Oliveira

O Prazer de Aprender Brincando

Monografia apresentada em cumprimento às exigências da coordenação de Pós-graduação como requisito para conclusão do Curso de Especialização em Psicopedagogia Universidade Cândido Mendes.

Banca Examinadora:

Niterói
2011

Agradecimentos

Agradeço a DEUS, que sempre esteve comigo nesse caminhar, me guiando nesta grande conquista. A minha família pelo incentivo e ajuda neste percurso e principalmente a meu filho Lucas pelos dias de ausência. A minha orientadora, que me ajudou com suas orientações na elaboração desta monografia. Todos aqueles que direta ou indiretamente, contribuíram para confecção desse trabalho acadêmico.

Dedicatória

Dedico esse trabalho especialmente à minha mãe por todo incentivo, estímulo, confiança e carinho que me dedicou.

Resumo

OLIVEIRA, Juliana Ribeiro de. O prazer de aprender brincando. (Curso de Especialização em Psicopedagogia). Universidade Cândido Mendes. Niterói, 2010.

A presente monografia vem demonstrar que o brincar e a brincadeira são de um aspecto muito importante na aprendizagem para o desenvolvimento das potencialidades afetiva, criativa, cognitiva e social da criança e como elemento básico para um crescimento equilibrado e consciente.

Enfatiza a validade da utilização dos recursos em sala de aula como estratégia, bem como da atuação dos educadores de proporcionar ao aluno condições mínimas para atingir um bom desempenho escolar e a possibilidade de criar e transformar o mundo, levando a acreditar que a aprendizagem pode ser uma grande brincadeira.

Palavras-chave:

Brinquedos - Brincadeiras - Ludicidade - Aprendizagem - Prazer

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
METODOLOGIA	8
CAPÍTULO I - DO PRAZER DE BRINCAR AO PRAZER DE APRENDER: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM	9
1.1- O BRINCAR: DA ANTIGUIDADE AOS DIAS DE HOJE.....	10
1.2- BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO.....	12
1.3- A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM.....	14
CAPÍTULO II - AS TEORIAS PEDAGÓGICAS EM DIFERENTES CONTEXTOS	16
2.1- CONCEPÇÃO DE PIAGET.....	17
2.2- CONCEPÇÃO VYGOTSKY.....	19
2.3- CONCEPÇÃO DE HUIZINGA E KISHIMOTO.....	20
2.4- OS JOGOS E OS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS.....	23
2.5- CURRÍCULO - TEMAS - JOGOS OPERATÓRIOS.....	24
CAPÍTULO III - BRINCANDO E APRENDENDO	27
3.1- UM OLHAR DIFERENTE SOBRE O LÚDICO.....	28
3.2- O BRINCAR E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO.....	30
3.3- VAMOS BRINCAR?	31
CONCLUSÃO	33
BIBLIOGRAFIA	35
ANEXOS	37

INTRODUÇÃO

Neste trabalho iremos explicar algumas definições importantes do jogo no processo de aprendizagem, diferenciar o jogo, da brincadeira e do brinquedo, mostrando sua importância, no processo ensino-aprendizagem.

Nos propomos a analisar o lúdico na história da humanidade, desde a pré-história até nos dias de hoje. A fundamentação teórica estará centrada na compreensão de que o lúdico é um importante princípio na construção do saber. Ele envolve os indivíduos participantes em suas respectivas ações e os vários estados de consciência e vivências em relação aos diferentes contextos sociais. Serão realizadas análises teóricas e metodológicas para que se possa refletir sobre a ação do lúdico nas aulas, no processo de aprendizagem e construção de conhecimento.

Este tema surgiu da necessidade de transformar a sala de aula num lugar onde a criança sentisse prazer de realizar atividades de forma natural e agradável, criando assim ambiente necessário para envolvê-las na aprendizagem.

A ludicidade é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, principalmente na educação infantil, por ser o brinquedo a essência da infância e seu uso permitirem um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento. Através do brincar, a criança faz o que mais gosta de fazer, porque está unido a prazer e aprender a subordinar-se às regras, renunciando ao que quer, aprendendo a lidar melhor com possíveis frustrações, a conviver em grupos e a aumentar a sua motivação e conseguir uma participação satisfatória.

No decorrer dos capítulos veremos a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras e seu significado. Encontraremos sugestões para trabalharmos com recreação, artes, auxiliando nesse processo de estruturação e de re-significação da aprendizagem, vivenciando de que forma o prazer de aprender ludicamente mudará o rumo da relação ensino-aprendizagem.

Trabalhando o ser de forma total, podemos favorecer o seu desenvolvimento integral.

Proporcionamos condições para que ele construa o seu conhecimento e seu processo de aprendizagem ao longo de sua vida.

METODOLOGIA

A presente Monografia será constituída por informações retiradas de livros, revistas, artigos, site da Internet, bem como pesquisas qualitativas, assim como nas vivências e práticas lúdicas das experiências de aulas. Destina-se a enriquecer as aulas com embasamentos teóricos sobre um histórico dos jogos, brinquedo e brincadeiras e sugestões de atividades dos mesmos, tornando o assunto mais atraente e compreensível para pais, educadores e interessados.

O leitor verá neste material que a brincadeira para a criança é a sua atividade mais séria, pois através da mesma ela se apropria de conhecimentos que possibilitarão sua ação sobre o meio em que se encontra.

A proposta metodológica além de ser um interesse manual de brincadeiras bem criativas, mostra a importância das brincadeiras para qualquer ser humano, nas esferas emocional, intelectual, social e física.

CAPÍTULO I

DO PRAZER DE BRINCAR AO PRAZER DE APRENDER: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM

Existe uma relação estreita entre o brincar e a aprendizagem. Se no passado estes termos eram dicotômicos e se contradiziam, no mundo contemporâneo se entrelaçam. Nos dias de hoje, onde as exigências cognitivas são precoces, a criança perde o espaço de brincar para o espaço da aprendizagem interferindo na dinâmica natural do desenvolvimento psicológico da criança.

