

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS

CURSO DE PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS

TATIANA GOMES DE CARVALHO

RIO DE JANEIRO, DEZEMBRO DE 2004
UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE PEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS

Tatiana Gomes de Carvalho

Trabalho monográfico apresentado à Universidade do Federal do
Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial do obtenção do grau
de licenciatura em Pedagogia, sob a orientação da professora Maria

Amélia de Souza Reis.

Rio de Janeiro

2004

Dedico este trabalho a todos que estão e estiveram envolvidos com o mesmo. Especialmente a meus pais, pelo carinho dedicado.

AGRADECIMENTO

A Deus, por estar presente em todos os momentos da minha vida. A minha família, pelo carinho dedicado e por compreenderem sempre a minha ausência. A professora Maria Amélia de Souza Reis, pelo crescimento que me proporcionou e a todas as colegas acadêmicas do curso de Pedagogia, que de alguma maneira contribuíram para a realização deste trabalho.

RESUMO

O presente trabalho é o resultado de uma pesquisa de campo que conduz ao estudo teórico e prático. O tema aborda a importância do lúdico nas séries iniciais, 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. Analisa-se de forma crítica o desenvolvimento das aulas, identificando na prática do professor se há o momento de aplicabilidade do lúdico em sua prática pedagógica. Todavia, verificou-se que o professor na ansiedade de ensinar os conteúdos propostos, pensa que não há tempo para brincadeiras e jogos, pois lhe falta o conhecimento teórico para embasar sua prática no cotidiano escolar. Essa postura exige profundas mudanças nas atitudes pedagógicas. Independentemente das condições que a escola e o sistema educacional proporcionam à sua prática docente, é da responsabilidade de cada professor motivar suas aulas, tornando-as atrativas e prazerosas, preparando a criança para que se vá constituindo um sujeito crítico de suas próprias ações e do meio em que vive. Por essa razão, o aprofundamento sobre o lúdico se faz necessário para uma boa reflexão.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
1. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO	7
1.1 Origem dos brinquedos.....	7
1.2 Função biológica do jogo.....	13
2. O LÚDICO E CRIANÇA.....	16
2.1 Desenvolvimento da linguagem, sociabilidade e aprendizagem...22	
2.2 Tipos de brinquedos e brincadeiras.....	32
2.3 O jogo na aprendizagem.....	35
2.4 A ludoteca como alternativa pedagógica.....	37
2.4.1 Que é uma ludoteca.....	37
2.4.2 Origem das ludotecas.....	38
2.4.3 Função da ludoteca.....	39
3. CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS.....	40
4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	57
OBRAS CONSULTADAS.....	61
ANEXOS.....	63

“Educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro. Educar ludicamente adolescentes e adultos significa estar criando condições de restauração do passado, vivendo bem o presente e construindo o futuro” (Luckesi, 2000, p.22).

INTRODUÇÃO

O tema deste estudo diz respeito a importância do lúdico nas séries iniciais, já que a ludicidade é um fator tão importante para o desenvolvimento da capacidade física, afetiva e mental das pessoas.

O objetivo geral consiste em verificar a importância dada ao lúdico pelos professores das séries iniciais no processo de construção do conhecimento. *do Ensino Fundamental? ou Educação Básica?*

Desejava-se verificar se os professores estão adotando na sua prática pedagógica, uma metodologia que contemple o lúdico como uma motivação para que a criança construa o conhecimento com prazer.

Esta pesquisa tem a finalidade de observação e análise das práticas de professores que atuam nas séries iniciais e se pauta no seguinte problema:

- Qual a importância que os professores das séries iniciais dão ao lúdico no processo de construção do conhecimento?

A presente pesquisa buscou referencial teórico sobre alguns aspectos que nortearam os seguintes questionamentos:

- Os professores têm o conhecimento sobre a importância do lúdico para a construção do conhecimento da criança?

- Com que objetivo os professores das séries iniciais aplicam as atividades lúdicas em sala de aula?

- As brincadeiras e os jogos são realizados pela professora em todas as disciplinas?

- Por meio de brincadeiras e jogos ocorre aprendizagem prazerosa?

