



**CENTRO DE HUMANIDADES – CAMPUS III
DEPARTAMENTO DE LETRAS
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS**

GEÓRGIA INÊS DE MÉLO BARBOSA

**AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

GUARABIRA – PB

2013

GEÓRGIA INÊS DE MÉLO BARBOSA

**AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

Artigo apresentado à Universidade Estadual da Paraíba, Campus III, como pré-requisito para a obtenção do título de graduada em Letras.

ORIENTADORA: Profa. Ms. Monaliza Rios Silva.

GUARABIRA – PB

2013

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA SETORIAL DE
GUARABIRA/UEPB

B425p

Barbosa, Geórgia Inês de Mélo

As práticas pedagógicas, processo de alfabetização e o lúdico na educação infantil / Geórgia Inês de Mélo Barbosa.
– Guarabira: UEPB, 2013.

25 f.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras)
Universidade Estadual da Paraíba.

Orientação Prof^a. Ma. Monaliza Rios Silva.

1. Processo de Alfabetização 2. Ludicidade 3. Prática Pedagógica I. Título.

22.ed. CDD 370

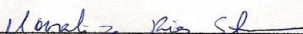
GEÓRGIA INÊS DE MÉLO BARBOSA

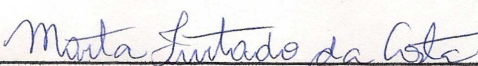
AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

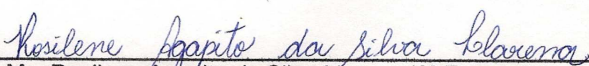
FOLHA DE APROVAÇÃO

O artigo "As Práticas Pedagógicas, Processo de Alfabetização e o Lúdico na Educação Infantil", da autora Geórgia Inês de Mélo Barbosa, foi apresentado no dia 20/08/2013, obtendo nota: 9,8 (nove, oito).

BANCA EXAMINADORA:


Profª. Ms. Moanaliza Rios Silva (Orientadora – DLE/CH/UEPB)


Profª. Ms. Marta Furtado da Costa (1ª Examinadora – DLE/CH/UEPB)


Profª. Ms. Rosilene Agapito da Silva Larena (2ª Examinadora – DE/CH/UEPB)

*Dedico este trabalho a Deus, que por sua
infinita bondade me guiou até aqui...*

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos à minha família: sem vocês eu não teria como estar aqui.

Aos meus amigos que sempre estiveram comigo em todos os momentos em que necessitei.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram para esta vitória.

Agradeço a **Deus** por todas as pessoas que ele pôs em meu caminho para que mais esta etapa de minha vida pudesse ser concluída.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
1. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	10
2. A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO, DA BRINCADEIRA E DO JOGO PARA A CRIANÇA	13
3. O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	15
4. REFLEXÕES ACERCA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA E O USO DO LÚDICO	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS	22
ABSTRACT	24
REFERENCIAS	24

AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS, PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

GEÓRGIA INÊS DE MÉLO BARBOSA

RESUMO

O lúdico hoje é uma temática um pouco menos controversa no que se refere à Educação Infantil, por causa de ações construtivas, além de já ser encarada como ferramenta para o desenvolvimento de competências e artefato para interação social e desenvolvimento infantil. Desse modo, o lúdico deixa de ser um mero meio de “cansar” as crianças e passa a ser associado a ações pedagógicas voltadas para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. O significado de infância e de brincadeira tem uma relação direta que se constitui histórica e socialmente. Objetivou-se, com o presente, questionar as propostas relacionadas ao conceito do uso do lúdico na educação, cujo objetivo principal é a preparação para as séries seguintes do Ensino Fundamental e o desenvolvimento de habilidades cognitivas. Atualmente, os estudos educacionais defendem um modelo de educação infantil que garanta o direito às crianças de viverem a infância e proporcionem condições cognitivas e sociais. Assim sendo, o lúdico passou a ser visto de maneira diferente por professores e operadores da educação – orientadores, psicólogos, psicopedagogos – ficando evidenciado o seu importante papel para a educação de crianças, considerando-se aspectos como imaginação, relações interpessoais, construções mentais e a interatividade que tecem as relações sociais da brincadeira. Conclusivamente, as razões para o uso da ludicidade nos processos de ensino e aprendizagem são elencadas visando a apenas não justificar a importância da temática, mas no sentido de incentivar outros profissionais a valorizarem as brincadeiras nas atividades dirigidas, de maneira direcionada visando à preparação dos discentes através deste eficiente instrumento de aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Desenvolvimento. Prática Pedagógica.

INTRODUÇÃO

Quando se fala em lúdico, a maioria das pessoas pensa logo nos jogos, mas, apesar de tão conhecidos e lembrados, convém afirmar de início o conceito que foi tomado para esta pesquisa: jogo é uma forma de comportamento recreativo, que

tende a seguir um padrão em geral, formado ou partilhado por vários indivíduos (BENJAMIN, 2003). É uma atividade espontânea e desinteressada, admitindo regras que devem ser observadas.

É através do trabalho com atividades lúdicas que as crianças vivenciam a socialização com aqueles que as cercam; é brincando de roda, pulando, cantando, dramatizando, que criam suas próprias regras, se organizam como se fossem adultos. As crianças vivem uma das fases mais importantes de suas vidas, a “infância”, a qual será lembrada durante toda a sua existência. Adquirem, assim, experiências que vão lhes favorecer no desenvolvimento de sua aprendizagem.

