

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - CCH

DEPARTAMENTO DE FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO



**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E
APRENDIZAGEM INFANTIL**

JULIANA DOS SANTOS ABRUNHOSA

RIO DE JANEIRO

2009

JULIANA DOS SANTOS ABRUNHOSA

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO PARA O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E
APRENDIZAGEM INFANTIL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada à
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro
como requisito parcial para a obtenção do grau de
bacharelado e licenciatura em pedagogia.

Profa. Dra. Sandra Albernaz Medeiros – Orientadora

RIO DE JANEIRO

2009

DEDICATÓRIA

Aos meus pais por serem a razão do meu viver.

A Luciana e Enzo, pelo apoio, amor e compreensão.

A Deus, pela vida e benção de tê-los ao meu lado.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais por tudo que sempre fizeram por mim.

A minha irmã pelo companheirismo.

Ao meu marido por estar ao meu lado em todos os momentos.

À professora Sandra, pela credibilidade.

E a todos aqueles que direta ou indiretamente tornaram esse momento possível em minha vida.

A educação é um processo social, é desenvolvimento.

Não é a preparação para a vida, é a própria vida.

John Dewey

RESUMO

O presente trabalho monográfico conduz a um estudo bibliográfico, onde o tema aborda a importância do lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural. Foram analisadas as concepções de dois distintos teóricos, a fim de propor uma reflexão sobre o presente tema. O estudo ainda apresenta o papel do educador frente a essa prática tão essencial na vida de uma criança, verificando que cabe ao educador motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que esta vá se constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações e meio em que vive.

Palavras -chaves: lúdico, desenvolvimento, criança.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
1.O LÚDICO.....	12
1.1 O LÚDICO: UM BREVE HISTÓRICO.....	12
1.2 A FUNÇÃO DA BRINCADEIRA E DO BRINQUEDO.....	17
2. O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO.....	22
2.1 UMA VISÃO A PARTIR DOS CONCEITOS DE VYGOSTKY.....	22
2.2 UM OLHAR WINNICOTTINANO SOBRE O BRINCAR.....	26
3. O LUGAR DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM.....	30
3.1 O PAPEL DOS EDUCADORES NAS BRINCADEIRAS.....	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	42

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por finalidade abordar o que o lúdico proporciona à criança ao longo de seu processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Inicialmente é realizada uma apresentação de um histórico do brincar. Podemos verificar que essa prática se fez sempre presente na vida da criança, pois é considerada um ser lúdico e que brinca interagindo com o meio em que vive. No passado a infância não tinha o seu próprio espaço social e com isso a criança não era vista como um ser com características e maneira de ser próprio. Durante muito tempo o ato de brincar foi considerado apenas como um momento de recreação e não havia ligação alguma a respeito de sua utilização para o processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil. Segundo Wajskop,

[...] é apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas. Anteriormente, 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. (1999, p. 19)

É mencionado também como o jogo está relacionado com o cotidiano infantil no decorrer dos séculos, mostrando que nas últimas décadas a brincadeira passou a ser vista e tratada com uma perspectiva sociocultural, na qual a criança poderia ser favorecida com o seu uso para sua educação. Brincar não é apenas um passatempo. Seus jogos podem ser incluídos como um aprendizado fundamental; seu conhecimento do mundo é através das suas próprias emoções. Por meio dos jogos, cada criança cria uma série de indagações a respeito da vida, as mesmas que mais tarde, já adulta, voltará a descobrir e ordenar, fazendo uso do raciocínio. Esta compreensão há tempo atrás, não se valorizava em uma criança.

A seguir é apresentada a função da brincadeira e do brinquedo como elementos essenciais na vida de uma criança. Esta ao desempenhar uma atividade lúdica, se realiza e aprende ao mesmo tempo, uma vez que o lúdico proporciona momentos de prazer onde a criança expressa a

si própria e suas emoções. Nota-se que em todas as fases da vida da criança a brincadeira e o brinquedo estão presentes e têm um papel fundamental no processo de desenvolvimento. A criança adquire, constrói sua relação com o lúdico, desde bebê, através de interações sociais. Essa experiência é adquirida através de atividades lúdicas, pela observação de outras crianças e pela manipulação de objetos. Por isso, sublinha-se a importância para o brinquedo a ser usado na prática lúdica.

Enquanto brinca a criança tem a chance de organizar seu mundo, seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. O trabalho tem como objetivo mostrar também, que o brincar é uma necessidade do ser humano; quando brinca ele pode aprender de um modo mais profundo, pode flexibilizar pensamentos, pode criar e recriar seu tempo e espaço e consegue adaptar-se melhor às modificações na vida real podendo incorporar novos conhecimentos e atitudes. Em suma, o jogo, o brinquedo e a brincadeira fazem parte do mundo da criança.

A seguir são utilizadas as contribuições de Vygostky e Winnicott, frente à questão do papel do lúdico para o desenvolvimento infantil. Sobre os conceitos de Vygostky, o brinquedo é transferido para a vida de uma criança através do mundo ilusório, criando uma zona de desenvolvimento proximal. Isto é,

No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. (Vygostky, 1998, p.134)

A tensão entre o desejo da criança e a realidade objetiva é que dá origem ao lúdico acionado pela imaginação. Assim podemos afirmar que as brincadeiras por abrir espaços para o jogo da linguagem com a imaginação, se configura como possibilidade da criança tecer novas formas de conceber a realidade social e cultural em que vive, além de servir como base para a construção de conhecimentos e valores. Isto tudo faz com que o brincar seja uma grande fonte de desenvolvimento e aprendizagem.

Durante o brincar, a criança se solta e se permite mais indo além do comportamento habitual para sua idade e de suas atitudes diárias. Assim, vai despertando aprendizagens que se desenvolverão e se tornarão partes das funções psicológicas consolidadas do indivíduo.

A seguir é retratada a visão winnicotiana sobre o brincar. Para o autor, o espaço potencial e de fenômeno e objeto transicionais descrevem um processo em que a ilusão e o brincar têm papel fundamental na construção do sujeito. Segundo Winnicott,

Onde há confiança e fidedignidade, há também um espaço potencial, espaço que pode tornar-se uma área infinita de separação, e o bebê, a criança, o adolescente e o adulto podem preenchê-la criativamente com o brincar que, com o tempo, se transforma na fruição da herança cultural. (1975, p. 86)

A importância dada ao brincar e aos brinquedos parte do princípio clássico do termo e não constitui apenas uma necessidade biológica destinada a descarregar energia. Quando as crianças brincam é a verdade, porque pensam sobre suas experiências emocionais tornando reconhecíveis suas potencialidades. Como não há gestos inúteis, qualquer que seja a atividade lúdica, conduz ao encontro da criatividade. Winnicott nos fala enfaticamente que “é no brincar que o indivíduo criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua potencialidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)” (1975, p.26).

Todo o referencial teórico aqui enfatizado tem por finalidade uma busca para o processo construtivo do ser humano, sendo o ato de brincar um elemento essencial para tal construção. Logo, na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. A ludicidade possibilita momentos de encontro consigo e com o outro, de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de auto conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momento da vida.

Por fim é necessário destacar o papel do educador na brincadeira, que consiste essencialmente na observação e respeito pelas escolhas da criança, o que só é possível através do conhecimento do jogo da criança, do que brincam, de como brincam, de sua cultura e de sua lógica própria. O professor é um elemento indispensável nessa prática educativa, que é o lúdico.

É preciso que os educadores se coloquem como participantes, acompanhando todo o processo da atividade, mediando os conhecimentos através da brincadeira e do jogo, afim de que estes possam ser reelaborados de forma rica e prazerosa. Um profissional que assume sua crença no poder de transformação das inteligências, que desenvolve as brincadeiras com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez mais.

Notamos que a ludicidade tem conquistado cada vez mais um espaço na educação das crianças, principalmente quando falamos em educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e paixões, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades. Sendo a brincadeira resultado de aprendizagem, e dependendo de uma ação educacional voltada para o sujeito social criança, devemos acreditar, que adotar jogos e brincadeiras com metodologia curricular, possibilita à criança base para a subjetividade e compreensão da realidade concreta que vivencia.

CAPITULO I: O LÚDICO

1.1 – O lúdico: um breve histórico.

O presente capítulo busca trazer uma reflexão histórica sobre a presença da ludicidade na vida das crianças. Abordando essencialmente como essa prática veio progredindo no decorrer dos tempos, assim como a sua utilização pode favorecer para o desempenho da aprendizagem infantil. São também apresentadas diversas concepções que o lúdico pode oferecer principalmente ao cotidiano das crianças.