A opção pelo tema se deu em minha própria experiência, motivada pela realização de trabalho já há alguns anos na educação infantil, com crianças de quatro a seis anos de idade. Todo o tempo dedicado a elas com atividades lúdicas. Percebi, assim, que a aplicabilidade dos jogos não era fundamentada com base em referencial teórico que sustentasse a prática em sala de aula.

Esse distanciamento das teorias levava as crianças a verem no jogo e na brincadeira apenas seu caráter competitivo, transformando-os em atividade mecânica, repetitiva, cansativa. Com isso, buscou-se leituras de obras que enfocam o lúdico como o meio principal de desenvolvimento cultural da criança (Vigotsky, 1989).

Metodologicamente, trata-se de uma pesquisa de campo, tipo etnográfica, descritiva, quantitativa e qualitativa, com uma **amostra intencional simples** que conduz ao estudo teórico e prático, com natureza investigadora e reflexiva.

O desenvolvimento do tema contempla **três capítulos**:

No **capítulo I** consta a origem do brinquedo, a função biológica do jogo, as considerações sobre a infância, bem como os tipos de brinquedos e brincadeiras, o jogo na aprendizagem e também a ludoteca como alternativa

pedagógica.

O **capítulo II** relata como foi realizada a pesquisa e o **capítulo III** traz a análise e interpretação dos resultados obtidos nessa pesquisa por meio de questionário semi-estruturado e observação, seguido de considerações finais.

Neste trabalho constam ainda dois anexos: os dois dizem respeito aos formulários utilizados para pesquisa , no período compreendido entre 20 e 26 de outubro de 2003.

1 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

1.1 Origem dos brinquedos

Por ser considerado como material utilizado para jogar e brincar, é o brinquedo um objeto de estudo de profunda riqueza. É um dos elementos que revela a cultura, os valores, crenças e concepções do mundo de cada povo, em cada tempo histórico.

Um dos importantes historiadores, deste tema, foi Ariés (1981) que realizou um importante estudo na tentativa de explicar como surgiram os brinquedos. Na interpretação dele, muitos "nasceram do espírito de emulação das crianças, que as levou a imitar as atitudes dos adultos, reduzindo-as à sua escala: foi o caso do cavalo de pau" (...o e autor .p.88). Como na idade antiga, da mesma forma, a técnica dos moinhos de vento, iniciada na Idade Média, logo foi motivo de imitação das crianças.

Segundo Ariés (1981), a boneca e os demais brinquedos em miniatura, faziam parte da juventude e era interpretada como um rito de fecundidade. Do século XVI até o início do XIX, a boneca serviu às mulheres elegantes como manequim de moda. Sempre tiveram dificuldade em distinguir a boneca,

brinquedo de criança, de todas as outras imagens e estatuetas, a boneca também era entendida como um perigoso instrumento do exercício do feiticeiro bruxo.

Conforme Santos (1997), a boneca é um dos objetos mais antigos de brincar que a humanidade conheceu, foram objetos de culto religioso, de decoração e entretenimento para crianças, culturalmente são destinadas as meninas, como uma preparação para as futuras funções de maternidade.

Ariés (1981), diz que a distância entre os brinquedos da primeira infância e de suas origens, há uma certa margem de ambigüidade. A boneca não se destinava apenas às meninas, os meninos também brincavam com elas, falta algo nesta frase para a entrada do diz a seguir ambos usavam o mesmo traje.

Um outro brinquedo o xadrez teve sua origem na Índia há muitos séculos sendo introduzido no ocidente, sendo composto por peças representando elefantes e carros de guerra foram sendo transformados em bispos, reis e torres de castelo. Na época de Napoleão Bonaparte, o rei branco do xadrez foi substituído pela figura do general e imperador.

A perna-de-pau tão utilizada atualmente em circos e nas praças em épocas de carnaval, era utilizada na África pelos feiticeiros e em rituais de iniciação por algumas tribos, nas quais os jovens eram admitidos no mundo adulto. O chocalho foi um outro brinquedo, inicialmente visto como um objeto de adoração indígena e um instrumento de defesa contra maus espíritos. A bola, o papagaio, o arco, a roda de penas, foram impostos às crianças como objetos de culto. Somente mais tarde as crianças transformaram estes instrumentos de fé em brinquedos.