Vivemos em tempos modernos e ainda encontramos, na maioria das vezes, nossas crianças dentro de um contexto educacional em que a maior parte do seu tempo, elas passam sentadas em cadeiras fazendo atividades repetitivas, deixam de desenvolver o “fazer de conta” que são adultos para serem adultos em miniaturas.

O presente estudo se deu pela necessidade de analisar a prática pedagógica e as contribuições que as atividades lúdicas trazem para a realidade da Educação Infantil. Além de identificar como as atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula pelos professores e como são planejadas; também objetiva-se aprofundar conhecimentos sobre a importância do lúdico no contexto da Educação Infantil. Estes objetivos vêm sendo cada dia mais discutidos entre educadores por acreditarem que, como profissionais de Educação, necessitam crescer no que se refere ao conhecimento da temática para poderem contribuir para a realização de um aprendizado prazeroso e de qualidade.

A utilização de jogos e brincadeiras é primordial, pois, além de permitir a interação do grupo, oferece oportunidade de um crescimento conjunto, trabalha as diferenças individuais e o respeito de cada uma das crianças.

O desenvolvimento da criança acontece também e principalmente através de lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo. A brincadeira é um meio facilitador do desenvolvimento físico, intelectual, emocional e social da criança e isto é contextualizado nos estágios e períodos de desenvolvimento humano, estabelecidos por Piaget (1978, p. 113), que em sua teoria, que defende a atividade simbólica como a compreensão do mundo.

Faz-se cada vez mais importante que o educador tenha conhecimento das fases de desenvolvimento da criança levando em consideração a idade,

necessidades, interesses, favorecendo a participação e interagindo de forma equilibrada.

O lúdico representa sempre uma situação-problema a ser resolvida pela criança e a solução deve ser construída por ela mesma, de forma criadora e inteligente. A atividade lúdica é uma ótima proposta na sala de aula porque, além de proporcionar uma boa relação entre parceiros e grupos, a criança estabelece decisões, conflita-se com seus adversários e reexamina seus conceitos. O lúdico, se bem trabalhado, desenvolve o espírito de cooperação, de participação e o respeito ao próximo, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças inteligentes, felizes e saudáveis.

Os jogos fazem parte do ato de educar, um compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade. Educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo capaz de refletir suas ações. Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez, a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver e pensar, compreender e reconstruir o conhecimento.

Quando a ludicidade penetra na sala de aula de forma eficiente, proporcionando aulas agradáveis e criativas, o educador redescobre o prazer de ensinar, sente-se capaz e motivado em ver seu trabalho enriquecido e valorizado e as crianças demonstram a alegria e o prazer de aprender.

Muitos educadores vêm afirmando que a vivência do lúdico em sala de aula é eficaz, a ideia de que a criança aprende brincando vem crescendo cada vez mais no processo ensino-aprendizagem nas escolas.

Ao tratar da relação entre criança-brincadeira-Educação Infantil, considera-se imprescindível abordar a História da Educação Infantil e as formas como as políticas educacionais voltadas para este nível de educação definiram seus objetivos. A história da educação de crianças em idade pré-escolar demonstra que a institucionalização deste processo encerrou artifícios para tratar e conceber a criança de acordo com a sua condição de classe.

Sendo criadas como necessidade social, da nova ordem capitalista, as creches e pré-escolas, embora exercendo um papel educacional, tiveram esta função ofuscada, a partir da dicotomia entre cuidar/educar. O cuidar, relacionado ao assistencialismo e à filantropia, destinava-se às crianças pobres; já o educar, ligado

a aspectos do desenvolvimento físico-social, destinava-se às crianças de classe social mais abastada.

Esta dicotomia, por sua vez, torna-se ofuscada na medida em que o próprio tecido liberal e industrial do capitalismo coloca na necessidade de educar maiores parcelas da população. A função educativa das creches e pré-escolas assume como objetivo principal o preparo de crianças pobres para ingressarem nas primeiras séries do ensino regular, percebendo-se a diferença da função educativa destas instituições, a partir da condição de classe.

Atualmente, o discurso neoliberal, revigorando o discurso da “educação para todos”, tenta encobrir as diferenças de condição social e fortalece a ilusão de que o sucesso de cada indivíduo está nas suas próprias mãos. Propõe um modelo de educação mercadológica, em que a partir da pré-escola, devem-se trabalhar as habilidades necessárias para o indivíduo ingressar no mercado. Neste sentido, a Educação privilegia as habilidades cognitivas em detrimento de outros aspectos da dimensão humana e o brincar passa a ser valorizado enquanto atividade que possibilita o desenvolvimento cognitivo da criança.

Acredita-se, assim, ter sido acertada a abordagem e o estudo da questão que se pretende aprofundar, que é a relação entre criança, educação e o brincar, traduzidos nas seguintes questões: como ocorrem as brincadeiras no cotidiano da pré-escola; qual a importância da brincadeira na Educação Infantil; como a experiência do professor/pesquisador pode contribuir para o sucesso desse processo. Posto que essa necessidade de desenvolvimento exigido para o desenvolvimento infantil na Educação Infantil, cada vez mais assim o exige.

Inicialmente neste trabalho discute o lúdico na Educação Infantil, observando-se sua importância como artefato da especificidade da infância e interação social e desenvolvimento infantil. O significado de infância e de brincadeira tem uma relação direta que se constitui histórica e socialmente. Finalmente, analisa-se a prática pessoal da pesquisadora e o seu papel, diante da sua evolução em relação ao desenvolvimento das atividades que envolvem a cognição, utilizando-se as brincadeiras infantis como atividades pedagógicas que se prestam a alcançar objetivos determinados previamente.

1. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Falar em brincadeira é o oposto de coisa séria; é oposto de coisa de adulto. São dois mundos completamente diferentes. Um dos mundos diz respeito à infância, à brincadeira, à criança em que se predominam a ilusão, a fantasia, a lógica dos desejos e a necessidade premente de satisfazê-los. O outro mundo é o do adulto, regido pela realidade da razão, pela lógica real, pelo mundo de verdade.

Para Portes; Delorme (2003), até quando se diz que brincadeira é coisa séria está presente a dualidade, só assim o mundo da criança (da lógica dos desejos) x mundo dos adultos (da lógica da razão) pode continuar existindo. Também quando se fala “pare de brincadeira” pode-se estar referindo a alguma fala ou ação lúdica, provavelmente engraçada, que parece separar o sujeito daquilo que se quer fazer, como se as brincadeiras infantis não tivessem seus propósitos e não fossem coordenadas por uma lógica real e até por regras.

Não existe brinquedo sem organização e sem motivo. Segundo as autoras supracitadas, a situação imaginária tem uma lógica, mesmo não sendo formal ou previamente estabelecida.

No jogo de exercícios da criança mais nova, onde o objetivo, apontado por Piaget (1978), é a pura exploração física dos objetos. Depois, no jogo simbólico, quando a criança, brincando de faz-de-conta, cria situações imaginárias que lhe permite operar com objetos e situações do mundo dos adultos, ele também está sendo guiado por uma “lógica”. Sem falarmos no jogo de regra, propriamente dito, onde está implícita uma ordem (regra), determinando a sua opção.

Desde o nascimento, a criança relaciona-se com o ambiente físico e social, utilizando-se de caminhos diversos, definindo suas possibilidades cognitivas e afetivas. A criança não brinca o dia inteiro, mas quando brinca, além de construir conhecimentos próprios sobre a realidade que a rodeia, ela tem possibilidades de desenvolver seus processos psíquicos em níveis mais complexos.

Nas escolas, normalmente, isso é esquecido, uma vez que brincadeira e aprendizagem são consideradas ações com finalidades bastante diferentes que não podem acontecer simultaneamente. Ou se brinca ou se aprende. E se brincadeira é coisa séria, conseqüentemente, deve ser respeitada pelo adulto. Na melhor das hipóteses, o professor cria um espaço para que ela aconteça, sem atrapalhar, é

claro, a aprendizagem escolar. São recreios, os momentos livres ou as horas de descanso.

Entretanto, as autoras Portes; Delorme (2003) constatarem que é através da brincadeira que a criança reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. Vygotsky (1988a) aponta, em seus discursos, que o comportamento do bebê é determinado, de maneira considerável, pelas condições em que a atividade ocorre e é através do brinquedo que ele aprende a agir cognitivamente. Os objetos definem para as crianças pequenas o que elas têm de fazer. A união entre motivações e percepção é a consciência características da primeira infância. Esse vínculo entre significado e percepção pode ser acompanhado, por exemplo, no processo de aquisição da fala. Quando uma palavra é dita, referindo-se a determinado objeto, a criança imediatamente olha o lugar onde ele costuma estar.

A intenção da criança nessa idade é satisfazer seus desejos imediatamente. Mais tarde, entretanto surgem desejos não realizáveis de imediato, o que talvez justifique a existência da brincadeira como forma de satisfação dessa tensão. A criança tem a oportunidade de exercitar no domínio do simbolismo e de satisfazer suas necessidades irrealizáveis. O brinquedo fornece ampla estrutura para mudanças das necessidades e da consciência.

O brinquedo também cria uma zona de desenvolvimento proximal, pois na brincadeira a criança comporta-se em nível que ultrapassa o que está habituada a fazer. Como no foco de uma lente de aumento, esta atividade contém todas as tendências do desenvolvimento.

Através dela, ocorre uma dissociação entre percepção e significado. Na brincadeira, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas: um pedaço de pano torna-se “um filho” na brincadeira de faz-de-conta. Ela funciona como uma etapa de transição para que a criança possa reparar o pensamento do objeto real. Para imaginar um filho, a criança na idade pré-escolar precisa utilizar um pedaço de pano. Entretanto, o significado já comanda a ação que antes era comandada pelos objetos.

Assim, é através da brincadeira que a criança vivencia a transição entre as restrições situacionais da primeira infância e o pensamento adulto que pode ser totalmente desvinculado de situações reais.

Tanto Piaget como Vygotsky afirmam que é no jogo, no brincar, que a criança consegue submeter-se às regras como fonte de prazer. Esse autocontrole interno sobre o conflito, em ter o seu desejo, é a regra da brincadeira, é uma aquisição básica para o nível de sua ação real e a moralidade adulta futura.

Winnicott (1975), já afirmava que a brincadeira é antes de tudo, uma característica inerentemente humana e que brincar é excitante e precário, assim como o conhecimento e a própria vida.

Vygotsky (1988b) destaca que o brinquedo parece estar caracterizado como uma forma das crianças participarem da cultura. Ou seja, brinquedo faz parte de um contexto cultural, por isso são enormes as variedades de formas das atividades de brinquedo das crianças, protagonizando um papel central no desenvolvimento da criança, em que condições ou processos que implicam na criação de Zonas de Desenvolvimento Proximal.