Desde os mais remotos tempos é possível observar a presença de diversos jogos nas mais variadas sociedades de que se teve conhecimento, ou seja, desde muito tempo a ludicidade se fez presente nas sociedades existentes no mundo. Nas tribos primitivas, existiam os jogos festivos, sempre realizados quando havia a necessidade de alguma comemoração, além disso, parte da preparação da criança para a vida adulta e sua conseqüente apropriação cultural era realizada por intermédio dessas atividades (Elkonin, 1998). Como exemplo, podemos destacar a compreensão da utilização e função do arco e flecha nas sociedades indígenas, nas quais as crianças recebiam réplicas menores de arcos e flechas para irem assimilando seu mecanismo correto de execução. Isto é, através de brincadeiras/jogos as crianças se apropriavam de uma importante ferramenta que garantiria posteriormente a satisfação de algumas de suas necessidades mais básicas como a sua alimentação. Notamos então, claramente a função do jogo como recurso educacional e potencializador de significativas aprendizagens. Sobre a questão da historicidade, destacamos:

O jogo é o fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperavam que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma a idéia geral de jogo. (Huizinga, 1980, pág.3)

Nas civilizações antigas, a exemplo de Egito e Grécia, o lúdico estava presente até no dia-a-dia dos adultos e era a família quem educava os filhos ensinando ofícios e artes. Devido à aprendizagem da escrita, aos poucos a educação vai deixando de ser tarefa da família e se tornando tarefa da escola, que já se preocupava com ensino apropriado para esta idade, a exemplo do jogo e diversão usados no ensino de matemática no Egito. Mas, é Platão quem primeiro apresenta estudos sobre o lúdico e suas influências na educação e a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças como facilitador no seu processo de aprendizagem da matemática.(Huizinga,1980).

Durante a Idade Média, há uma revolução cultural que tem como fator central à religião. Com a ascensão do cristianismo, que relacionava o jogo ao prazer profano e imoral, a pedagogia passa a ser repressiva baseada na disciplina, no controle, na obediência e levando em consideração apenas as necessidades do mundo adulto, tornando-se sem sentido para as crianças, que têm como única saída fugir da escola em busca dos folguedos e brincadeiras. A partir do século XVI, com o advento do mercantilismo e o nascimento do pensamento pedagógico, o lúdico começa a adquirir importância e a ser utilizado pelos jesuítas no ensino de gramática e ortografia.

Foi a partir do século XVII, consolidando-se no final do século XVIII que o conceito de criança começa a surgir. Antes disso, a criança era ignorada pela sociedade dos adultos, não havendo nenhuma atenção ou cuidados específicos para com ela e principalmente, na indiferenciação existente entre crianças e adultos, a exemplo das vestimentas e atividades comuns a todos como trabalho, festas, jogos... Em meados do século XVII, a criança passou a ser cuidadosamente estudada, assim como suas ações e suas atividades a serem realizadas. A partir de então, os jogos e brincadeiras deixaram de ser entendidos como apenas um lazer e foram analisados, em vários enfoques. De acordo com Elkomin (1998) como: sociológico, buscando a influência do contexto social; o antropológico, abordando os valores, costumes e a história das distintas culturas; o psicológico, procurando compreender o desenvolvimento infantil e o pedagógico, observando como se processa a aprendizagem da criança.

Sabemos que a atividade do jogo, como toda atividade humana, é histórica e social, ou seja, de acordo com uma determinada cultura. Foi na obra *Emílio*, de Rousseau, escrita no século XVIII, que o jogo apareceu como categoria social. Mesmo que o conceito de cultura tenha mudado no decorrer dos tempos, já que existem várias concepções e visões, uma coisa não

mudou: o brincar. Algumas brincadeiras são universais, como o brincar de roda ou jogar bola, no entanto outras podem ter o significado de rito de passagem como, por exemplo, jogar-se do alto de uma árvore preso a um cipó, prática realizada em sociedades tribais. Mas, em qualquer situação ou época, o desenvolvimento mental e físico se faz presente e sofrem importantes influências. O brincar, ou melhor, o ato de brincar é muito mais do que uma pura diversão é uma forma de interagir das crianças. Para Elkonin (1998), além da função social que os jogos proporcionam e desempenham na sociedade, a compreensão do que sua palavra representava também diferia significativamente entre distintas sociedades. Os antigos gregos entendiam por jogo as ações características das crianças, o que atualmente chamaríamos de traquinices. Já os judeus consideram o jogo como sinônimo de gracejo e riso, por sua vez, para os romanos a palavra assumia o significado de alegria; Ou seja, etimologicamente o significado do jogo também sofreu bruscas transformações com o decorrer dos tempos.

O jogo é uma das atividades mais antigas da humanidade (pode-se situar na Grécia e antiga Roma) e com certeza uma das mais primordiais na vida de um ser humano. Para os gregos, romanos e astecas o jogo era tido como um espetáculo e desde tempos imemoriais, essa atividade torna-se uma forma de comunicação desde a sua mais tenra infância. O termo jogo vem do latim *jocus* e tem como significado divertimento, brinquedo, passatempo. *Jocus* é sinônimo de lúdico. Para Brougère:

Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado a recreação) e, na pior das hipóteses nefasta...Foi preciso, depois de Rousseau, que houvesse, uma mudança profunda na imagem de criança e de natureza, para que se pudesse associar uma visão positiva às suas atividades espontâneas. (1997, pág. 90)

Foi somente no século XIX, que a produção de brinquedos passou a ser objeto de uma indústria específica, na qual os brinquedos começam a se tornar maiores perdendo aos poucos seu aspecto discreto, minúsculo e sonhador; começando a expandir-se à medida que avança a industrialização. Podemos afirmar que é através da história dos brinquedos que os modos e costumes de uma civilização podem ser recuperados, como também, a importância atribuída, em determinado período, à atividade lúdica infantil no desenvolvimento da criança. A maneira de apropriação do tempo de lazer vividas pelas crianças ainda é diferenciada em função de fatores

sociais e culturais e, nos dias de hoje, nem todas as crianças se deparam com uma realidade favorável ao desenvolvimento das atividades lúdicas, em decorrência do ritmo de vida da sociedade pós industrial.

O histórico do jogo infantil traz como foco principal toda a experiência lúdica vivida pela criança, pois é brincando e/ou jogando que esta adquire “conhecimento” para realizar a sua atividade recreativa. Entende-se o jogo como uma atividade com regras, linguagem cultural específica, presença de objetos e determinadas habilidades necessárias para seu desenvolvimento, o que assemelha com o brinquedo e a brincadeira, na visão de Vygotsky. (1998).

Sabe-se que antigamente – como já foi mencionado - o brincar foi marginalizado pela sociedade até o momento em que as crianças foram diferenciadas dos adultos, embora as crianças sempre tenham demonstrado o interesse pelo brincar, essas não tinham respeitadas suas necessidades. Wajskop (1999) afirma que, durante muito tempo, a infância não tinha o seu próprio espaço social e, dessa forma, as crianças não eram vistas como seres que necessitavam de cuidados próprios e de uma educação voltada inteiramente para elas. Ainda de acordo com Wajskop:

Na época que antecede à sociedade industrial, o período da infância limitava-se apenas à mais tenra idade. quando a criança necessitava dos cuidados básicos essenciais à sua sobrevivência. Tendo suas condições físicas garantidas, a criança passava então a dividir o mesmo espaço social com os adultos, entre jogos e brincadeiras, sob o pretexto de uma melhor socialização. (1999, p.36)

O historiador Philippe Áries (1981) afirma que o sentimento de infância é uma construção social, invenção de uma nova forma de organização da sociedade e de uma nova mentalidade que passa ver a criança como alguém que precisa ser cuidada, educada e preparada para a vida futura. Durante muito tempo os jogos eram vistos como um momento específico que livrava a criança das preocupações do mundo adulto. No entanto, a natureza desse pequeno ser não era prioritária e a sua espontaneidade era ignorada, pois não lhe era atribuída uma singularidade, ou seja, não se respeitavam os aspectos particulares dessa fase em que se fundamenta a base da educação humana. Somente com o rompimento do pensamento romântico, que considerava a brincadeira como um recurso em resguardar a inocência infantil – que é atribuído um valor social à brincadeira infantil, fazendo com que essa prática se torne incluída na

educação da criança e os brinquedos e a diversão como forma de protegê-las dos conflitos sociais.