As conhecidas bolinhas de vidro, segundo Santos (1997), são de

origem remota, vieram para o Brasil na bagagem dos colonizadores e, através dos tempos, sofreu modificações e adaptações de acordo com a cultura.

Um outro brinquedo, tão famoso entre nossas crianças, o pião tem sua origem que remonta à antiguidade clássica (Grécia e Roma) e foi introduzido na América pelos portugueses.

"Muitos outros brinquedos tradicionais estão vigentes no repertório lúdico da criança do século XX. Como o bilboquê, o jogo de taco, corda de pular, peteca, etc. Quando a criança moderna cansa de navegar em seu computador, distrai-se com as mesmas brincadeiras que as crianças das gerações anteriores" (Santos, 1997, p.61).

Percorrendo a história do lúdico, do prazer no brincar, conforme Campos (1998), na sociedade primitiva o ser humano já buscava ocupações criadoras e prazerosas. Preocupavam-se com os enfeites do corpo, o gosto pela tecelagem, o requinte na fabricação de cerâmica, o prazer pelas cerimônias festivas junto ao jogo, marcados em geral pelo canto e pela dança, ao som da música, que parece acompanhar o homem através dos tempos.

Nos vestígios arqueológicos da Idade da Pedra, nota-se que o homem primitivo não criou os objetos com uso apenas utilitário, mas buscou prazer na criação do belo. O que deixa evidente na feitura original de ornamentos de pedra ou osso, colares, machadinhas e facas decoradas, potes de cerâmica e jóias feitas com presas de marfim ou conchas. Dedicavam-se um bom tempo com a beleza e com o cuidado ao produzirem esses objetos, inclusive estatuetas de argila que representavam seres humanos e animais.

Ainda, conforme Campos (1998), ao lado dessas belezas, um outro tipo

de produção também marcou a nossa pré-história, são os objetos destinados as atividades lúdicas e a recreação – o brinquedo.

De túmulos e ruínas de civilizações remotas provém numerosos brinquedos, como bola de couro recheada de crina e de palha, bonecos feitos de madeira, barro cozido, pedra ou metal, tabuleiro como o de xadrez, bolinhas de gude, piões, arcos e gangorras, testemunhando, assim, a importância dada a atividade recreativa.

Campos (1998), em suas pesquisas, argumenta que os etnólogos afirmam que os brinquedos não são apenas bens culturais decaídos, mas objetos de cultos profanados. "A representação sagrada é mais do que simples realização de uma aparência, é até mais do que uma realização simbólica: é uma realização mística" (Huizinga, 1990, p.17). Realiza-se os rituais com uma característica formal do jogo, que é executada no interior de um espaço em forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade.

Na Antiguidade e na Idade Média, Campos (1998), encontra muita semelhança entre os povos da Antiguidade com os primitivos. Observando os egípcios, indica que eles apreciavam a música, a escultura e caçadas; enquanto os chineses apreciavam os jogos, as lutas corporais, a equitação e a pintura; os gregos valorizavam o atletismo, a música, a poesia e o teatro.

Com a instituição do cristianismo, essas atividades prazerosas foram sendo substituídas pelos eventos do calendário religioso.

Na Idade Média diminuem as festividades de caráter mais popular, apenas os senhores feudais divertiam-se em "lutas" e "torneios" para exercitarem as artes da cavalaria e estimulavam jograis e menestréis, que cantavam trovas e

narravam romances.

A partir do século XV e XVI produzia-se na Europa sob a influência da cultura antiga a inovação literária, artística e científica, nesse período, voltam a prosperar letras e artes, principalmente pintura, arquitetura e escultura, renova-se o teatro, agora falado nos diversos idiomas europeus. Na reforma protestante, se reacende o espírito religioso, incentivando-o a restrição aos prazeres da diversão.

Na Grécia antiga, de acordo com Campos (1998), foram marcantes as manifestações esportivas tradicionalmente, elas cumpriam também uma função pedagógica, ensinando a ganhar ou perder, a lutar.