Em relação à Zona do Desenvolvimento Proximal, Vygotsky relata que

[...] esta estrita subordinação às regras é totalmente impossível na vida real; no entanto, no brinquedo é possível: deste modo, o brinquedo cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal na criança (VYGOTSKY, 1988b, p. 156).

Apresentando, assim, a necessidade de demarcar elementos comuns entre as situações de brinquedo e de aprendizagem escolar, na medida em que ambas parecem operar, segundo as teses vygotkianas, como possível geradora da Zona de Desenvolvimento Proximal. Neste contexto é necessário saber que nem toda a atividade lúdica gera Zona de Desenvolvimento Proximal, do mesmo modo que nem toda aprendizagem nem ensino fazem.

Pode-se considerar, então, que uma situação de brinquedo como geradora potencial de desenvolvimento como geradora de Zona de Desenvolvimento Proximal, na medida em que envolva a criança em graus maiores de consciência das regras de conduta e nos comportamentos previsíveis dentro do cenário construído.

Vygotsky (1988c), afirma que a criança ensaia nos cenários lúdicos comportamentos e situações para as quais não está preparada na vida real, mas que possuem certo caráter antecipatório ou preparatório. Sendo assim, é necessário observar o surgimento de alguns elementos essenciais nas situações de brinquedo com situações escolares:

- a presença de uma situação ou cenário imaginário;
- a presença de regras de comportamentos socialmente estabelecidas;
- a presença de uma definição social da situação.

Vygotsky (1988b) compara a relação brinquedo-desenvolvimento à relação instrução-desenvolvimento. A brincadeira não é algo dado na vida do ser humano, ou seja, aprende-se a brincar desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura.

É importante demarcar que o eixo principal em torno do qual o brincar deve ser incorporado em nossas práticas é o seu significado como experiência de cultura.

2. A IMPORTÂNCIA DO BRINQUEDO, DA BRINCADEIRA E DO JOGO PARA A CRIANÇA

O brinquedo pode adquirir um aspecto evolutivo. Interagindo com ele, a criança organiza seus modelos explicativos do mundo, ela percebe o meio onde vive. Na brincadeira, a criança pode experimentar suas possibilidades sem assumir inteiramente a responsabilidade.

As crianças gostam de desafios, então utilizar brinquedos que as desafiem chamará mais atenção, por exemplo: quebra-cabeça, bingos, baralho, dominós, damas, encaixe e outros. Ela cria várias formas, mais atraentes para o momento que ela está brincando. A criança se envolve por completo com o brinquedo e o explora ao máximo, seja pelas cores ou pelas formas, é incrível como elas tem imaginação. Segundo Benjamim (2003, p. 80):

Acreditava-se erroneamente que o conteúdo imaginário do brinquedo é que determinava as brincadeiras infantis, quando na verdade quem faz isso é a criança. Por esta razão, quanto mais atraentes forem os brinquedos, mais distantes estarão do seu valor como instrumentos do brinquedo-desenvolvimento da linguagem, aprendizagem, concentração da atenção e da sociabilidade. Para que o brinquedo seja significativo para a criança é preciso que tenha pontes de contato com a sua realidade.

Brincando, a criança desenvolve seu senso de companheirismo. Jogando com companheiros, aprende a conviver, ganhando ou perdendo, procurando entender regras e conseguir uma participação satisfatória. “Brincar é indispensável à

saúde física, emocional e intelectual da criança. É uma arte, um dom natural que quando bem cultivado, irá contribuir, no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto” (CUNHA, 1994, p. 35).

Os brinquedos de faz-de-conta funcionam como elementos introdutórios e de apoio à fantasia e facilitam o processo de simbolização, propiciando experiências que além de aumentarem o repertório de conhecimentos da criança, favorecem a compreensão de atribuições e papéis.

O mais importante de compreender em relação ao brinquedo é que ele não constitui luxo, e sim necessidade. Não é simplesmente uma coisa de que a criança gosta, mas algo de que ela precisa para crescer. É mais do que parte essencial de sua educação. É parte essencial da lei do seu crescimento, do processo através do qual ela avança para idade adulta.

Neste sentido, brincar representa um fato de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico (BOMTEMPO, 1990, p. 77).

O brinquedo sucata é muito importante para o ensino-aprendizagem e quando elas constroem, tem seu valor significativo, causando um grande prazer e uma maior satisfação para elas brincarem. No mundo infantil de cada criança existe a fantasia do brinquedo e isto, para elas, não importa que seja sucata ou industrializado. Sabendo também que o professor poderá estimular o uso deste brinquedo e seu valor, assim a criança passará a admirá-lo, conservá-lo e gostará de brincar com ele.

Segundo o autor Wajskop (1992, p. 110), “as escolhas dos brinquedos sucatas construídos pelas crianças refletem seu próprio espaço e atendem às necessidades do ato de brincar”. O desenvolvimento de uma criança que não lida com brinquedos é mais lento.

No que diz respeito à coordenação, raciocínio, socialização, ficam sem estímulos, e às vezes tornam-se tímidas e possessivas e de difícil integração com os colegas. Elas são privadas de conhecer uma parte do mundo infantil, que é o da imaginação e da criatividade. Tornam-se crianças desestimuladas e o desenvolvimento ficará lento, se comparado a uma criança que tem todo um contato com brinquedos.

Segundo Bertoldo (2003, p. 80), “o brincar é algo tão espontâneo, tão natural, tão próprio da criança que não haverá como entender sua vida sem brinquedo”.