Os adultos tendem a considerar a brincadeira como uma simples distração das preocupações ou mera forma da criança passar o tempo. Dizem “Está apenas brincando”.

Porque a criança brinca? A criança brinca para compreender o mundo, brinca para se compreender no mundo, na interação com os outros.

Ao brincar a criança vive o prazer de agir simultaneamente com o prazer de projetar-se no mundo em uma dinâmica interna que promove a evolução e a maturação psicomotora e psicológica da criança.

Portanto, o que é brincadeira, ou que pode ser brincadeira? Pode ser a forma pela qual as crianças desenvolvem suas potencialidades humanas, básicas e uma espontaneidade e individualidade de resposta e à realidade e portanto, também o auto-respeito e um apetite saudável por experiência, conhecimento e habilidade.

A incorporação de brincadeiras na prática pedagógica desenvolve diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para a criança quanto para jovens e adultos. As brincadeiras funcionam como exercícios vinculados ao prazer de viver e aprender de forma natural e agradável.

1.1- O BRINCAR: DA ANTIGUIDADE AOS DIAS DE HOJE

Não devemos esquecer que desde a formação da primeira civilização até os dias atuais, ação lúdica percorreu uma longa trajetória, e diferentes visões foram formadas a respeito, sendo muitas delas dotadas de expressões pejorativas.

Então para analisarmos e compreendermos estas diferentes visões formadas sobre a ludicidade precisamos retomar a história da humanidade.

Estudos confirmam que o ser primitivo já brincava, pois registros de brinquedos infantis provenientes de várias culturas que remontam a épocas pré-históricas, foram encontrados, ratificando a ação. Segundo HUIZINGA: “Nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”. (1971:07).

Desde antiguidade as crianças participavam de diversas brincadeiras como forma de diversão e recreação (WAJSKOP, 1995): Jogos de demolir e construir, rolar aros, cirandas, pular obstáculos são exemplos de brincadeiras existentes desde a antiguidade (Fundação Roberto Marinho, 1992).

O ato de brincar é inerente ao homem principalmente na infância é considerada conduta espontânea e livre. O homem é um ser que produz cultura e cria histórias, sendo passada aos seus descendentes, mas isto restringe a sua ação

no mundo. Pois sua capacidade de inventar, de imaginar o leva a estar sempre superando seus limites, buscando novos desafios e obstáculos.

Muito antes do surgimento da humanidade, o lúdico esteve presente, mais especialmente no mundo dos animais, pois o ato de brincar não apareceu com o surgimento do homem, como alguns autores acreditam “O ato de brincar surge com a origem da humanidade”, afirma WEISS (1997:21), referindo-se que o brincar é uma criação do homem, no entanto, o brincar não esperou que surgisse a primeira civilização humana para manifestar-se, segundo HUIZINGA:

“Os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou características essenciais a idéia geral do jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se (...) Respeitam a regra(...) Fingem ficar zangados(...)”. (1971:3)

Desde os primórdios da educação greco-romana, com base nas idéias de Platão e Aristóteles, utiliza-se o brinquedo na educação. Associando a idéia de estudo de prazer, Platão sugeria ser, o primeiro, ele mesmo, uma forma de brincar (VIAL, 1981). Utilizavam-se dados, assim como doce e guloseimas em forma de letra e números para ensinar as crianças. A importância da educação sensorial nesse período determinou, portanto, o uso do “jogo didático” por professores das mais diferentes áreas, como filosofia, matemática, estudos das línguas e outros (VIAL, 1981). Antigamente a brincadeira era geralmente considerada como fuga ou recreação e a imagem social da infância não permitia a aceitação de um comportamento infantil, espontâneo, que pudesse significar algum valor em si.

A valorização da brincadeira infantil apóia-se, portanto, no mito da criança portadora de verdade, cujo comportamento verdadeiro e natural, por excelência, é a seu brincar, desprovido de razão e desvinculado do contexto social.

A era do Romantismo que a brincadeira passou a ser vista como expressão da criança e a infância a ser compreendida como um período de desenvolvimento específico e com características próprias. Neste período as principais brincadeiras eram: piões, cavalinhos de pau, bola etc. (KISHIMOTO, 1990).

A partir deste período, vários pesquisadores surgiram desenvolvendo propostas pedagógicas com a utilização de brinquedos e jogos, como por exemplo: Friedrich Froebel (1782-1852), Maria Montessori (1870-1909) e Ovide Decroly (1871-1932). (KISHIMOTO, 1990).

Já no século XX, outros pesquisadores começaram a discutir a questão das brincadeiras, entre eles, Piaget, (1978), nas matérias pedagógicas.

Hoje, a maioria dos filósofos, sociólogos, etólogos e antropólogos concordam em compreender as atividades lúdicas como uma atividade que contém em si mesma o objetivo de desafiar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria na ridez da aprendizagem e da caminhada humana pela evolução biológica.

1.2 - BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO

Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos. (VELASCO, 1996).

Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. (KISHIMOTO, 1994).

O brinquedo é a oportunidade de desenvolvimento, é o objeto que dá suporte a brincadeira. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere

habilidades. Além de estimular a curiosidade, autoconfiança e autonomia proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

A brincadeira é alguma forma de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos.

A brincadeira transmitida à criança através de seus próprios familiares, de forma expressiva, de uma geração a outra, ou pode ser aprendida pela criança de forma espontânea (MALUF, 2003).

É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (KISHIMOTO, 1994).

A brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo (MALUF, 2003).

O jogo pode ser visto como: resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto.

Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer.

O jogo é, por excelência, integrador, há sempre um caráter de novidade, o que é fundamental para despertar o interesse da criança, e à medida que joga ela

vai conhecendo melhor, construindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios propícios à construção do conhecimento.