Os jogos olímpicos tinham muita importância entre os gregos, não apenas no aspecto esportivo, mas também no religioso, o cívico e mesmo político, durante a realização dos jogos eram suspensas todas as outras atividades, até mesmo as guerras.

Para os romanos, os jogos olímpicos não passavam de torneios esportivos de pouco interesse. O imperador de Roma, extinguiu em 393 D.C, os jogos olímpicos, juntamente com as demais festas e cerimônias pagãs. Pois preferiam o circo, onde gladiadores lutavam pela vida, em esplêndidos espetáculos.

Em 1894, o francês Pierrri de Fredi, barão Coubertin (1863-1937), lançou a idéia de reviver a antiga tradição grega para unir os povos através dos jogos. Em abril de 1896, realizou-se em Atenas a primeira disputa dos jogos olímpicos da era moderna, desde então, as olimpíadas acontecem de quatro em quatro anos.

Hoje, as olimpíadas exercem um papel importante nas sensíveis

transformações ocorridas no espírito do lazer moderno, criando oportunidades para a inclusão do esporte e dos jogos coletivos entre as melhores opções para muitas pessoas, inclusive naquilo que diz respeito às diferenças, sugeriram as paraolimpíadas, sonho quase impossível para aquelas pessoas com portadoras de algum tipo de necessidades especiais a realizarem seus sonhos de praticarem esportes.

No Brasil, segundo Campos a recreação assumiu características peculiares. O senhor feudal pouco cuidou das atividades que proporcionavam o divertimento, o prazer. Somente a igreja patrocinava algum tipo de diversão oferecida para a sociedade agrária do período colonial, pois apenas na capital havia festas oficiais para o povo em geral, organizavam-se cavalhadas, touradas, óperas e desfiles alegóricos (Campos, 1998).

A chegada da família real ao Brasil inaugurou novo estilo de convívio e de entretenimento. Danças francesas e inglesas foram introduzidas nos salões. Com o advento da República, diz Campos (1998), as capitais se ampliaram e modernizaram, as comunicações e os transportes melhoraram e o início da industrialização instalou no país novos modos de recreação.

1.2 Função biológica do jogo

Ao descrever a origem biológica do jogo, Huizinga (1990), afirma que há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo. Um define o jogo em termos de descarga de energia vital, outros como satisfação de energia vital, outros como satisfação de "imitação", ou ainda como "distensão". Segundo outra, trata-se de um exercício de auto-controle indispensável para o indivíduo, outras vêem o princípio do jogo como impulso inato para exercer uma certa faculdade ou como o desejo de dominar ou competir.

Cada teoria define o jogo de forma diferente e tentar entendê-lo não é tarefa fácil. Como relata Huizinga (1990), o mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido às suas criaturas todas essas úteis funções, descarga de energia de distensão após um esforço de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos, e outros, sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicas, mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo.

Segundo Huizinga (1990), como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional. A

existência do jogo não está ligada a qualquer grau de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Encontra-se o jogo na cultura existente, antes mesmo, da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes civilizações até nos dias de hoje.

"O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana, mas os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica" (Huizinga, 1938, p.3).

Atividade lúdica sendo fonte geradora de cultura, constitui também um importante fator de socialização do indivíduo.

O conceito de jogo deve permanecer distinto de todas as outras formas de pensamento através das quais exprime a estrutura da vida espiritual e social. Huizinga (1990), limita-se a descrever as principais características do jogo em geral:

- Primeira característica é a da liberdade, onde as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar e, é precisamente uma atividade livre, conscientemente tomada como "não séria".
- Segunda característica é a separação dos fenômenos do cotidiano, toda criança sabe perfeitamente quando está só brincando.
- Terceira característica é o isolamento, a limitação, o jogo inicia-se e, determinado tempo, acaba. Joga-se até que se chegue a um fim, dentro de certos limites de tempo e espaço.
- A quarta característica e a última descrita pelo autor é que o ser cria

a ordem e é ordem, por sua vez, estas regras criadas são um fator muito importante para o conceito do jogo. Esta última característica é a mais positiva, pois todo jogo tem suas regras. E não há dúvida de que a desobediência às regras, o jogo acaba. O jogador que desrespeita ou ignora as regras é um "desmancha prazeres" (Huizinga, 1990)

Este teórico coloca que a função do jogo, nas formas mais elevadas define-se por dois aspectos fundamentais: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções confundem-se de tal modo que o jogo passe a "representar" uma luta, ou, então, se torne luta para melhor representação de alguma coisa.