Todo brinquedo é fundamental no desenvolvimento e na aprendizagem do ensino infantil. Vygotsky (1988b, p. 66), diz que

Discutir o papel do brinquedo refere-se especialmente à brincadeira de “faz-de-conta”, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brinquedo, mas a brincadeira de “faz-de-conta” é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brinquedo no desenvolvimento.

Segundo Vygotsky (1988b, p. 67), “no brinquedo, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado”.

3. O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

No processo de alfabetização, torna-se de fundamental importância que as atividades lúdicas estejam sempre presentes em sala de aula invadindo a prática docente; para que desta forma, sejam aproveitados todos os momentos que proporcionem aos alunos acesso ao desenvolvimento e ao conhecimento porque a leitura e a escrita são ações mentais decorrentes da função escrita.

Entre o brinquedo, o jogo simbólico e a psicogênese da leitura e da língua escrita, existem forte ligação, pois o encanto das letras se transforma em textos escritos e retornam como oralidade na voz das crianças que leem essas histórias. É por meio disso que as crianças percebem a importância da escrita e da leitura, além de entenderem que a leitura e a escrita estão em tudo o que elas fazem.

Pouco a pouco a criança vai percebendo que a leitura e a escrita têm função social na vida dela. Pois, para a criança escrever um bilhete, dar um recado escrito, fazer uma carta para um amigo, identificar corretamente a mensagem contida em placas existentes nas ruas, é necessário que ela registre e guarde na memória o que a escrita lhe permite. Pois, nas interações sociais de ideias, a criança necessita da escrita e da linguagem necessária no jogo de interlocuções que se estabelecem na vida e no espaço do cotidiano escolar.

Segundo Vygotsky (1988b), a criança no processo de alfabetização situa-se no espaço, a partir do estágio pré-operatório – que vai dos dois a sete anos de idade – as atividades lúdicas irão ajudá-la bastante neste processo, pois a criança irá

interagindo com a escrita como se fosse um jogo com regras e nessas regras há, também, o imaginário.

Vygotsky (1988b) também afirma que a criança vai penetrando no mundo imaginário de faz-de-conta, mergulhando no seu universo de representação, com o brinquedo, o jogo simbólico e o desenho.

Coloca o autor que, assim como a criança imagina que o cabo de vassoura é um cavalo, a escrita também passa a ser um objeto substituto, pois, ao representar, a criança faz relação entre os significantes e os significados, através de expressões corporais, plásticas, musicais, gráficas e dramáticas.

É necessário, sobretudo nas séries iniciais do Ensino Infantil, proporcionar um espaço aberto para essa principal atividade, pois influencia e muito, o desenvolvimento intelectual das crianças.

Vygotsky (1988c) destaca que sendo o brinquedo uma realidade para as crianças, ele passa também a ser um processo riquíssimo de aquisição da escrita. Desta forma, o brinquedo destaca um caráter central na vida da criança, subsumindo e indo das funções básicas, muito além do envolvimento cognitivo.

O momento de maior significado no curso do desenvolvimento intelectual, que dá origem às formas puramente humanas de inteligência prática e abstrata, acontece quando a fala e a atividade prática, então “duas linhas completamente independentes de desenvolvimento convergem” (VYGOSTY, 1988a, p. 21).

Antes de controlar o próprio comportamento, a criança começa a controlar o ambiente com a ajuda da fala. Isso produz novas relações com o ambiente, além de uma nova organização com o próprio comportamento humano e produz, mais tarde, o intelecto, que se constitui a base do trabalho produtivo, como uma forma especificamente humana do uso de instrumentos.

Para a criança que se inicia na aprendizagem da leitura, uma das dificuldades reside em encontrar a correlação que existe entre a linguagem falada e o sintoma de sinais usados na escrita. É bom lembrar que as regras desse sistema são convencionais e arbitrárias; isto é, também relacionado à questão da correspondência fonema-grafema e vice-versa.

Segundo Leif; e Brunelle (1978), o homem é provavelmente o único animal que pode fazer de seu próprio corpo um brinquedo e pode, assim, introduzi-lo na relação com os outros, como o instrumento de um jogo de regras. Na linha de Schielder, pode-se dizer que no jogo a criança não “coloca” seu corpo, mas a

imagem do seu corpo. Assim, essa imagem pode ser destruída e reconstruída. Citando Leif; Brunelle (1978, p. 58) estes lembram que “as crianças que falam mal são também as crianças que pouco brincam, pois há uma estreita relação de parentesco entre jogo e linguagem. O jogo é a linguagem, e a linguagem é a ordem encontrada no jogo”.

São as duas faces da mesma atividade que permitem colocar o real a certa distância. Linguagem e jogo mostram sua origem comum em vários aspectos. “A poesia nos faz retomar a infância fazendo com que as palavras “brinquem” com a sintaxe: a atividade lúdica alimenta os sonhos dos sábios com “modelos” explicativos do universo.” (LEIF; BRUNELLE, 1978, p. 57-60).

Há a possibilidade de o jogo imaginário ser usado para facilitar a aquisição da linguagem, tanto oral como escrita. Goodson; Greenfield (1975 *apud* LEIF; BRUNELLE, 1978) mostraram um paralelismo entre certos princípios estruturais de brinquedos e jogos de manipulação e o desenvolvimento linguístico de crianças. Essas autoras encontram fundamentos para esse paralelismo em trabalhos teóricos como os de Piaget, que relaciona estrutura linguística e a organização cognitiva, e em trabalhos empíricos, como da própria Greenfield.