Logo, esse foi o primeiro e grande passo para que a educação das crianças fosse vista de forma diferenciada, já que se unia a brincadeira à educação. Isto é, a necessidade que a criança tem de brincar passava a ser respeitada pela sociedade e vista como possibilidade de educá-la.

Ainda segundo Wajskop (1999), alguns pedagogos, como Frederich Fröebel (1782–1852), Maria Montessori (1870–1909) e Ovide Decroly (1871–1932), influenciados pela filosofia de sua época, romperam com a educação tradicionalista e contribuíram para uma educação própria para as crianças pequenas. Todos eles identificavam as crianças como seres que possuem um desenvolvimento próprio e que precisam experimentar o mundo, por isso buscava proporcionar-lhes uma educação sensorial. As idéias desses pedagogos atribuíram à infância, tanto no Brasil como nos outros países, uma categoria psicosocial distinta da dos adultos, a partir da brincadeira. A idéia desses autores frente aos jogos é, como uma atividade que deve ser posta em prática dentro de um contexto, onde as crianças possam atribuir um significado ao que lhe está sendo ensinado.

Nas últimas décadas a questão da brincadeira vem sendo discutida pela perspectiva sociocultural, onde a brincadeira é uma forma da criança conhecer a realidade interagindo com o meio em que vive e, a partir daí, concretizar um vínculo com a educação. Mas existe um porém, essa concepção ainda amedronta alguns educadores cuja formação não os preparou para compreender a função da atividade lúdica para o desenvolvimento infantil. Entretanto, não podemos deixar de insistir na valorização desse recurso pedagógico e de seu uso correto para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças. A atividade lúdica é uma experiência que a criança deve vivenciar da melhor forma possível, logo é através dela que a criança desperta suas habilidades para um bom desenvolvimento que a conduzirá durante toda a sua vida. Por intermédio do brincar e do conhecer é possível reviver, em certo sentido, aquela experiência satisfatória da ilusão, pois é possível transitar de maneira cada vez mais autônoma, entre a fantasia e a realidade. E tudo isso independe de sua época histórica. Para a criança que está realizando uma atividade lúdica o tempo parece não passar. Quem já não sentiu a sensação do

tempo parar quando está brincando? Então, podem-se passar anos, décadas e a experiência da brincadeira continua marcada na vida de qualquer ser humano.

1.2 – A função da brincadeira e do brinquedo.

É enorme a influência que o lúdico proporciona para o desenvolvimento de uma criança. É brincando que a criança aprende a agir em uma esfera cognitiva dependendo das tendências internas que o brinquedo proporcionará. Esses objetos se ajustam de uma maneira tão motivadora na vida das crianças pequenas, que influenciam suas ações e comportamentos. O encantamento do brinquedo não está na sua aparência de luxo ou no requinte tecnológico que possa exercer, mas pelas diversas possibilidades de utilização, de motivar brincadeiras e de interagir com elas. Uma bola não é apenas um objeto de jogo, mas uma parceira em variados momentos da vida da criança, podendo ser objeto de estudo e análise, se devidamente manipulada. É na utilização do brinquedo que faz com que a criança traduza o real para a sua realidade, diminuindo o sentimento de impotência frente a um adulto. De acordo com Vygostky:

O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. São exatamente estas necessidades que fazem a criança avançar em seu desenvolvimento. (1998, p. 136)

Na idade pré-escolar ocorre, pela primeira vez, uma divergência entre os campos do significado e da visão. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias e não das coisas, por exemplo, um pedaço de madeira pode tornar-se um boneco ou um cabo de vassoura um cavalo. A criança ao imaginar tal objeto precisa definir sua ação. Logo, a ação regida por regras começa a ser determinada pelas idéias e não pelos objetos. O que de acordo com Vygotsky (1998) representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata. Para a criança é extremamente difícil separar o pensamento dos objetos. Então, o brinquedo cria nas crianças uma forma nova de desejos, ensina-as a almejar,

a dividir, a contribuir para a brincadeira do outro e a compreender seu papel no jogo e suas regras.

A criança vive em um mundo onde ela se realiza, quando está brincando e/ou realizando uma atividade lúdica. Logo,

O adulto produz e aprende trabalhando, a criança brincando. O trabalho e o aprendizado da criança acontecem brincando. É através disto que a criança vai tomando contato como mundo das regras. Todo jogo tem suas regras que devem ser entendidas, incorporadas e respeitadas pela criança (FREIRE, 1987, p.74).

A ludicidade, em seu contexto geral, deve ser considerada coerente, tanto em relação à criança como ao adulto, pois envolve todas as capacidades da criança, demonstrando, através do brincar, sua personalidade. Trata-se de descobrir a si e ao mundo pelo simples ato de brincar pois, demonstrando ação e imaginação, a criança se motiva a alcançar seus objetivos. Durante o ato de brincar a criança deve se sentir à vontade para ela mesma determinar suas próprias ações visto que, ela é o sujeito dessa ação. O lúdico associado às necessidades pedagógicas da criança auxilia toda a organização física e psíquica da criança. Nas situações lúdicas com os amigos, por exemplo, a criança estará percebendo formas de pensar que não coincidem com a sua. Isso ocorre muitas vezes por conta de níveis distintos de desenvolvimento e, portanto, essa compreensão da realidade diversa da sua é que a coloca também em situações de conflito. Nesse momento, a criança estará aprendendo a lidar com suas emoções e com sua linguagem, logo terá que defender sua posição e argumentação no ato da brincadeira.

O que se nota é que a situação lúdica possibilita a criança superar e avançar de sua condição atual, assim como permite aos educadores em geral adquirirem informações sobre as áreas socioafetiva, cognitiva, lingüística, moral e motora da criança. Não se pode deixar de lado a idéia de que esse desenvolvimento só ocorrerá se houver prazer nas atividades de jogos e brincadeiras e se estas forem mediadas de forma adequada.

Ressaltando algumas concepções destacamos: “A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar” (Kishimoto, 2002, p. 139) e continua com seus pares. Com certeza o ato de brincar está na vida de todo ser humano assim que nasce e transcorre por toda sua vida, pois é brincando que a criança também começa a se descobrir para o mundo seja ele ilusório ou não, criando condições para que sozinha possa realizar tarefas que a satisfaçam. E isso tudo a possibilita com o decorrer do tempo e circunstância a permanecer inserida em um mundo social.

O ato de brincar e o brinquedo em si não devem ser vistos apenas como uma atividade determinada, mas como uma finalidade da relação que a criança estabelece com os objetos de seu universo de interesse, entre eles a experiência cultural e o mundo externo que o circunda. Brincar é uma atividade que não pertence nem ao interior, onde os objetos estão sob controle mágico, tampouco a um exterior e fora de qualquer controle. Segundo Winnicott (1996) para controlar o que está fora é preciso fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar. Brincar é fazer. É brincando que as crianças descobrem o que está a sua volta começando a se relacionar com a vida, percebendo objetos e o espaço que seu corpo ocupa no mundo em que vivem. Através das brincadeiras, como o faz de conta, o jogo simbólico, a vivência de papéis, criando e recriando situações agradáveis ou não, que se podem realizar atividades próprias do mundo adulto. Para Brougère:

O brinquedo é mais que um instrumento de brincadeira. Ele traz para a criança não só um meio de brincar, mas também imagens, representações, universos imaginários. Ele estrutura o conteúdo da brincadeira sem, no entanto, limitar a criança (1997, pág. 31)

É interessante, a partir de tudo o que foi abordado, fazer uma reflexão sobre a contribuição e o papel que o brinquedo e a brincadeira tem nas fases de vida do ser humano.

A criança de 0 a 2 anos explora sua percepção visual, através dos móveis grandes e coloridos, assim como os objetos que produzem sons ao serem manipulados, com isso a percepção auditiva também é estimulada. A partir dessa fase é essencial a brincadeira de esconde

– esconde sendo importante para ter um noção de como ela suporta a ausência. Esta brincadeira também estimula a aquisição da noção de espaço, tamanho e distância.

Quando a criança se encontra na faixa etária entre os 2 e 4 anos de idade os brinquedos passam a ter funções mais específicas, dando oportunidade para a criança vivenciar, através dos brinquedo, a sua vida diária, suas necessidades básicas. Panelinhas, bonecos, carrinhos, casinhas, são ideais nessa fase, a bola, a partir desse momento, expressa noções de distância, espaço e equilíbrio. A partir dessa idade passa a mostrar nas suas brincadeiras a vontade, o propósito de fazer algo definido, existe grande motivação e prazer em concretizar sua meta.