De qualquer forma, mais importante de que diferenciar estes conceitos é conhecer o que tem em comum: brincamos ou jogamos para dominar angústias e controlar impulsos, assimilando emoções e sensações. Para tirar as provas do Eu, estabelecer contatos sociais, compreender o meio, satisfazer desejos, desenvolver habilidades, conhecimentos e criatividade. Experimentamos jogos, brinquedos e brincadeiras tradicionais e/ou antigas porque isto nos dá um senso de continuidade, permanência e pertencimento, mergulhando-nos na história e reportando-nos aos nossos antepassados e sua cultura. Brincamos ou jogamos porque estas atividades geram espaço para pensar, onde fazemos avançar o raciocínio desenvolvendo o pensamento, já que a atividade lúdica provoca a cooperação e a articulação de pontos de vista, estimulando a representação e engendrando a operatividade.

1.3 – A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer “jogo”. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo (ALMEIDA, 2003).

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Segundo Piaget, o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

A ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Segundo TEIXEIRA (1995), apud NUNES, várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem. O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

A brincadeira tem um enorme valor no desenvolvimento das crianças, brincando, a criança aprende, elabora e assimila princípios morais e modelos sociais.

Ao usar a brincadeira na sala de aula, o professor aproxima-se mais do seu aluno, podendo conhecê-lo melhor. Assim, poderá perceber e acompanhar de perto o processo de aprendizagem.

A educação para obter um ensino mais eficiente tem que aperfeiçoar novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora e prazerosa. O lúdico é um desses métodos que deve ser trabalhado na prática pedagógica para a qualidade do ensino/aprendizagem

Como vemos GILDA, RIZZO (2001) diz o seguinte sobre o lúdico:

“... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”. (p.40).

Vale ressaltar, porém que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercambio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos

resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

CAPÍTULO II

AS TEORIAS PEDAGÓGICAS EM DIFERENTES CONTEXTOS

É possível compreender o lúdico a partir das teorias pedagógicas que lhe dão suporte.

No âmbito educacional, o lúdico começa a ter sentido, ganha mais espaços, fato antes considerado pelas escolas desnecessárias no processo educacional.

Com as grandes formulações a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDB 9394/1996), e logo depois do lançamento dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), foi discutida minuciosamente a prática pedagógica, que a partir de então deu maior importância ao lúdico no processo de aprendizagem e construção do saber. Portanto no contexto escolar, a ação lúdica propõe manifestações que criam e recriam a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno, sendo que o educador com suas ferramentas podem contribuir para o desenvolvimento da criança.

Para isso ele precisa manter a relação coerente entre prática e teoria traçando objetivos concretos e entendendo que a aprendizagem se dá também fora da escola. Neste sentido, o lúdico como princípio e elemento de contribuição para o desenvolvimento da criança é um novo horizonte para a educação, que inspira ser inovador para se aprender brincando.

2.1- CONCEPÇÃO DE PIAGET

Na concepção de Piaget o desenvolvimento e a inteligência humana passam por processos e estágios progressivos para o desenvolvimento e aprendizagem, para ele o desenvolvimento da criança ocorre em progressivas fases de assimilação e acomodação, que vai determinar o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor da criança. Ele afirma também que a partir da brincadeira a criança pode demonstrar o nível cognitivo que se encontra além de permitir a construção de conhecimentos.

De acordo com PIAGET (1978), brincar deve ser divertido, prazeroso, e não tarefa e de acordo com o interesse da criança. Brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança.

Frente ao desenvolvimento proposto por Piaget, as condutas, ações e, conseqüentemente, os tipos de brinquedos e jogos para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Condutas Cognitivas

1-Condução sensório-motora

Ações: repetição, reconhecimento sensório-motor, generalização sensório-motora e raciocínio prático.

2-Condução Simbólica

Ações: evocação simbólica, ligações imagens/palavras, expressão verbal e pensamento representativo.

3-Condução Intuitiva

Ações: triagem, pareamento, discriminações de cores, tamanhos, formas, texturas, temporal, espacial, associação de idéias e raciocínio intuitivo.

4-Condução Operatória Concreta

Ações: classificação, seriação, correspondência de agrupamentos, relação imagens/palavras, enumeração, operação numérica, conservação de quantidades físicas, relações espaciais e temporais e coordenadas simples e raciocínio concreto.

5-Condução Operatória Formal

Ações: raciocínio hipotético, dedutivo, indutivo, combinatório, sistemas representações complexas e sistemas de coordenadas complexas.

Período Sensório-Motor

+/- 1 aos 4 meses: móveis e varais de berço.

+/- 4 aos 8 meses: chocalhos, brinquedos, bonecos de plástico e de borracha que façam sons e sejam coloridos, mordedor, rolos, brinquedos com cordas que, ao serem puxadas, mexem braços e pernas.

+/- 8 aos 12 meses: cubos, potes para encaixe, bichos plásticos perfumados, cubos de espumas coloridos e com desenhos.

+/- 12 meses aos 18 meses: brinquedos que possibilitem a criança procurar, apertar e repetir ações para alcançar um objetivo (intencionalidade), brinquedos de puxar, caixas para pôr e tirar objetos, carrinhos, caminhões grandes (puxar, empurrar).

+/- 18 meses aos 24 meses: brinquedos sonoros, brinquedos com encaixe de formas: cubos etc., bate-estacas, torres de encaixe, livros (panos ou plastificados), triciclo e bichos de pelúcia.

Período Operatório Concreto

+/- 2 aos 7 anos: livros, baldes, pás, etc. (areia e terra), quebra cabeças (que vão dos encaixes mais simples aos mais complexos), bichos de pelúcia, jogos de

encaixe, fazendinhas, zoológico telefone, blocos de construção, bancadas, pranchas de encaixes (saúde, higiene etc.) trenzinho, lotos, tinta guache, massinha, panelinhas, xícaras e etc., roscas, completar peças(a análise e síntese), água, lousa,giz,cidades(prédios,árvores etc.), casa de bonecas, boliche, fantoches, ábaco, dominós, bonecas, bicicletas, tiro ao alvo (acertar bolinhas em espaços vazios), trabalho com texturas e com atividades de abotoar , zíper, dar laços etc., bolas, jogo com seqüência de figuras, fantasias, jogos com conceitos temporais, contas, memória, pescaria, jogo número/numerais, jogos com letras, pinos mágicos, balanças, pinos coloridos, costura, relógio, jogos de percepção visual (lince-olhovivo), blocos lógicos

+/- 7 aos 12 anos: pescaria, fantoches, classificação, costura, massinha, balança, mosaicos,

Seqüência temporal, lotos, blocos para montagem, jogo da velha, peteca, jogos-exercícios com palitos de dente, sorvete ou fósforos, loto com letras para formar palavras, quebra-gelos, cuboteca, lousa mágica, quebra-cabeças, memória, dominó, jogos de silabação e soletração, números e letras plásticas-ímantadas, do A ao Z, costura, calendário, cubos/material para frações, tear, jogo da força (passa letra), jogos de socialização e conhecendo o Brasil.