Para o autor, representar significa mostrar, exhibir-se perante uma platéia de uma característica natural. A criança representa alguma coisa diferente, bela, nobre, mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada, uma fada encantada ou um tigre. Sua representação é a realização de uma aparência, é "imaginação", no sentido original do termo.

Nas civilizações primitivas, encontra-se em "jogo" um elemento espiritual diferente, e é muito difícil de definir, de acordo com o pesquisador que vimos seguindo, é na representação sagrada, a que os participantes estão certos de que o ato se concretiza e efetua uma certa beatificação, faz surgir uma ordem das coisas mais elevadas do que aquela em que habitualmente vivem. Mas há algo de invisível e inefável que possui uma forma bela, real e sagrada. É executada no interior de um espaço limitado, dentro de um espírito de alegre liberdade, adquire, assim, as características de "jogo".

O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma

figuração imaginária de uma realidade desejada. É uma coisa sagrada, séria, e é comparada ao jogo que define-se como brincadeira "não séria".

Huizinga (1990) faz um questionamento sério, onde é difícil de ser compreendido tanto pela psicologia como pela filosofia. A interrogativa é a seguinte: "o culto é a forma mais alta e mais sagrada da seriedade. Como pode ele, apesar disso, ser jogo?"(p.21). Considera-se o jogo e a seriedade como idéias opostas, observe, a criança joga dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título considera-se sagrado.

O sacerdote quando celebra seus rituais de sacrifício, culto, magia, liturgia, sacramento e mistério, não é erro defini-los como lúdicos, pois o ato de culto possui toda a característica formal do jogo.

2. O LÚDICO E A CRIANÇA

As atividades lúdicas são a essência da infância. Por isso, ao refletir sobre este tema "a importância do lúdico nas séries iniciais", não se pode deixar de lado a formação da criança na sua história e evolução.

Segundo Santos (1999), a criança nem sempre foi considerada como é hoje. Antigamente, ela não tinha assistência social, era considerada miniatura do adulto, ou quase adulto. Seu valor era relativo, nas classes altas era educada para o futuro e nas classes baixas o valor da criança iniciava quando ela podia ser útil ao trabalho, colaborando na renda familiar.

Os jogos e brinquedos, embora sendo um elemento sempre presente

na humanidade desde seu início, também não tinham a conotação que têm hoje, eram vistos como fúteis e tinham como objetivo a distração e o recreio.

Cada época e cada cultura tem uma visão diferente da infância, mas o que predominou foi a criança como ser inocente, inacabado, incompleto, um ser em miniatura.

"A imagem de infância é reconstituída pelo adulto por meio de um duplo processo: de um lado, ela está associada a todo um contexto de valores e aspirações da sociedade e, de outro, depende de percepções próprias do adulto, que incorpora memórias de seu tempo de criança. A infância expressa no brinquedo contém o mundo real, com seus valores, modos de pensar e agir e o imaginário de criador do objeto" (Kishimoto, 1997, p.19).

De acordo com Ariés (1981), até por volta do século XII, a arte medieval desconhecia a infância ou tentava representá-la. O mais provável é que não houvesse lugar para a infância nesse mundo, apenas seu tamanho a diferenciava do adulto.

Por volta do século XIII, surgiram alguns tipos de crianças um pouco mais próximas dos sentimento moderno representados na arte e na iconografia. O primeiro tipo, o anjo, sob a aparência de um rapaz jovem, era a idade das crianças mais ou menos grandes, que eram educadas para ajudar à missa e destinadas as ordens, numa época que não havia seminaristas.