De 4 a 6 anos a criança já se interessa por jogos, com regras que podem explorar o raciocínio, o mental e o emocional com o ganhar ou perder. Ela tem a possibilidade de trabalhar com a frustração, aspecto fundamental para o equilíbrio da personalidade.

De 8 a 10 anos a criança adora confeccionar objetos que lhe agradam, percebe o meio ambiente ilimitado, já corresponde à relação do mundo externo como interno. É a fase dos jogos comunitários como o pega-pega, esconde-esconde, futebol. Jogos esses que são mais elaborados.

A partir dos 10 anos o vídeo game e o computador (atualmente falando) são adorados pelas crianças, mas devem ser usados com moderação, como vídeo game, por exemplo. Seria interessante jogá-lo sempre com outra pessoa, possibilitando o entendimento da competição, cooperação e elaboração da frustração¹.

Ao considerarmos uma atividade lúdica, o importante não é apenas o produto final - o efeito - da atividade, mas a própria ação, o que foi vivenciado. Possibilitando aos envolvidos, momentos de encontro entre o eu e o outro, de autoaprendizagem, de conhecimento do outro, de olhar cuidadosamente para si e para o outro, experiências de vida. Segundo Paulo Freire (1987), sendo o homem o sujeito de sua própria história, toda ação educativa deverá promover o indivíduo, sua relação com o mundo por meio da consciência crítica, da libertação e de sua ação concreta com o objetivo de transformá-lo, sendo assim ele buscará através de uma atividade séria o mínimo de prazer, satisfação e predisposição para realizá-la. A ação de buscar e de se apropriar

¹ http://www.psicologia.spo.com.br/texto_desenvolvimento_infantil.html. Acesso em 12 de Agosto de 2009.

dos conhecimentos para transformar exige esforço, participação, indagação, criação, reflexão, socialização com prazer. Tudo isso constitui a essência da educação lúdica.

A interação lúdica associa as significações preexistentes e aos estímulos inscritos no brinquedo uma produção de sentido e de ação que emana da criança. É o momento em que a criança se apropria dos conteúdos disponíveis, tornando-os seus, através de uma construção específica, quer ela seja ou não original. (Brougère, 1997, pág.68)

Certamente, a brincadeira para a criança possibilita o desenvolvimento de potencialidades, a descoberta de papéis sociais, limites, a experimentação de novas habilidades, a formação de um novo conceito de si mesma, permitindo o aprendizado do viver e o avanço para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. Este processo abre portas para que também experimente, explore, descubra e crie o objeto de conhecimento. Enquanto brinca a criança pode pensar livremente, dando asas a imaginação sendo livre para criar e não tendo o medo de errar.

Toquinho(1987), na música “ Canção de todas as crianças” retrata muito bem o sentido simbólico de um brinquedo.

Um brinquedo...
O que é um brinquedo?
Duas ou três partes de plástico, de lata...
Uma matéria fria
Sem alegria
Sem história...
Mas não é isso, não é filho!
Porque você lhe dá vida
Você faz ele voar, viajar...

Após uma reflexão histórica sobre o lúdico, assim como das brincadeiras e do brinquedo vamos nos deter nos pensamentos de dois grandes autores - Vygostky e Winnicott - sobre a questão do processo de desenvolvimento infantil a partir da ludicidade. A criança enquanto brinca aprimora capacidades que a possibilitam a um pleno desenvolvimento cognitivo, criativo e social.

CAPITULO 2: O PAPEL DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO

2.1 – Uma visão a partir dos conceitos de Vygostky.

Visando abordar o papel que o lúdico tem no desenvolvimento infantil, é importante ressaltar o papel que essa atividade traz na vida de uma criança, a partir dos pensamentos de L. S. Vygotsky. No processo de desenvolvimento, a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto acontece porque desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio em um sistema de comportamento social, refratadas através de seu ambiente humano, o que a auxilia a atender seus objetivos, como a comunicação, ou seja, a fala. Quando o assunto se refere ao lúdico, Vygotsky aborda de uma maneira bem objetiva como o objeto (brinquedo) e a brincadeira influenciam a situação de vida da criança.

Vygotsky (1998) considera que a criança muito pequena está limitada em suas ações pela restrição situacional, desde que a percepção que ela tem de uma situação não esteja separada da atividade motivacional e motora. Todavia, na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a poder agir independentemente daquilo que ela vê, pois a ação, numa situação imaginária, ensina a criança a dirigir seu comportamento não apenas pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação. A ação da criança é regrada, então, pelas idéias, pela representação, e não pelos objetos. Logo,

A brincadeira fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto pode ser um pivô da separação entre um significado e um objeto real. (Vygotsky, 1998, p. 122)

Quando abordamos sobre o desenvolvimento infantil, o presente autor considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida do ser humano, ele não estabelece fases para explicar o

desenvolvimento já que para ele o sujeito é interativo. A criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso às informações, aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como um resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira aprende a regular seu comportamento pelas ações quer elas apareçam agradáveis ou não.

Na visão sócio histórica, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Logo, essa é uma atividade social, com contexto cultural e social. É uma atividade criadora, onde a imaginação, a fantasia e a realidade interagem a todo instante criando novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças. Pois,

As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade (Vygotsky, 1998, p.124)

No entanto, o prazer não pode ser visto como uma característica definidora do brinquedo. Nota-se que as teorias que ignoram o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança, nada mais são do que uma intelectualização pedante da atividade de brincar. É necessário perceber as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-los em ação e o brinquedo é o objeto onde a criança satisfaz essas necessidades. Se não entendemos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade.

No início da idade do pré-escolar quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos, o comportamento da criança muda. Então para resolver essa questão a criança entra em um mundo ilusório, imaginário, onde os desejos tornam-se realizáveis. No brinquedo a criança cria uma situação imaginária. Segundo Vygotsky (1998), a situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já tem regras de comportamento, embora possa ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. Ou seja, uma criança imagina-se como mãe e a boneca como criança, obedecendo assim a regras do comportamento maternal. Em suma não existe uma situação imaginária sem regras.

A atividade lúdica proporciona a criação de situações problemas onde fazem com que a criança cresça através da procura de soluções e de alternativas. O desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Sendo que ao mesmo tempo favorece para a concentração, a atenção e a imaginação. Quando a criança está absorvida pela atividade lúdica ela aprende a aceitar as regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com as frustrações e elevar o nível de motivação.

Sabemos também que a capacidade de desenvolvimento e aprendizagem das crianças ficam mais aguçadas quando elas estão realizando alguma atividade lúdica. Logo,

No campo dos estudos pedagógicos vem procurando resgatar a importância do fenômeno lúdico nos processo de aprendizagem, especialmente no que se refere à necessidade, cada vez mais esclarecida, de que as relações de ensino se tornem mais atrativas e ganhem mais sentido no cotidiano para o aluno. (Baron, 2002, p. 60)

Mas, uma questão podemos indagar: de que forma o brinquedo está relacionado ao desenvolvimento? É necessário, entender que existem várias discussões entorno dessa questão. De acordo com Vygotsky (1998), o brinquedo primeiramente, não é o aspecto predominante da infância, mas um fator muito importante no desenvolvimento; segundo, há uma mudança que ocorre no desenvolvimento do próprio brinquedo que predomina em situações imaginárias para a então predominância das regras e em terceiro as transformações internas no desenvolvimento infantil surgem em consequência do brinquedo. No que tange a essas reflexões do autor podemos abordar o fato que no brinquedo e/ou nas atividades lúdicas a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, onde as situações imaginárias se fazem concretas na utilização do brinquedo ou das brincadeiras. Logo, as crianças “transferem” determinadas situações que pensam ou até já viveram para o brinquedo. Para Vygotsky (1998) a brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distancia entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz.

O brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. Toda a ação imaginativa aparece no brinquedo e no ato de brincar, constituindo assim, no mais alto nível de desenvolvimento pré-escolar. A criança se desenvolve através da atividade de brinquedo e é neste sentido lúdico, que pode ser considerado uma atividade condutora que determina o desenvolvimento da criança.

Por meio das atividades lúdicas, a criança reproduz muitas situações vividas em seu cotidiano que são reelaboradas pela imaginação e pelo faz-de-conta. Esta representação do cotidiano se dá por meio da combinação entre experiências passadas e novas possibilidades de interpretações e representações do real, de acordo com suas afeições, necessidades e desejos.

É através do desenvolvimento e crescimento da criança que são estabelecidas a regra para determinada atividade, logo quanto mais rígidas elas são, maior a exigência de atenção da criança, maior a regulação da atividade da criança, mais tenso torna-se o brinquedo e a brincadeira.