2.2 – CONCEPÇÃO DE VYGOTSKY

Para Vygotsky (1991) o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que o sujeito é interativo usando as interações sociais para a aprendizagem. Ele compreendeu a brincadeira como qualquer outro comportamento humano, como resultado de influências sociais que a criança recebe ao longo do tempo.

Ele reconhece a interdependência da aprendizagem e o desenvolvimento, pois entende que a inteligência é uma habilidade para se aprender e que o desenvolvimento acontece quando a criança está em processo de aprendizagem.

Do ponto de vista de Vygotsky (1991) a criança é um ser ativo que cria e constrói, o seu entendimento encontra através de interações sociais. Admite que no começo da vida de uma criança os fatores biológicos superam os sociais. Depois com o contato com os adultos e estes irão mediar à relação dela com o mundo. Os adultos abrirão as portas da cultura daqueles que cercam.

Para ele a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas. Segundo Vygotsky (1991), é na brincadeira que a criança se comporta além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade. Para ele o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança. Ação infantil na esfera imaginativa, em uma situação imaginária a criação das intervenções voluntárias e a formação dos planos de vida real e motivações volitivas aparecem no brinquedo, que se constitui no mais alto nível de desenvolvimento do seu pensamento.

“Na perspectiva Vigotksiana o desenvolvimento das funções intelectuais especificamente humanas é mediado socialmente pelos signos e pelo outro. Ao internalizar as experiências fornecidas pelas culturas, a criança reconstrói individualmente os modos de ação realizados externamente e aprende a organizar os próprios processos mentais. O indivíduo deixa, portanto, de se basear em signos externos e começa a se apoiar em recursos internalizados (imagens, representações mentais, conceito etc.)” (REGO, 1995.p.62)

2.3 – CONCEPÇÃO DE HUIZINGA E KISHIMOTO

Segundo HUIZINGA, lúdico significa “ilusão, simulação”, a criança simula um mundo só para ela. Ele esclarece ainda que a brincadeira infantil não que deixe de ser séria, mas quando a criança brinca, ela o faz de modo bastante compenetrado. O prazer, aquilo que é livre, a falta de seriedade, as regras, o caráter de ficção, de representação e sua limitação no tempo e no espaço. A atividade lúdica entre outras

características, tem um poder de fascinar aqueles que com ela se envolvem, pela alegria, prazer de sua vivência, esse jogo do saber é uma alternativa para fugir da alienação, afirma HUIZINGA (2000).

O professor que adota características lúdicas na escola encontra resistência, pois há quem acredite que o brinquedo, o jogo perturbem a ordem causando indisciplina, ao contrário dessa hipótese, citamos Huizinga (1996):

O verdadeiro jogo em si “cria ordem e é ordem, uma ordem eficaz para o aprendizado dos alunos”. A cultura pode ser vista a partir da lógica do jogo. Jogo é uma atividade com ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2007,p 33).

Infelizmente, muitas vezes, os professores tendem a separar o trabalho do jogo na realidade escolar, deixando de envolver essa indispensável ferramenta no processo de aprendizado, delegando a mesma apenas os poucos momentos de recreação.

Nesse sentido Huizinga (2007), enxerga o jogo como elemento da cultura humana. Aliás, levando essa visão até o seu extremo, ele propõe que o jogo é anterior à cultura, visto que está pressupõe a existência da sociedade humana, enquanto os jogos são praticados mesmos por animais. O autor acrescenta: “a existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização ou qualquer concepção do universo” (p.32).

Segundo KISHIMOTO (apud ZACHARIAS, 1994) , no lúdico encontramos a essência do brincar onde a ação das brincadeiras e brinquedos, a criança desempenha ao caracterizar o jogo, e quando essas estão submersas na ação

lúdica. Assim as brincadeiras permitem as crianças identificar, simbolizar e combinar elementos desenvolvendo sua atenção e concentração despertando para a expressão corporal consciente. Neste sentido o brinquedo é o objeto da brincadeira, o qual envolve afetividade, convívio social, e apreensão da realidade.

É uma experiência e vivência que envolve o educando em sua totalidade despertando o desejo pelo conhecimento e aprendizagem possibilitando uma educação integral estimulando o aluno à expressão corporal e social.

O ato de brincar proporciona as crianças a fazerem relações das atividades sociais e culturais que determinam a capacidade de resolver independentemente um problema da sua realidade. Através das brincadeiras que o indivíduo constrói conhecimento e aprende a agir numa esfera construtiva de aprendizagem que ocorre nas atividades e experiências, as quais facilitam manifestações corporais presentes em seu mundo social e imaginário.

Salientamos que brincando a criança experimenta, descobre e inventa novas brincadeiras, neste meio o brinquedo que é o objeto da brincadeira, surge com a intenção de causar curiosidade estimulando o desejo de descobrir o novo e refazer novas ações. Nesta esfera de ações lúdicas a autoconfiança e o desenvolvimento de habilidades surgem naturalmente na ação do brincar, que por excelência é indispensável para a construção do saber.

A criança procura o jogo e as brincadeiras como uma distração (...). “É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelas brincadeiras que ela executa”.

Os jogos e as brincadeiras têm grandes influências na formação da personalidade, do caráter, da desenvoltura e do equilíbrio geral da criança.

Curiosidade estimulando o desejo de descobrir o novo e refazer novas ações. Nesta esfera de ações lúdicas a autoconfiança e o desenvolvimento de habilidades

surtem naturalmente na ação de brincar, que por excelência é indispensável para a construção do saber.