Essa autora, em 1975, verificou que a progressão evolutiva de estratégias combinatórias de brinquedo manipulativo era paralela ao desenvolvimento de estruturas de linguagem análogas. A mesma autora, ainda conclui que esse paralelismo formal entre a linguagem e ação não é mera analogia, mas envolvem relações psicológicas entre os dois modos de atuar: o lúdico e o linguístico.

No ensino da leitura e da escrita deveria ser levada em conta a possibilidade de relacionar a estrutura da língua, a estrutura dos jogos e a técnica de contar e ler histórias para as crianças, no lar e na escola.

Se a presente supressão dos jogos de faz-de-conta abertos das crianças em idade escolar puder ser revertida e as tendências sócio-dramáticas colocadas em uso efetivo, a própria escola poderia tornar-se mais interessante (GREENFIELD, 1975, p. 246).

Uma habilidade importante que se desenvolve a partir desses jogos é a de planejar. Outra é a de ajudar a criança a “esperar” certos eventos, mergulhado numa fantasia que após seu comportamento, doutra forma talvez incontrollável sem a fantasia.

Sutton-Smith (1971 *apud* VYGOTSKY, 1988b), preocupou-se, também, como o estudo do jogo como forma de busca de variações cognitivas. Partiu do trabalho de Leiberman, em 1965, que estudou as relações entre traços lúdicos da criança pré-escolar e a criatividade, encontrando correlações significativas, pois as crianças classificadas como as mais lúdicas – mais engajadas, em atividades físicas durante o jogo, mais alegres e bem humoradas, mais flexíveis com a estrutura do corpo – saíram-se melhor em tarefas como: sugerir novas ideias sobre o uso do brinquedo, novos títulos para história, lista mais ricas de nomes de animais, de coisas para comer, de brinquedos etc.

Na Educação Infantil, a ludicidade é indispensável para o crescimento da criança. Por meio de tarefas lúdicas, os pequenos experimentam diferentes maneiras de andar, correr, pular e se esticar. Podemos observar que o brincar não significa simplesmente recrear-se, isto porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo. Nesse brincar está a verbalização, o pensamento e o movimento, gerando canais de comunicação e aprendizagem.

A escola só se aproxima da vida se conceber a infância como um processo integrado que tem início determinado e um desdobrar infinito. Desta maneira, torna-se necessária a ação pedagógica interdisciplinar. Sendo assim, estaremos contribuindo para a formação de crianças prontas para lutar e vencer os obstáculos da vida.

Vygotsky (1988b,p.36) afirma que, desde os primeiros dias de desenvolvimento das crianças, as atividades são com significação. Wallon (1975, p. 111), concorda com isso e acrescenta que o universo tem um profundo significado emocional para a criança. São essas coisas que fazem a ligação entre a história individual e a história social.

É crescente o número de autores que estão adotando o lúdico nas escolas, principalmente em séries iniciais, incorporando o jogo enquanto diversão e o jogo enquanto recurso pedagógico que complementa o saber do ser humano, enquanto conhecimento intelectual e formas de apreensão do mundo.

A utilização dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil vem permitir a interação do grupo, oferecendo a oportunidade de um crescimento conjunto, onde trabalha as diferenças dentro do grupo, também desenvolve os aspectos cognitivos, psicomotores, afetivos e sociais de cada um deles.

Passa a ser de fundamental importância que os educadores tenham conhecimento das fases de desenvolvimento pelas quais passam as crianças, considerando a faixa etária, necessidades e interesse. Seu trabalho se tornará eficaz e as crianças ganharão independência, desenvolvendo-se de maneira consciente, adquirindo conhecimento que servirão de encaminhamentos que irão contribuir no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto.

4. REFLEXÕES ACERCA DA PRÁTICA PEDAGÓGICA E O USO DO LÚDICO

Percebe-se, conforme dito anteriormente, que a cada ano que passa e a cada dia as condições educacionais se modificam, não só tecnologicamente, mas no que diz respeito à valorização da relação humana em sala de aula: companheirismo, afeto e interesse comum. De tal modo que discorrer sobre as experiências iniciais da minha prática pedagógica remonta a momentos bem distintos dos tempos atuais, visto que as aulas eram mais monótonas; os alunos passavam a maior parte do tempo em suas cadeiras, isoladas umas das outras, opinavam muito pouco, as dinâmicas eram mais realizadas na semana das crianças; ou seja, era uma verdadeira educação bancária, como diria Paulo Freire.

No percurso dessa prática, as dificuldades de aprendizagem iam aparecendo, ainda mais porque os alunos não participavam ativamente desse processo; apenas lhes era transmitido o conteúdo, na concepção de que todos aprendiam da mesma forma. Com isso, as dificuldades iam ficando bem visíveis: algumas crianças apresentavam dificuldades em leitura e mais ainda em matemática, principalmente na resolução de problemas envolvendo as quatro operações; pois tinham que utilizar a leitura, a compreensão e o cálculo mental. Mas tudo isso era pela falta de uma prática mais participativa entre educador e alunos, que poderia ser especialmente desenvolvida através de atividades lúdicas. Essa realidade se coaduna com o que diz Oliveira (2002, p. 35):

Essa possibilidade de lidar com representações que substituem o próprio real é que possibilita ao homem libertar-se do espaço e do tempo presentes, fazer relações mentais na ausência das próprias coisas, imaginar, fazer planos, ter intenções. [...] Essas possibilidades de operação mental não constituem uma relação direta com o mundo real fisicamente presente; a relação é mediada

pelos signos internalizados que representam os elementos do mundo, libertando o homem da necessidade de interação concreta com os objetos do seu pensamento.