Sabe-se que falando sobre desenvolvimento, a criação de uma situação imaginária pode ser considerada como um meio para desenvolver também o pensamento abstrato. Entretanto, existem relações distintas que se pode destacar nos períodos da vida da criança. Quando a criança é muito pequena ela não consegue separar a situação imaginária da situação real, ou seja, para esta criança o brinquedo é um jogo sério, mas sem haver distinções. Quando tratamos de crianças em idade escolar, o brinquedo torna-se uma forma de atividade mais limitada, que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, e que não tem o mesmo significado do brinquedo para uma criança em idade pré-escolar. Todavia, “a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, isto é, entre situações no pensamento e situações reais” (Vygotsky, 1998, p. 13).

Sabemos que o ato de brincar fornece à criança distintas habilidades e é utilizando essa prática que são criados desafios para sua inteligência, ao se levar essencialmente em consideração seus interesses e suas necessidades, pontos favoráveis para a construção do seu conhecimento. O brincar é o caminho natural do desenvolvimento humano, é competente nos seus efeitos e oferece a quem dele faz uso a construção de uma base sólida para toda a vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento cognitivo e emocional de forma natural e harmônica.

2.2 – Um olhar Winnicottiano sobre o brincar.

“ É no brincar, e talvez apenas no brincar que a criança ou adulto fruem sua liberdade de criação” (Winnicott, 1975).

Donald Woods Winnicott, pediatra e psicanalista britânico(1896 – 1971), trabalhou durante 40 anos como pediatra. Em seus trabalhos, preocupou-se com o lactente, com o cuidado materno e com a teoria sobre o brincar. Para ele, a origem do simbolismo pode estar no caminho que passa do subjetivo para o objetivo, traduzido pelo objeto transicional, o primeiro brinquedo. Winnicott (1975) concede o ato de brincar uma vastíssima dimensão no domínio humano. Essa aplicação fica explicitada quando diz: “O que quer que se diga sobre o brincar de crianças aplica-se também aos adultos; apenas, a descrição torna-se mais difícil quando o material do paciente aparece principalmente em termos de comunicação verbal. Sugiro que devemos encontrar o brincar tão em evidencia nas análises de adultos quanto o é no caso de nossos trabalhos com crianças.” (Winnicott, 1975, p. 68)

Prosseguindo no pensamento de Winnicott que ao estudar como o ser humano chega a criar a externalidade do mundo, reconhece a importância da inserção da família em dada cultura para compreender o tipo de relação estabelecida entre eles e como a criança em desenvolvimento, em meio ao seu ambiente familiar, atribui significado aos elementos que a cultura lhe oferece.

O psicanalista Winnicott (1989) contribuiu com diversas teorias dentre elas destacamos:

- Teoria do Desenvolvimento, com um estudo da relação mãe-filho e das influências da família e do ambiente, postulando a interação de processos inatos de maturação como a presença de um ambiente *facilitador*, desde uma fase de dependência absoluta até a independência humana.
- Teoria do Objeto, que postula a existência de um objeto subjetivo (inicial) e de um objeto objetivo(posterior), como também um objeto transicional, esse pode ser um travesseiro, um bicho de pelúcia ou qualquer outro objeto de cultura, onde é simultaneamente para a criança o eu-outro, o dentro-fora, a realidade-fantasia.

- Teoria do Espaço, em que formula a existência de um espaço potencial, de uma zona intermediária entre realidade interna e a realidade externa, em que realiza o jogo e o brincar, origem de todas as atividades sócio-criativo-culturais.

Ao analisar a criação da externalidade, é proposta uma relação direta com o tema do brincar. O brincar tem uma origem e um desenvolvimento que se iniciam nas primeiras relações entre mãe e bebê. No entanto, a importância da criança deve ser vista e reconhecida na própria singularidade. Em “O brincar e a realidade” o autor enfatiza o brincar como uma atividade sofisticadíssima na criação da externalidade e condição para o viver criativo no qual se desenvolvem o pensar, o conhecer e o aprender significativos.

É brincando que se aprende a transformar e a usar os objetos do mundo para nele realizar-se os próprios gestos, sem perder contato com sua própria subjetividade. O lúdico envolve uma atitude positiva diante da vida, pois com prazer podem-se realizar as coisas e brincando o corpo e a mente está se relacionando com o tempo e espaço. Partindo do princípio winnicottiano o brincar, é essencial do ponto de vista clínico; é a via pela qual o paciente manifesta sua criatividade.

No entanto, notamos que não é apenas no aspecto clínico que a criatividade se manifesta na brincadeira. Pode-se afirmar que do ponto de vista pedagógico isso também ocorre. Então, só se assegura a certeza de que em todos os aspectos da vida, a criança se realiza quando está praticando uma atividade lúdica, permitindo seu desenvolvimento como um todo.

A partir do segundo semestre de vida da criança surgem as primeiras atividades lúdicas, bem antes da linguagem verbal. Constituindo-se de um uso recorrente de algum objeto ou brinquedo. Winnicott (1975) afirma que a relação entre realidade e o jogo é de mera oposição, pois a criança, ao brincar, procura apoio nas coisas visíveis e palpáveis do mundo real, experimentando prazer em unir a elas seus objetos e situações imaginárias.

O brinquedo e as brincadeiras permitem com que a criança investigue a realidade e possa constituir-se socialmente. Ao utilizar-se do imaginário, ela tem consciência de que é um momento de faz-de-conta. Desta forma, a criança é posta em situações lúdicas para apreender a realidade por meio do jogo, brinquedo e da brincadeira. As crianças pequenas reproduzem as ações que percebem em seu meio como, por exemplo, embalar uma boneca, dirigir um carro e assim brincando ou realizando qualquer outra atividade lúdica, a criança constitui significados,

tanto para a assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorrem em seu meio, como para a construção do conhecimento. Logo,

O conhecimento é construído quando se faz do conhecimento do outro o seu próprio conhecimento. Assim ao brincar pode-se construir simbolicamente e metaforicamente o mundo. É importante destacar que enquanto a criança brinca ela lida com a sua sexualidade, com seus impulsos agressivos e organiza suas relações emocionais. (Winnicott, 1975, p. 73)

Quando está sendo realizada uma atividade lúdica é possível observar como a interação e a autonomia das crianças se relacionam diretamente. Muitas das vezes percebe-se a figura humana que se está construindo no momento em que as crianças estão interagindo entre elas juntamente com os brinquedos ou as brincadeiras, nunca deixando de utilizar-se de seu recurso essencial que é o mundo das ilusões, do imaginário. Logo, essa prática se caracteriza como uma atividade cujo motivo reside no próprio processo e não no resultado da ação. Nota-se que a atividade da criança não a conduz a um resultado de modo que satisfaça suas reais necessidades, o motivo que a conduz a determinada ação é, na verdade, o conteúdo do processo real da atividade.

Para Winnicott (1975) o brincar é essencial na vida de uma criança, porque é através dele que se manifesta a criatividade. No espaço potencial, o paciente pode mobilizar todos os recursos disponíveis em sua personalidade. A criação não pode ser feita apenas com disciplina, ela se manifesta em um espaço propriamente criativo. Essa grande obra de criação que é abordado pelo presente autor, é o próprio eu ou *self*, na qual se trata de um trabalho que se realiza quando se permite a realização de um conjunto de brincadeiras, ou seja, o eu é ao mesmo tempo descoberto e construído no ambiente da brincadeira. Quando o ambiente não é o da brincadeira no sentido que Winnicott está propondo, o paciente – adulto e criança – não podem mobilizar seu eu integral.

Certamente, o brincar é, além de busca de prazer, uma forma de lidar com a angústia e uma necessidade para o desenvolvimento de uma personalidade sadia. No entanto, vale ressaltar uma diferenciação feita por Winnicott: devemos distinguir brincadeira de jogo, pois nos jogos há regras pré-estabelecidas, nas brincadeiras, não; nessas últimas as capacidades inventivas são

profundamente aguçadas. “A experiência criativa começa com o viver criativo, manifestado primeiramente na brincadeira” (Winnicott, 1975, p. 139).

Abordando as reflexões de Vygostky e Winnicott, sobre o lúdico no processo de desenvolvimento na vida da criança, pode-se sintetizar que as atividades lúdicas proporcionam e oportunizam as crianças momentos de expressão, cooperação e de informação. Logo, é brincando que a criança consegue preencher suas necessidades, gerando motivos para a ação, ou seja, a ação na brincadeira acontece através da imaginação e da interação. Em seguida será tecida a questão do brincar na aprendizagem infantil e qual é o papel dos educadores frente a essa prática.