Quando brinca a criança estimula sua capacidade de imaginar, criar, construir, pois os desafios encontrados nesse universo mágico são muitos e não se distanciam da realidade, haja visto que neste mundo encantado são formados conhecimentos que ajudarão a conhecer as leis e características da vida “exterior”.(ALVES, 2003:25) já dizia: “a curiosidade é uma coceira que dá na idéia”.

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. (KISHIMOTO, 2008, p 44).

O jogo de regras continua toda a vida do indivíduo, a exemplo dos esportes, jogo de xadrez, baralho e RPG. Nesse sentido, as concepções sócio-interacionistas partem do pressuposto de que a criança aprende e desenvolve suas estruturas cognitivas ao lidar com o jogo de regras. (KISHIMOTO, 1999, p.79).

Esse tipo de jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica, o que possibilita desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais. Representar é dar forma as experiências humanas significativa: tornar novamente presente, presentificar vivências que, por sua importância, mereçam ser permanentemente lembradas. O imaginário não se confunde com o real, ele é instrumento para compreensão e tomada de consciência do real. (KISHIMOTO, 1999, p.52).

2.4 – OS JOGOS E OS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) simbolizam uma proposta que visa orientar de maneira coerente, as muitas políticas educacionais existentes nas diferentes áreas territoriais do país e que contribuem para a melhoria de eficiência, utilização e qualidade de nossa educação.

A orientação proposta nos PCNs esta situada nos principais construtivistas e apóia-se em um Modelo de aprendizagem que reconhece a participação construtivista do aluno, a intervenção do professor nesse processo e a escola como um espaço de formação em que a aprendizagem de conteúdo e o desenvolvimento de habilidades operatórias favoreçam a inserção do aluno na sociedade que o cerca e, progressivamente, em um universo cultural mais amplo. Para que essa orientação se transforme em uma realidade concreta é essencial a interação do sujeito com o objeto a ser conhecido e, assim, à multiplicidade na proposta de jogos concretiza e materializa essas interações. Ao lado dessa função, os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, dessa forma viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e exemplar forma significativa os temas transversais, que estruturam a formação do aluno-cidadão.

A atividade lúdica deve contribuir no processo de aprendizagem e não ser, simplesmente, um ato para passar o tempo, sem finalidade pedagógica. Nenhuma criança brinca ou joga espontaneamente só para passar o tempo: sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas, brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos. (BETTELHEIM, 1984, p.105).

2.5 – CURRÍCULO - TEMAS TRANSVERSAIS - JOGOS OPERATÓRIOS

No quadro a seguir veremos uma síntese das concepções de atividades proposta pelos PCNs de acordo com o currículo e sugestão sobre jogos estimuladores para cada componente curricular e para temas transversais:

DISCIPLINA:

Língua Portuguesa: Ampliar o uso da linguagem com as palavras e transformar a linguagem em instrumento para a aprendizagem.

Sugestão: jogos que explorem as inteligências lingüísticas, espaciais, pessoais e pictóricas.

Educação Física: Desenvolver em diferentes planos a motricidade e a linguagem corporal, estabelecendo relações equilibradas e construtivas com as pessoas.

Sugestão: Jogos que explorem a inteligência cinestésico-corporal, pessoal e naturalista.

Ciências Naturais: Entender a natureza como todo dinâmico e como um conjunto complexo de seres e ambiente, incluindo o homem, e perceber sua atuação como agente transformador de paisagem.

Sugestão: Jogos que explorem o aprofundamento do conhecimento lógico-matemático e naturalista.

Matemática: Identificar os conhecimentos matemáticos como um dos meios de conhecimento do mundo.

Sugestão: Jogos que explorem as inteligências lógico-matemática, musical e espacial.

História: identificar no grupo os fundamentos da historicidade do ambiente. Observar as mudanças e o sentido da permanência de valores.

Sugestão: Jogos para explorar a inteligência musical, cinestésico-corporal e espacial.

Geografia: Conhecer o espaço geográfico e construir conexões que permitam ao aluno perceber a ação do homem em sua transformação e em sua organização.

Sugestão: Jogos que estimulem as inteligências espaciais, pessoais e naturalistas.

Arte: Expressar-se em artes, articulando a percepção, a emoção e a reflexão.

Sugestão: Jogos estimuladores das inteligências pictóricas, musicais, espaciais e pessoais.

TEMAS TRANSVERSAIS

Meio Ambiente: Dominar noções básicas sobre meio ambiente e perceber relações que alteram

a organização das formas de vida no espaço terrestre.

Sugestão: Jogos para estimular a inteligência espacial e naturalista.

Ética: Entender o conceito de justiça e basear o quadro de valores e referências na equidade e na construção de uma sociedade justa.

Sugestão: Jogos estimuladores da inteligência pessoal e, sobretudo da interpessoal.

Saúde: Entender a saúde como um direito de toda sociedade e compreender que é as mesmas produzidas nas relações da pessoa com o meio físico e social.

Sugestão: Jogos estimuladores da inteligência espacial, lingüística e pessoal.

Pluridade Cultural: Conhecer a diversidade do patrimônio cultural brasileiro, reconhecendo a diversidade como um direito dos povos e dos indivíduos.

Sugestão: Jogos estimuladores da inteligência pessoal e espacial.

Orientação Sexual: Respeitar a diversidade de comportamento relativa à sexualidade, desde que se garanta integral dignidade do ser humano.

Sugestão: Jogos estimuladores da inteligência pessoal e cinestésico-corporal.

Trabalho e Consumo: Possibilitar a plena compreensão de que o trabalho e o consumo não se impõem ao homem como um desafio para a sobrevivência, mas como uma necessidade de construção pessoal e social.

Sugestão: Jogos estimuladores da inteligência pessoal e interpessoal e lingüística.

CAPÍTULO III

BRINCANDO E APRENDENDO

O lúdico pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, tornar evidente que os professores devem e precisam tomar consciência disso, desmistificar o papel do “brincar” , que não é apenas um mero passatempo, mas sim objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

“Brincar não é passatempo, é ganhá-lo.
É triste ter meninos sem escola, mas mais
triste é vê-los enfileirados em salas sem ar,
com exercícios estéreis, sem valor para a
formação humana.