Mas os anos passaram e foram surgindo novas concepções; exigindo-nos aprimoramentos em nossa prática pedagógica. Através dos cursos de capacitação e exigência de grau de formação, passamos a conhecer, na visão de alguns estudiosos como Vygotsky, Wallon, Piaget e outros, a importância de conhecer a vivência dos nossos alunos, o desenvolvimento infantil e da apropriação de uma prática que ofereça ao nosso educando um ato de aprender mais prazeroso; nessa vivência, passei a conhecer mais sobre a ludicidade.

Um dos exemplos desta experiência é quando, por exemplo, através de uma atividade dirigida, o aluno se interessa em jogar e ao mesmo tempo brincar com um dominó que explore a leitura e observação de gravuras, do que copiar aquilo que o professor escreve no quadro para depois responder. O dominó vai favorecer ao aluno uma aprendizagem prazerosa, ele põe em ação a organização das suas ideias no momento em que tem uma regra a ser seguida; a leitura das palavras é necessária para que possa associá-la ao desenho em destaque. Desta maneira, a criança está desenvolvendo a leitura, a atenção, a percepção visual, a socialização, o respeito mútuo etc.

Participações em momentos como a hora da cantiga popular, as dramatizações dos contos, as fábulas, a confecção dos brinquedos, a realização dos jogos educativos, as apresentações das peças teatrais, abordando temas transversais etc.; são atividades a serem exploradas em qualquer disciplina, pois vão favorecer aos alunos um processo prazeroso e eficaz.

No entanto, ainda encontramos, em algumas instituições de ensino, gestores com uma visão distorcida no que se refere à ludicidade; acham que é uma perda de tempo e no mais popular, que é uma enrolação; deixando muitas vezes de apoiar o educador que se apropria da ludicidade como prática de ensino. E o que é mais interessante é que ainda existem professores com esta mesma visão. Não conseguem se integrar a esta nova concepção de ensino, acomodam-se à mesmice, não buscam novos meios de ensino, não param para refletir na sua prática e criticam aqueles que realizam atividades onde se processa a diferença.

Esses preconceitos não só são encontrados por aqueles que estão envolvidos com esse processo educativo, como também pelos pais dos alunos que possuem

uma única visão: “o professor só faz brincar”. Não conhecem o processo, não sabem do que falam. Portanto, o educador que abraça esta concepção da ludicidade, deve também proporcionar um esclarecimento, mostrando sua proposta de trabalho, não só a administração da escola, como também aos professores que não possuem essa prática e, principalmente, aos pais de seus alunos. Mostrando a importância do lúdico no contexto de ensino-aprendizagem. E mais, isto porque não se pode mais fugir desta realidade, para isto Vygotsky (1988, p. 130-1), afirma:

O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e, ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo.

O educador interessado em promover mudanças encontrará na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e a evasão, verificados nas escolas em geral. O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. São atividades de brincadeiras, de divertimentos, de recreação, de distração, podendo ser realizado com brinquedos, jogos com movimentos corporais ou situações imaginadas; funcionando como instrumento de desenvolvimento e construção do processo de conhecimento de si mesmo e da realidade por parte do aluno.

O educador que se apropria das atividades lúdicas favorece não só aos seus alunos momentos de prazer, mas de desenvolvimento cognitivo e afetivo. Por ser ele agente de inserção de seus alunos, deve aproveitar ao máximo a ludicidade durante o processo de ensino-aprendizagem, pois facilitando a compreensão de conteúdos que para o alunado era considerado difícil de entender, com o lúdico ele terá oportunidade de se tornar participante do processo, por serem atividades interativas, dinâmicas e reais. E o professor, um facilitador dentro do processo de ensino-aprendizagem através da ludicidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho possibilitou as condições relativas à maneira como ocorre o uso da ludicidade no Ensino Infantil e este tipo de atividade é importante para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Observou-se a importância do lúdico, como prática educativa, considerando os aspectos da imaginação e da cultura, desenvolvidos a partir das relações sociais estabelecidas pelas crianças na brincadeira e pelo planejamento das atividades pelos educadores em sala de aula.

Destaque para a concepção de que, ao brincar, os alunos vão demonstrando o que estão pensando e refletindo acerca da realidade que os rodeiam. Brincando, a criança aprende a pensar, a partir das relações sociais que estabelece com seus pares e com os adultos. Ela aprende a se comportar socialmente, a se inserir na cultura adulta, tendo como modelos seus pares mais experientes e os adultos. Estes modelos fornecem pistas para as crianças apreenderem sua realidade circundante, utilizando como mediadores os instrumentos e os signos construídos socialmente pela humanidade.

O lúdico e seu uso em sala é um processo que desenvolve a aprendizagem e fortalece as relações sociais, através das trocas de experiência e de saber, que envolve aspectos importantes para a vida e para o desenvolvimento de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Brincando, a criança aprende a conviver socialmente, a abdicar de sua individualidade para passar a dividir espaços e objetos, desenvolvendo a sua criatividade, ao mesmo tempo em que aprende a analisar e a apreender o mundo que a rodeia. A criança torna-se capaz não só de refletir e apreender a realidade circundante, mas também, de modificá-la e construir cultura.