CAPITULO 3 - O LUGAR DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM

3.1 - O papel dos educadores nas brincadeiras.

"A esperança de uma criança, ao caminhar para a escola é encontrar um amigo, um guia, um animador, um líder - alguém muito consciente e que se preocupe com ela e que a faça pensar, tomar consciência de si do mundo e que seja capaz de dar-lhe as mãos para construir com ela uma nova história e uma sociedade melhor".
(ALMEIDA,1987,p.195)

Após desenvolver uma reflexão sobre o lúdico no desenvolvimento infantil, é muito interessante realizar no momento uma abordagem da utilização desta prática no processo de aprendizagem da criança e como é o papel dos educadores frente a esse recurso pedagógico.

Os métodos de ensino foram durante anos a preocupação dos educadores. Não se dava praticamente nenhuma importância a maneira de que o aluno assimilava os conteúdos e se a aprendizagem era realmente eficaz. Atualmente, podemos dizer que a preocupação está em descobrir como a criança aprende. O docente pode usar uma estratégia de ensino excelente, mas se não estiver adequado ao modo de aprender da criança, nada servirá. Então, se a criança aprende brincando, porque então não a ensinamos de maneira que ela aprenda melhor, de uma forma prazerosa e, portanto, eficiente? A utilização de certos jogos e brincadeiras como facilitadores na aprendizagem, na educação infantil, são sem dúvida, a solução para se obter resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem das crianças. Mas é importante que se tenham bem definidos os objetivos a serem alcançados quando se é trabalhado com o lúdico, tendo cuidado com as brincadeiras a serem mediadas, para que esta esteja ligada ao momento correto do desenvolvimento infantil. Como se sabe os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva.

A aplicação de jogos, brincadeiras e brinquedos em diferentes situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas das crianças envolvidas. Entretanto, para que tudo isso se concretiza positivamente na vida das crianças é

necessário acima de tudo garantir a formação do professor e condições de atuação, para somente assim resgatar o espaço de brincar da criança no dia-a-dia da escola ou creche. De acordo com Almeida (1987) para a formação desse educador infantil ganhar em qualidade em sua sustentação, é basicamente importante ter a presença de três pilares: Formação Teórica; Formação Prática; Formação Lúdica.

A decisão de se permitir envolver no mundo mágico infantil seria o primeiro passo que o educador deveria dar. Explorar o universo infantil exige do professor conhecimento teórico, prático, capacidade de observação, amor e vontade de ser parceiro da criança neste processo. É vivenciando através das experiências lúdicas que se podem obter informações importantes no brincar espontâneo ou no próprio brincar orientado. Logo, várias e distintas concepções estão envolvidas com o ato da ludicidade, como a duração do envolvimento em um determinado jogo, as competências dos jogadores envolvidos, o grau de iniciativa, criatividade, autonomia e criticidade que o jogo proporciona ao participante, a verbalização e linguagem que acompanham o jogo, o grau de interesse, motivação, satisfação durante o jogo, construção do conhecimento (raciocínio, argumentação etc..) e evidências de comportamento social (cooperação, conflito, competição e integração). Na realidade, isso tudo são resultados da utilização do lúdico no cotidiano infantil seguido de um bom trabalho pedagógico.

Segundo Almeida (1987) a educação lúdica pode ter duas conseqüências, dependendo de ser bom ou mal utilizada, são elas: A educação lúdica pode ser uma arma na mão do professor despreparado, arma capaz de “mutilar”, não só o verdadeiro sentido da proposta, mas servir de negação do próprio ato de educar; A educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de libertação e de transformação das reais condições em que se encontra o educando. É uma prática desafiadora, inovadora, possível de ser aplicada.

Na realidade essa visão é a mais correta quando falamos de uma prática que influencia diretamente no processo de aprendizagem de uma criança. É necessário que o educador esteja preparado para colocar no seu ambiente escolar a correta forma de aplicação do lúdico, transparecendo acima de tudo sua capacidade de lidar com situações de conflito e de sucesso. Pois, o brincar para a criança não é uma questão apenas de pura diversão, mas também de educação, socialização, construção e pleno desenvolvimento de suas potencialidades.

Distintos fatores estão envolvidos quando falamos em lúdico, educador e aprendizagem. Dentre eles é responder a questão de como e quando o professor deve intervir nas brincadeiras

das crianças. Porém, existem alguns meios a que o professor pode recorrer para promover e enriquecer as condições oferecidas para as crianças brincarem que podem ser observadas. É importante salientar em primeiro lugar a importância da observação das brincadeiras das crianças como fonte de conhecimento das mesmas quanto às suas formas próprias de pensar e agir sobre o mundo. Entretanto além de observar, é fundamental que os educadores compartilhem das brincadeiras fornecendo-lhes espaço, tempo e materiais apropriados e convidativos para o ato de brincar. Muitas vezes, o educador é convidado a participar da brincadeira e a desempenhar um papel. Essa participação deve ser orientada pela observação e pela escuta cuidadosa das crianças e de como decidem o desenrolar da situação imaginária.

É necessário que o professor não imponha seus desejos e vontades no ato da brincadeira, do contrário ele poderá impedir a brincadeira das crianças. Por que é através do respeito às decisões e escolha das crianças, que o educador poderá ser um participante (não um orientador) na qual busca enriquecer a brincadeira trazendo novas indicações e relações que poderão ser estabelecidas. O educador tem o papel de ser um facilitador das brincadeiras, sendo necessário mesclar momentos onde orienta e dirige o processo, com outros momentos onde as crianças são responsáveis pelas suas próprias brincadeiras. De acordo com Brougère (1997), o brincar exige uma aprendizagem; sendo assim o professor terá o papel fundamental de inserir a criança na brincadeira, criando espaços, oportunidades e interagindo com ela.

Nota-se, que o papel do educador é essencial na realização da atividade lúdica, não podemos pensar que a criança quando brinca não precisa da orientação e participação do educador ao seu lado. Uma vez que, é este que observa e coleta informações sobre as brincadeiras para enriquecê-las em futuras oportunidades. A aplicação de jogos, brincadeiras e brinquedos em distintas situações educacionais podem ser um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas, competências e potencialidades das crianças envolvidas. Logo,

O jogo não é inato, é uma aquisição social. Desta forma, o educador tem que estar atento para auxiliar a criança, ensinando-a a utilizar o brinquedo. Só depois ela estará apta para uma exploração livre. (Kishimoto, 1994, p.20)

Ao se tratar de jogos, sabemos que estes podem favorecer na abordagem de temas transversais ao currículo, agilizar o raciocínio verbal, numérico, visual e abstrato, possibilitando no incentivo ao respeito às demais pessoas e culturas, estimulando a melhor aceitação de regras e, por fim, possibilitando ao aluno o aprendizado acerca da resolução de problemas ou dificuldades, estimulando-o a procurar alternativas. Nesse sentido, a brincadeira não é fonte de aprendizado somente para o educando, mas também para o educador. No entanto, a brincadeira é o meio pelo qual se pode conhecer a criança e o ser humano em geral, como ela é na realidade.

Em se tratar de educação infantil o brincar é primordial, uma vez que irá proporcionar o desenvolvimento motor e mental da criança e o professor nesse momento utiliza essa prática como recurso pedagógico. A brincadeira é lazer, mas é simultaneamente fonte do conhecimento e é esta a dualidade que leva o professor a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa. Para o professor a criança quando está brincando vai permitir a sua aprendizagem e também uma situação onde ela a constitui tanto para assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorre em seu ambiente, como para a construção do conhecimento. Porém, o que define o envolvimento do educador nas brincadeiras com as crianças, “é a sua formação, sua concepção de educação, de criança, e de brincadeira. Reconhecendo que o brincar é uma veia de imaginação, fantasia e espaço para o conhecimento, em que a criança expressa a rica complexidade de seu imaginário”. (Fantin, 2000, p.100)

É muito importante que as brincadeiras sejam resgatadas também pelos professores buscando as raízes, o que se tinha no passado, que foi ensinado até nos tempo dos avós, pais e que deve estar presente hoje, pois fazer as crianças brincarem é tirar muitas vezes da frente da televisão, dos vídeos games e até dos computadores. Os educadores precisam estar consciente que o brincar é estimular a criança, e que pode reviver a aprendizagem de forma muito mais satisfatória.