Carlos Drummond de Andrade

Sem dúvida, foi necessário um longo período até chegar nestas conclusões e a brincadeira ser levada como algo “sério”. Hoje a importância e seriedade em relação a esse tema podem ser expressas através do advento das brinquedotecas, congressos com esse tema, número de artigos e trabalhos científicos com base no estudo das brincadeiras etc. Na educação, não podemos deixar de nos referir ao Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) que ressalta a importância da brincadeira quando afirmar que educar significa “propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas” (p.23).

A infância é um conjunto de possibilidades criativas que não devem ser abafadas. Todo ser humano tem necessidade vital de saber, de pesquisar, de trabalhar. Essas necessidades se manifestam nas brincadeiras, que não são apenas diversão, mas um verdadeiro trabalho.
(GADOTTI, 1994, p.53)

Felizmente, a criança se desenvolve e precisa avançar no sistema educacional e, de repente, se quebra o encanto; de um minuto para o outro deixa de

trabalhar ludicamente, passa a ter as suas atividades limitadas, embora seu potencial criador. Agora o problema é sério, é hora de aprender.

Segundo Maranhão (2004), devemos ter cuidado nesse momento em que tratamos a decisão de mudar, de inovar, ou melhor, de reciclar nossa metodologia de ensino, nossa prática pedagógica. Não podemos cair no extremismo e pensar que precisamos brincar o tempo todo, ou seja, oficializar a brincadeira como método e técnica de ensino; devemos retirar dela justamente o seu bem mais precioso, a espontaneidade e seu prazer.

3.1- UM OLHAR SOBRE O LÚDICO

Quando se fala em ludicidade, em geral vem em mente o brincar da criança, o lazer do indivíduo, assim como o jogo lúdico como recurso pedagógico. Tais aspectos entre outros, comumente associado a ludicidade é bastante compreendido se observamos nos âmbitos institucionais de ensino as finalidades que foram sendo atribuídas ao lúdico no decorrer das construções e reconstruções das práticas curriculares de ensino e sobretudo, nas pesquisas do cenário nacional e internacional sobre a ludicidade no campo das ciências físicas e sociais.

Nos últimos anos, a preocupação do profissional educador, principalmente infantil visou qualificá-lo para atender às funções indissociáveis do cuidado e educação no atendimento à criança, associando o brincar nesses processos. Tais propostas apontam um olhar para a necessidade de reconhecer a criança como cidadã, sujeito histórico, criador da cultura (KRAMER, 1994). Assim, tendo o brincar como base do cuidar e do educar da criança em seus aspectos emocionais e cognitivos, há que se levar em conta o duplo objetivo de educar-cuidar na ação dos seus profissionais.

Sem desconsiderar o avanço das diretrizes firmadas nos documentos em destaque, no que tange estabelecer conexões entre os eixos do brincar, cuidar e educar pensamos como esperar desses educadores em saber fazer lúdico, se os mesmos poucos desenvolveram suas potencialidades pessoais de brincar e de se encantar com o belo, com as artes e com os jogos?

É preciso despertar a ludicidade interior do educador, suas potencialidades sensíveis, posto que o prazer é o dinamizador do conhecimento, algo necessário na sua formação pessoal e na sua prática educativa (...)” prazer fornece a motivação e energia ao processo criativo, que por sua vez, aumenta o prazer, a alegria de viver” (LOWEN, 1970,p.219).

Brincando a criança aprende, e aprende de uma forma prazerosa. O ato de brincar constitui-se numa característica universal, independente de épocas ou civilizações. “O homem só se torna plenamente humano quando brinca” (SCHILLER apud. Zats, 2007, p.11).

Assim podemos afirmar que a aprendizagem se dá antes da fase escolar, já que através do lúdico a criança aprende a construir e conhecer as possibilidades que possuem o mundo que as cercam. “O brinquedo bom segundo ALVES (2003:32)”, tende fazer pensar. Todo brinquedo que é bom, é um desafio”.

O que as encanta são os obstáculos oferecidos pelos objetos, pois sendo diferente as fascina,ao contrário de muitos brinquedos industrializados que apresentam as mesmas formas e já determinam como brincar, segundo GONZAGA (apud KISHIMOTO).

Cabe ao educador definir objetivos que pretende alcançar utilizando uma metodologia adequada as atividades lúdicas, tendo em vista a construção do conhecimento e do saber do educando.

Pensem com outros olhares... O lúdico faz a diferença, trabalhem com ele, mudem o rumo de uma educação regrada e repetitiva, inovem e com isso alcancem o lado inalcançável dos educandos.

3.2 – O BRINCAR E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

O brincar é considerado ação que induz ao prazer, e para SANTINI (1996), brincar a cima de tudo é exercer o poder criativo do imaginário humano construindo um universo do qual o criador ocupa o lugar central, através de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança desenvolve-se como ser criativo, pois a relação onírica com as situações do mundo em sua volta permitem-na criar sua cultura ao mesmo tempo que identifica-se com a sociedade em que faz parte.

Quando os adultos insistem em afirmar que brincar não é um ato sério, estão erroneamente enganados. Brincadeira é tão séria que não deve ser interrompida abruptamente. Para a psicodramatista Elizabeth Monteiro, em uma entrevista publicada no jornal O Liberal de 2002:

Permitir que o imaginário infantil se manifeste através de brincadeiras como fadas, bruxas, heróis e outras figuras funciona como um combustível para a criança, para seu equilíbrio emocional e para o relacionamento com os pais e as pessoas que o cercam. (28/07/2002).

Assim, as formas como as crianças expressam suas experiências através de seus corpos, movimentando-se, explorando o espaço físico e seus imaginários, criam possibilidades novas de ações originadas e aguçadas por suas próprias vivências, o que determinam o nível de desenvolvimento e aprendizagem pela sua ação de brincar.