Embora se observe que ainda acontece muita resistência ao uso do lúdico em sala de aula por parte de professores, gestores, pais e vários outros segmentos da sociedade, por não terem a completa visão da importância deste instrumento, não se podem deter esse desenvolvimento. Cada vez mais está sendo valorizado e utilizado esse conhecimento para que os professores possam desenvolver novas relações em sala de acordo com as novas concepções.

Considerando que o objeto principal da Educação Infantil é propiciar condições para que a criança se constitua enquanto ser humano e desenvolva os aspectos socioculturais, cognitivos e afetivos, o brincar ganha sentido enquanto

atividade que potencializa a dimensão humana, levando a criança a aprender a conviver socialmente, a produzir cultura.

Este estudo possibilitou a reflexão acerca das práticas pedagógicas baseadas na utilização do lúdico e nos demonstra que o caminho para esta evolução não foi tão distante do tempo atual, visto que ainda hoje essa prática não é as das mais comuns em sala de aula. Nota-se, ainda, que os professores deixam os alunos brincando sozinhos em suas salas, ou no recreio, mas não se fazem presentes nesse momento. Como se estes não tivessem uma importância pedagógica. Mas, felizmente, esta realidade já está em franca modificação.

O uso do lúdico na Educação Infantil é um processo diretamente relacionado à concepção que o professor tem de seu aluno. Se este imagina a criança como um ser dependente e passivo às estimulações externas e as determinações do adulto, provavelmente tenderá a assumir um papel autoritário e dominador, diante da relação pedagógica com a criança.

Se, diferentemente do anteriormente dito, coloca a criança como um ser em desenvolvimento que necessita de preparação para ingressar nas séries iniciais do ensino regular, vai valorizar as atividades direcionadas à aquisição de habilidades cognitivas, como principal aspecto do seu desenvolvimento e, provavelmente tenderá a valorizar a brincadeira.

Considerando-se que no brincar, há possibilidade de desenvolvimento dos aspectos sociais, afetivos, cognitivos e culturais, e que este processo depende da participação do adulto, o papel do professor e o uso que este faz do lúdico torna-se muito importante. Para isso, não se deve fazer apenas com que as crianças brinquem. Mas faz-se necessário um planejamento e atuação adequados dos professores para o direcionamento das experiências que se espera alcançar e as obtidas durante esse processo em sala de aula.

Espera-se que o presente tenha contribuído para que o professor possa refletir acerca do papel do lúdico em suas práticas no cotidiano escolar. Neste caso, também é importante destacar que este não é um estudo completo acerca do assunto, muito ainda se pode discutir sobre esta temática, apenas aponta-se para alguns itens importantes sobre o papel do professor junto ao uso do lúdico na Educação Infantil.

ABSTRACT

In the present days, ludic play is slightly less controversial in relation to early childhood education, because of these constructive actions. In addition, it is known that this ludic is regarded as a tool for the development of skills and artifact to social interaction and child development. Thus, ludic play ceases to be a mere means of "bored" children and becomes associated with pedagogical activities related to the development of the teaching-learning process. The meaning of childhood and ludic play has a direct relationship, both historically and socially. The objective of this essay is to question the relations concerned to the concept of the use of the ludic play in education, which main objective is the preparation for the following series of elementary education and the development of cognitive skills. Currently, educational studies advocate a model of early childhood education that guarantees the right of children to live their childhood and provide cognitive and social conditions. Thus, the ludic play came to be seen differently by teachers and operators of education – such as: advisers, psychologists, educational psychologists - resulting for its important role in the education of children, considering aspects such as imagination, interpersonal relationships, mental constructions and interactivity, which convey the social relations of joke. Conclusively, the reasons for the use of ludic play in the processes of teaching and learning are listed in order not only to justify the importance of this topic, but to encourage other professionals to appreciate the ludic-based activities, so directed in order to prepare the students through this efficient learning tool.

Keywords: Ludic play. Child Development. Teaching Practice

REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões:** a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 2003.

BERTOLDO, Janice; RUSCHEL, Maria Andréa Moura. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira:** uma revisão conceitual. Coletânea de Textos Didáticos/UEPB – Campina Grande/PB; 2003.

BOMTEMPO, Edda. **Brinquedo, Linguagem e Desenvolvimento.** Pré-textos de Alfabetização Escolar: Algumas Fronteiras de reconhecimentos. São Paulo: EDUSP, 1990.

CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca:** um mergulho no brincar. São Paulo: Maltese, 1994.

GREENFIELD, Patrícia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica:** Os efeitos da TV, computadores e videogames. São Paulo: Summus, 1975.

LEIF, Joseph; BRUNELLE, Lucien. **O jogo pelo jogo.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky:** Aprendizado e Desenvolvimento, Um processo sócio histórico. 4a ed. São Paulo: Scipione, 2002.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1969.

_____. **A formação do símbolo**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PORTES, Lígia Serodio; DELORME, Maria Inês de Carvalho. **Brincante**. Coletânea de textos / UEPB – Campina Grande/PB, 2003.

VYGOTSKY, Lewin. O brincar e a realidade. In: **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988a.

_____. O papel do Brinquedo no Desenvolvimento. In: **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988b.

_____. *et al.* **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988c.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 2ª Ed. São Paulo: Cortez, 1992.

WALLON. Henri. **Psicologia e Educação da Infância**. Lisboa: Editora Estampa, 1975.

WINNICOTTI, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.