Devemos ter a noção que o educador deve se orientar no sentido de ampliar o repertório das crianças, não somente do ponto de vista lingüístico, como também do cultural. Cabe ao educador a tarefa de alimentar o imaginário infantil, de maneira que as atividades das crianças se enriqueçam tornando-se mais complexas pelas relações que vão estabelecendo. Na pré-escola a criança consegue lidar com a representação. É neste momento que começam a aparecer às brincadeiras envolvendo o imaginário, o faz-de-conta onde, por exemplo, um pedaço de madeira

pode ser um carrinho ou um microfone, dependendo da imaginação e da situação do brinquedo em que a criança esta envolvida.

De fato, o educador deve pensar que tipo de atividade propor, tendo clareza de intenção, sabendo o que as crianças podem desenvolver com a atividade proposta, pois a compreensão e o conhecimento das crianças são essenciais para a realização dessa prática. É também fundamental saber o encaminhamento da atividade, ou seja, a definição de como ela será realizada, prevendo a ocupação do espaço e o limite do tempo. Logo, quando tratamos de educação infantil, estamos trabalhando com crianças onde a noção de tempo e espaço ainda não estão completamente definido. Isto é, vemos que a criança quando está brincando não percebe que naquele momento o tempo está passando e que o espaço por ele ocupado pode também ser ocupado por outro amigo que esteja brincando junto ou não.

Também vale ressaltar o valor do espaço físico em que é realizada a brincadeira, deve ser a função do professor em providenciar um ambiente adequado para o brincar infantil. Cabe-lhe organizar os espaços de modo a permitir as diferentes formas de jogos e brincadeiras e principalmente, que seja papel do colégio em fornecer um local apropriado para o desenvolvimento das brincadeiras.

Quando a criança brinca várias problemáticas podem ocorrer, como os conflitos e é nesse contexto que o educador entra em cena para ajudar a resolver. Então, como em certos momentos acontecem com frequência os conflitos, a atitude mais produtiva do professor é conseguir que as crianças procurem resolver essas desavenças, ensinando-lhes a chegar a acordos, negociar e compartilhar. Para Fantin,

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc. (2000 p. 74)

Acreditamos que a criança de educação infantil é um sujeito de direitos e deveres, onde ela está em grupo, tendo que conviver e negociar o tempo todo. Logo, as brincadeiras e as

interações, dirigidas ou não, se misturam em um novo fazer todos os dias e dessa forma, a criança apreende e refaz as regras pelas interações com o outro e com o ambiente.

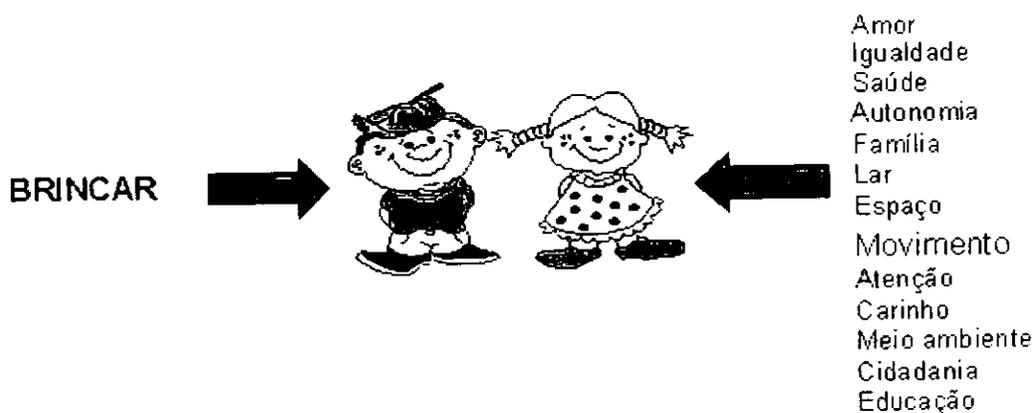
Certamente, o brincar da criança não pode ser considerado uma atividade complementar a outras de natureza dita pedagógica, mas sim como atividade fundamental para a constituição de sua identidade cultural e de sua personalidade. Entretanto, o brincar deve ser um dos eixos da organização do trabalho pedagógico na educação infantil, sobretudo hoje, quando as crianças vivem tão isoladas em suas moradias e vivenciam tão pouco as brincadeiras coletivas. A incorporação da brincadeira nas práticas pedagógicas significa desenvolver diferentes formas de jogos e brincadeiras que contribuam para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construídos pelas crianças. E isso tudo possibilitando as condições básicas para que ela (a criança) vá se conhecendo e descobrindo que pode interagir com os objetos e por meio deles, com o mundo, criando e formando relações. Abordando sobre o ato de brincar Kishimoto afirma,

Hoje não há mais espaço nem tempo para a socialização das crianças. A criança fica enfiada na sala de aula ou fica em casa, sozinha, vendo televisão. O adulto não ensina mais as brincadeiras do tempo da infância dele. Há uma nova forma de vida na qual todos correm e a criança perde a possibilidade de brincar e se expressar com a brincadeira. (1994, p. 63)

A criança quando brinca ela se desenvolve emocional e cognitivamente então, esta começa a incluir outras pessoas em suas brincadeiras. Ou seja, ela começa a brincar com o outro e não mais ao lado do outro. É percebendo a presença do outro que começam a serem criadas e respeitadas as regras. Conviver com outra pessoa exige que se respeitem limites. O limite imposto pelo outro.

Com o ato de brincar, espera-se que as relações entre as crianças possam contribuir nas atividades apresentadas pelos educadores para enriquecer a dinâmica das relações sociais em sala de aula. Cada dia na vida de uma criança é cheio de atividades e de novas descobertas, agindo, construindo seu conhecimento a partir da leitura que faz do mundo, ou seja, de sua realidade. E o brincar é fundamental para a construção do ser humano por permanecer sempre presente na vida deste.

É essencial saber, segundo Almeida (2004) que a criança para ser feliz precisa de muita coisa, mas, em especial ela precisa de:



Sabemos que o brincar junto reforça acima de tudo os laços afetivos, uma vez que é uma maneira de manifestar nosso amor à criança. Todas as crianças gostam de brincar com os professores, pais, irmãos e avós. A participação do adulto na brincadeira eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que oferece, além de também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras ou apenas para o entendimento de como pode ser realizada tal brincadeira. A criança sente-se ao mesmo tempo prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o ato de brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

É inserido nesse contexto que o educador possui diversas e diferentes funções para o uso do lúdico em sala de aula. Este profissional tem como ferramenta de trabalho a observação e o registro de seus alunos em suas brincadeiras, podendo, a partir deles, reelaborar suas questões e definir novas propostas de trabalho. Precisa intervir adequadamente, desafiando as crianças com atividades, questões e sugestões que lhes possibilitem avançar do ponto em que se encontram na aprendizagem e desenvolvimento.

Quando falamos em atividade lúdica em sala de aula estamos nos referindo a uma prática em que está inserida diariamente no cotidiano infantil, uma vez que a utilização desse método só pode e deve ser de extrema importância no desenvolvimento do educando e é o educador o elo de ligação entre o ato lúdico e o processo de aquisição da aprendizagem. Entretanto, o jogo e a brincadeira são sempre situações em que a criança se realiza, constrói e se apropria de saberes das mais diversas ordens. Neste aspecto, o brincar assume papel didático e pode ser explorado no processo educativo. Logo,

È importante que as crianças brinquem. Até para desenvolver os papéis que assumirão na sociedade. Quando elas dramatizam, no jogo do faz-de-conta, revelam as concepções que têm. O brincar é um instrumento pedagógico muito rico. È importante valorizar o brincar e o papel do educador. (Kishimoto, 2002, p. 54)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

"Brincar é a maior expressão do desenvolvimento humano na infância e, por si só, é a expressão livre do que está dentro da alma de uma criança".

Fredrich Froebel

Esta pesquisa enfatiza a importância pedagógica que o uso do lúdico proporciona à criança ao ser inserido no processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil. Analisando sua prática cotidiana enfatizamos que ela se torna cada vez mais essencial na vida da criança. Partimos do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança estabelece relações com o mundo, tendo experiências, assimilando informações e internalizando valores como autonomia, solidariedade e responsabilidade. Logo, brincando elas reproduzem situações concretas ao colocar-se no papel dos adultos, imitando-os e procurando entender o seu comportamento. Sabemos também que brincar é vital, primordial e fundamental, pois esta é a forma que o sujeito humano, na saúde, utiliza para se estruturar como sujeito da emoção, da razão e da relação.

Sabemos que o lúdico traz diversas vantagens a uma criança, principalmente quando esta mantém uma relação social com quem brinca, uma vez que a brincadeira é a forma mais original que ela tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. A ludicidade propõe um trabalho de enriquecimento, possibilitando a interdisciplinaridade, onde se desenvolvem habilidades de reflexão, enfatizando também a brincadeira produtiva.