A construção do conhecimento se faz nas relações e inter-relações que há entre o ambiente e as ações humanas, o sujeito, em suas diferentes situações de vida, constrói e reconstrói saberes adquirindo apropriação construtiva do conhecimento. As inter-relações acontecem na ação do brincar, onde a criança interage com outros seres a fim de se manifestar enquanto sujeito que sente, pensa e age.

ALVES (2003:22), afirma em sua obra *Por uma Educação Romântica* que “todos os homens enquanto crianças têm, por natureza, desejo de conhecer...” e ainda o mesmo autor (2003:88) “Querer é desejar. Todos somos movidos pelo desejo. As crianças aprendem movidas pelo desejo” É nesse desejo de querer, que a criança age com maior liberdade quando brinca manipulando objetos, construindo e reconstruindo novos saberes para o mundo real.

Nas ações e vivências que permitem a construção do saber e aprendizagem significativa, o brincar exercerá um importante papel, pois é através das ações lúdicas, das vivências e das experiências diferenciadas que haverá a aprendizagem, e na ação do brincar os educandos terão a possibilidade de tornar consciência e decisões, formulando conceitos e respeito de sua realidade, levando-o a serem críticos quanto a sua forma de pensar.

3.3- VAMOS BRINCAR ?

O brincar faz-se presente em quase todas as ações do sujeito principalmente, na criança, pois é nela que está a essência, ela é o cientista, é artista principal das brincadeiras. Para a criança toda hora é hora de brincar e aprender, não existe diferença de um mundo sério para um mundo não sério, de risos, brincadeira, divertimento, prazer e lazer, pois para a criança a satisfação de está vivendo e experimentando nova situação lhe traz o desejo por saber mais e entender o mundo que lhe cerca. A criança não brinca por brincar, nas palavras de HEINKEL.

“(...) o brincar não significa simplesmente divertir- se, isso porque é a maneira mais completa com que a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, produzindo conhecimento” (2000:67).

O brincar deve ser entendido como um processo de construção de novos conhecimentos deve-se ter cuidados, para que a prática lúdica não se torne algo reduzido e pensado como o ato de brincar, ser apenas um momento de distração e gasto energético feito de qualquer maneira.

O desejo de brincar é tão grande e fascinante que ao se deparar com uma tarefa que lhe cause curiosidade, sente prazer em descobrir, lança mão do corpo inteiro para o desvendamento do novo, do desconhecido, o prazer é regido pela vontade, ânsia de conhecer, descobrir algo que é novidade.

O lúdico tem o poder de fazer suas próprias expressões, pois com características próprias dele com a alegria, a espontaneidade, e o prazer traz consigo o lazer educativo, o qual apresenta-se como um elemento indispensável para a prática prazerosa e divertida de aprender, as escolas deveriam incorporar em seus currículos, a lógica do construir e aprender conhecimentos através deste, pois é no cerne do lúdico que está o prazer em, aprender com a prática vivenciada e o desejo de ser feliz. ALVES (2003:101) nos diz: “há duas coisas que a gente aprende coisas que dão prazer e coisas que são úteis”.

Jogos, brincadeiras, técnicas como arte, estratégias para desenvolver a criatividade da criança deve ser sempre a nossa grande preocupação enquanto educadores. É muito importante que, usando todas as atividades possíveis em nossa sala de aula, estejamos sempre preocupados em estimular novas idéias.

Rir, pular, contagiar, sentir medo, chorar, ficar bravo, reclamar, entristecer-se faz parte do processo de aprendizagem. Brincar na sala de aula é uma aposta. Os ambientes criados no espaço de aprendizagem para a criança, FALAM: levantar hipóteses, testar probabilidades, conferir, comparar, classificar, seriar, identificar,

copiar, modificar, escrever, recriar, separar, reconhecer formas, estabelecer relações... Saber conhecer, saber fazer, saber ser, saber conviver.

Quando utilizamos o lúdico na escola estamos buscando também um resgate cultural da criança, onde ela traz a escola vivências aprendidas em casa, com os amigos, na sua comunidade, ou seja, resgatando movimentos muitas vezes passados e modificados no decorrer de gerações.

CONCLUSÃO

Podemos observar a história do lúdico como instrumento facilitador do ensino aprendizagem. Os jogos, brinquedos e brincadeiras, têm caráter de prazer, reeducação e terapêutica.

Como prazer, os professores podem utilizar seus recursos em sala de aula como meio de propiciar ao aluno algumas condições mínimas para atingir um bom desempenho na escola.

Como reeducação e terapêutica, os jogos, brinquedos e brincadeiras compreendem estratégias para ajudar a criança a superar dificuldades e inaptações atinentes à leitura e escrita nos primeiros anos de escolaridade.

Sendo assim a escola e, principalmente, a educação infantil deveria considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

O que verificamos hoje é que a maioria dos professores “obtem” certo conhecimento sobre o tema, porém ainda é necessário tanto nas escolas públicas como nas privadas, uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do “brincar”, que não é apenas um mero passatempo, mas sim objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças. Quando a atividade é bem preparada e prazerosa faz com que o aluno a faça com prazer.

Ao brincar com os outros, a criança percebe o mundo exterior dos indivíduos que proporciona à ela parâmetros emocionais fantasmáticos. Devemos aproveitar a grande oportunidade que temos de observar às crianças, os jovens, quando estão brincando ou jogando, pois certamente estão se desenvolvendo, aprendendo a lidar com suas próprias emoções e com o mundo onde vivemos. Cada oportunidade dessas, com certeza, são únicas e inéditas. Um espetáculo original e ímpar de crescimento e de convivência. Além disso, as brincadeiras deixam os dias mais felizes e ajudam a oferecer conhecimento mais significativo para as crianças, jovens e adultos que continuam na construção do próprio conhecimento.

Nesta viagem lúdica de pesquisar "brincando" a essência do lúdico e sua contribuição para o ser humano, e com imensa satisfação que contribuo com esse estudo para que apreciadores do lúdico possam com este, ter um aparato que os façam pensar e refletir a respeito do lúdico e dos componentes como: jogo, a brincadeira e o brinquedo e seu espírito lúdico, que são processos valiosos e significativos para construção de saberes e conhecimentos, o que nos faz acreditar que "Aprender pode ser uma grande brincadeira".