No ambiente escolar, chamamos a atenção para a realização dessa prática, já que torna o momento de ensino em algo agradável, prazeroso, divertido e ao mesmo tempo rico em conhecimentos afins. De acordo com Kishimoto (2002), por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer.

Entretanto, inserida no âmbito escolar, o lúdico impulsiona a criança, estimulando-a a crescer na linha da socialização, da libertação de potencialidades, tais como a auto afirmação e a participação pessoal no seu processo de aprendizagem. Porém, sabemos que a prática do lúdico sempre foi visto apenas como um momento de diversão e recreação da criança. E que até os dias

atuais existem essas concepções do ato de brincar. É necessário reverter essa situação mostrando que o lúdico é essencial no processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil. Para Kishimoto,

As múltiplas possibilidades de autoconhecimento possibilitadas pelas brincadeiras contribuem para tornar a criança mais segura, autoconfiante, consciente de seu potencial e de suas limitações. As experiências lúdicas da infância serão lembradas por toda a vida, pelo prazer e pela alegria que proporcionam ao corpo e ao espírito (1993, p. 36).

É possível perceber que o campo da ludicidade ainda é pouco explorado pelas escolas e quando isso ocorre, por vezes, é feito de forma errônea, havendo pouca receptividade de alguns pais, já que ainda se compreende relativamente pouco os usos pedagógicos da ludicidade. Talvez seja, ainda, pela falta de compreensão ou pela interpretação precipitada, de que a brincadeira é uma recreação, apenas e que as pessoas não conseguiram se apropriar, de fato, do seu real significado e importância.

Contudo, são pertinentes as preocupações quando se emprega o lúdico como recurso pedagógico, uma vez que, a maneira de como é aplicado o brincar deve ser muito bem trabalhado pelo educador. No entanto, percebemos também hoje nas escolas, a ausência de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo de trabalho.

Essa realidade do brincar nas escolas leva-nos a perceber a inexistência de espaço, para um bom desenvolvimento dos alunos. Esse resultado, apesar de apontar na direção da ação do educador, não devemos atribuir-lhe a culpa. Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor, que não contempla informações nem evidências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural e histórica. Cabe ao educador de hoje estar preparado para trabalhar com as diversas práticas lúdicas que são oferecidas e que favorecem para o pleno processo educacional de seus alunos. E tudo isso é possível quando estamos abertos para buscar novos caminhos. De acordo com Teixeira (1995), o jogo é um fator didático altamente importante; mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo, deve, portanto, ser a

preocupação básica de todos os professores que têm intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

Entendemos ainda que o primeiro passo para trazer cada vez mais o lúdico, a brincadeira para dentro da escola, é o reencontro da infância dos próprios educadores: suas memórias avivam-se. Do que brincavam, como brincavam, é um momento de humanizar as relações, de resgatar o sentimento e lembrar como eram e o que sentiam quando viviam os momentos que as crianças, seus alunos, estão vivendo agora.

A brincadeira é uma ponte entre a realidade da criança e a realidade dos adultos, ou seja, é através de uma brincadeira de criança que podemos compreender com ela vê e constrói o mundo, quais são as suas preocupações, que problemas ela sente, como ela gostaria que fosse sua vida. Ela expressa o que teria dificuldade de colocar em palavras. Logo,

É no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos. (Vygostky, 2000, p. 126)

Todo o aprendizado que uma brincadeira oferece é essencial para a formação da criança em todas as etapas da sua vida. Além de conhecer melhor a si própria através das brincadeiras, a criança quando se relaciona com outras crianças experimenta situações de vida como competição, cooperação, coragem, medo, alegria, tristeza. Ela se socializa, compreende o que é ser ela mesma e fazer parte de um grupo. Por tudo que foi exposto, entendemos que a utilização do lúdico na escola é fundamental para promover atividades distintas com jogos, buscando um meio de aprendizagem prazeroso para a criança, ao mesmo tempo em que facilita o trabalho do educador, pois, através dos jogos, pode ser feita facilmente uma investigação do modo de pensar dos alunos, para ajudá-los a compreender os conteúdos escolares e superar suas dificuldades.

É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que conseguiremos uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Cabe ressaltar que uma atividade lúdica não é somente a somatória das atividades; é, antes de tudo, uma maneira de ser, de estar, de pensar e de encarar a escola, bem como de relacionar-se com os alunos. É preciso saber entrar no mundo da criança, no seu sonho, no seu

jogo e, a partir daí, jogar com ela. Quanto mais espaço lúdico proporcionarmos, mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva ela será.

Enfim, o ato de brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação, a educação. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, visto que, através das atividades lúdicas a criança forma conceitos, relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio saber.

Ao longo deste trabalho, compreendemos o real valor que o ato de brincar oferece ao cotidiano de uma criança, onde a cada momento estamos cientes que a brincadeira faz parte da vida de um indivíduo como papel primordial para seu futuro. Futuro esse, que se dá a princípio, na escola. Ao findar esta pesquisa observa-se (em conclusão) que ao brincar e experimentar o mundo dentro do seu contexto sócio cultural, a criança constrói o seu fazer, repercutindo no futuro, o que seria a própria essência da vida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica – técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Edição Loyola, 1987.
- ALMEIDA, M.T.P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- ARIÉS, Philippe. **Construção social da infância**. Campinas: Papyrus, 1981.
- BARON, Sandra. Brincar: espaço de potência entre o viver, o dizer e o aprender. In: GARCIA, R.I. et al. **Crianças essas conhecidas tão desconhecidas**. Rio de Janeiro: DP&A., 2002.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 2ª. ed. São Paulo: Cortez, 1997.
_____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- ELKOMIN, D.B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil**. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FILHO, J. de Mello. **O ser e o viver: uma visão da obra de Winnicott**. São Paulo: Artmed, 1989.
- FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 17.ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1987.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- KRAEMER, M.L. **Lendo, brincando e aprendendo**. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 2007.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogos Tradicionais Infantis**. São Paulo: Vozes, 1993.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 6ª. Ed. São Paulo: Cortez, 1994.

_____. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira – Thomson Learning, 2002.

_____. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

MOSCOVO, Margarete Bueno. **A importância dos brinquedos no desenvolvimento infantil.** Disponível em http://www.psicologia.spo.com.br/textos_desenvolvimento_infantil.htm Acesso em 12/08/2009.

PINTO, Graziela Costa. **Coleção memória da psicanálise: Winnicott.** São Paulo: Duetto Editorial, vol.5, 2009.

SANTA ROZA, R. **Quando brincar é dizer.** Rio de Janeiro: Relume-Dramará , 1993.

SOUZA, M.R.S. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança.** Disponível em <http://www.saudevidaonline.com.br/artigo68.htm>. Acesso em 07/07/2009.

TOQUINHO. **Canção de todas as crianças.** Rio de Janeiro: Poligran, 1987.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na escola.** 3ª.ed. São Paulo: Cortez, 1998, 48v.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** São Paulo: Imago,1975.

_____. **A criança e o seu mundo.** 6ª.ed. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 1982.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO - UNIRIO
Centro de Ciências Humanas e Sociais- CCH
Escola de Educação – EE

MONOGRAFIA II

ALUNO(A)/matrícula: Juliana dos Santos Abunhosa

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO: A importância do
lúdico para o processo de desenvolvimento e
aprendizagem infantil.

ORIENTADOR(A): _____

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

PRIMEIRO AVALIADOR

Professor convidado: Profa Maria Inês Monteiro Lima

Nota: 10,0 (Dez)

Considerações:

Tema importante no contexto educacional
abordado com fundamentação teórica pertinente
e atual.

O cuidado com que o trabalho foi realizado
gerou um texto agradável e coerente que
muito contribuiu na docência infantil.

DATA: 16/ Dezembro / 2009 Assinatura: Maria Inês Monteiro Lima

SEGUNDO AVALIADOR

Professor orientador: Andra Albernaz de Medeiros

Nota: 10,0 (dez)

Considerações:

monografia consistentemente escrita cujas referências têm peso e importância no campo da Educação e da Psicologia.

Este texto demonstra que a aluna tem potencial para prosseguir na vida acadêmica. Sugere-se que o mestrado seja um projeto para seu futuro próximo.

Data: 17.12.2009

Assinatura:

Andra Medeiros

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Média final
10,0	10,0	10,0

Rio de Janeiro, 22 de 12 de 2009.

Andra Medeiros

Prof. Orientador