BIBLIOGRAFIA

ALVES, Rubens. Conversas sobre Educação. Campinas, SP, Verus Editora, 2003.

_____. Por uma Educação Romântica. Campinas, SP, Papyrus, 2002.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica. Técnicas e Jogos Pedagógicos. Ipiranga, SP. Loyola, 2003.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais e LDB (lei nº9.394, de 1996) Brasília: MEC/SEF, 1997.

HEINKEL, Dagma. O Brincar e a Aprendizagem na Infância. Ijuí, Rios Grande do Sul. Unijuí, 2000.

KISHIMOTO Tizuko Morchida. Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

_____. O Brincar e suas Teorias. SP: Pioneira, 1998.

HUIZINGA, Jhnan. Homoludeus: O Jogo como elemento de cultura. 5ª edição. Perspectiva, SP, 2001.

KRAMER, Sonia (org.). Com a pré-escola nas mãos. Uma alternativa curricular para a educação infantil. 13ª edição: Ática, 1999.

LEBOVICI, S. Diatrine R. Significado e função do brinquedo na criança. Porto Alegre: Artes medicas, 1985.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincadeira para sala de aula. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

MARANHÃO, Diva Nereida Marques Machado. Ensinar Brincando.

MARCELLINO, N. C.(org.). Lúdico, educação e educação física. 2ª edição. Ijuí. Unijuí, 2003.

. Pedagogia da animação. 2ª edição. Campinas, SP. Papirus, 1997.

NEGRINE, Airton. A aprendizagem e desenvolvimento infantil: Simbolismo e jogo. Porto Alegre. Prodil,1994.

PIAGET, Jean. A Formação do símbolo na criança: Imitação, jogo, sonho, imagem e representação. RJ: Zahar,1971.

PILONI, Daniel Mendes. Aprendizagem e psicopedagogia. Um encontro Lúdico. 2006. Disponível em: [HTTP/www.pedagobrasil.com.br/artigos](http://www.pedagobrasil.com.br/artigos). Acesso em 14/01/2011.

SANTIN, Silvino. Educação da alegria e do lúdico a opressão do rendimento. 2ª edição: Porto Alegre, 1996.

SOUZA, Claudia M. M. A cultura da criança. Por um uso lúdico da pedagogia. 2000. Disponível em [HTTP/www.psicopedagogia.com.br/artigos](http://www.psicopedagogia.com.br/artigos). Acesso em: 03/01/2011.

VIGOTSKY, L. S. A formação Social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4ª edição: SP. Martins Fontes, 1991.

ZACHARIAS, Vera Lúcia C. F. O lúdico na educação infantil, 2001.

ANEXOS

EXEMPLOS DE ALGUMAS ATIVIDADES COM FUNÇÃO EDUCATIVA

Para o desenvolvimento destas habilidades, serão apresentadas como exemplos ilustrativos algumas atividades com função educativa, que se apresentam a seguir.

1- Tempestade de idéias

A partir da visualização do desenho podemos explorar noções de tamanho, de higiene e ainda ousar um pouco mais e quem sabe aproveitar para falar de animais. Uma atividade simples, que além de estimular a criatividade poderá nos facilitar a introdução em vários assuntos.

2- Quebra-cabeça e jogo da memória

Trabalhado individualmente, mas também em pequenos grupos. Pronto no comércio estimula a criatividade e o desenvolvimento de raciocínio.

Já o jogo da memória pode ser jogado em dupla. Adapta a várias faixas etárias. Desenvolve a coordenação visamotora, a atenção e a concentração, a aceitação de regras e limites, desenvolve a memória visual, trabalha ansiedade, além de proporcionar excelente oportunidade de desenvolver e fixar conteúdo.

3- Dança de Jornal

Tem por objetivo estimular a socialização, a expressão corporal e a percepção espacial. É necessária uma folha de jornal, aparelho de som, CD.

Em pares ao sinal do professor os alunos deverão dançar sobre a folha do jornal sem rasgá-la ou sair fora dela, sai da brincadeira os pares que não conseguirem esse objetivo.

Pode-se incrementar a brincadeira, alterando entre diferentes ritmos musicais, que exijam a execução dos passos específicos etc. (Maluf, 2004).

4- Brincadeira de roda

Desenvolve as áreas afetivas, social e a cognitiva, além da memorização de letras de músicas. Trabalha a linguagem oral ao recitar ou cantar os versos da música.

5- Chicotinho queimado

Estimula a rapidez de reação, atenção, audição, estruturação espacial e rimas. Em círculo as crianças cantam a música do chicotinho queimado e desenvolvem a brincadeira.

6- Dramatização

Essa atividade auxilia nas relações interpessoais e integração de grupos, favorecem a discussão sobre temas importantes, trabalha regras, responsabilidade, linguagem oral entre outras fantasias, além de contribuir para a socialização e divertimento.

7- Jogo de palavras

Envolve várias matérias, como, ciências físicas e biológicas, geografia, história e outras.

Trabalha a concepção visual, além de enriquecer o repertório lingüístico.

8- Jogo do telefone sem fio

Desenvolve o pensamento crítico, estimula às contextualizações, inteligência e a linguagem verbal.

9- Trava-línguas

Desenvolve a fala, audição e atenção, além também de exercitar a contextualização verbal.

10- Jogo de caça erro

Pode ser feito em anúncios, avisos, recados, frases entre outros. Estimula a concepção visual, a escrita, trabalha a linguagem oral, o raciocínio rápido, incentiva busca de novas palavras.

11- Adivinhando o tempo

Trabalha espaço e tempo, música, capoeira, dança folclórica, além de oferecer instrumentos para ser trabalhado em várias áreas.

São várias as atividades educativas que podem ser trabalhadas em sala de aula para enriquecer o currículo e tornar a aprendizagem mais prazerosa, pois “rir é uma forma saudável de unir as pessoas para assim nos tornarmos parceiros de forma agradável e natural”. (Cunha, 1997).