O segundo seria o modelo ancestral de todas as crianças pequenas da história da arte: o menino Jesus, ou Nossa Senhora menina, pois a infância tinha relação com o mistério da maternidade. Na pintura, a evolução em direção a uma representação mais realista e mais sentimental da criança. Com a maternidade da

virgem, a tenra infância ingressou no mundo das representações.

O terceiro tipo apareceu na fase gótica: a criança nua. O menino Jesus quase nunca era representado despido. "A descoberta da infância começou, sem dúvida, no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI" (Ariés, 1981, p.65).

Os trajes da época comprovam o quanto a infância era então pouco particularizada na vida real. Ela era vestida como os outros homens e mulheres de sua condição. A arte medieval representava a criança como um homem em escala reduzida, e isso se prendia não há existência, mas a natureza do sentimento da infância. Na Idade Média vestia-se indiferentemente todas as classes de idade, preocupando-se apenas em manter visíveis, através da roupa, os degraus da hierarquia social. Nada no traje medieval separava a criança do adulto.

"No século XVII, entretanto, a criança, ou ao menos a criança de boa família, quer fosse nobre ou burguesa, não era mais vestida como os adultos. Ela agora tinha um traje reservado à sua idade que a distinguia dos adultos" (Ariés, 1981, p.70).

Em todo adulto há uma criança, por isso o brinquedo é sempre lembrado na memória do adulto, a brincadeira é uma atividade tão maravilhosa que fica na imaginação por toda a vida.

"Em Infância (1984), Graciliano Ramos recorda seu cotidiano de criança pobre, que reconstruía brinquedos de barro e invejava os meninos que possuíam brinquedos mecânicos. Em contraposição, Baudelaire, "Curiosités Esthétiques" (apud Braugère, 1993), relembra o menino burguês que deixou seus brinquedos sofisticados para olhar interessado o brinquedo vivo (rato) do menino maltrapilho" (Kishimoto, 1997, p.21).

Assim como os jogos, a poesia, os contos, os poemas, despertam o

imaginário, sendo um estimulador que permite o adulto a retornar a memória dos tempos passados.

Conforme Huizinga (1990), a poesia exerce no interior da região lúdica do espírito, um mundo próprio para ela criado pelo espírito, na qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente do que apresentam na "vida comum", e estão ligados por relações diferentes das da lógica e da casualidade.

"Em sua função original de fator das culturas primitivas, a poesia nasceu durante o jogo enquanto jogo-jogo sagrado, sem dúvida, mas sempre, mesmo em seu caráter sacro, nos limites da extravagância, da alegria e do divertimento" (Huizinga, 1990, p.136).

Observa-se que a poesia, na realidade, tem uma função lúdica. Que a escola precisa despertar na criança a curiosidade de descobrir a tensão e o prazer de brincar com as palavras. Huizinga (1990) afirma que:

"O que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras. Ordena-as de maneira harmoniosa e injeta mistério em cada uma delas de tal modo que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma" (Huizinga, 1990, p.149).

A poesia instaura um mundo novo em que há uma subversão na ordem dos valores da ideologia dominante, traz um embelezamento puramente literário de uma cláusula legal bem definida. Na atividade lúdica da sociedade, de acordo com Huizinga (1990), a poesia desempenha uma função vital e possui seu pleno valor e se perdem à medida em que os jogos sociais perdem seu caráter ritual ou festivo.

A poesia existe nas mais variadas formas e línguas e aparece em toda parte e em todas as épocas. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, seguida por um estado de alegria e distensão. O primeiro contato com a poesia ocorre no berço (cantigas de ninar), onde constata-se a beleza do ritmo e harmonia dos versos.

Para compreender a poesia, Huizinga (1990) diz que se precisa ser capaz de enxergar a alma da criança como se fosse uma capa mágica e admitir a superioridade da sabedora infantil sobre a do adulto.

Assim como a poesia, os contos de fadas também são vivenciados como maravilhas, porque a criança se sente entendida e apreciada bem no fundo de seus sentimentos, esperanças e ansiedades, sem que tudo isso tenha que ser investigado sob a luz austera de uma racionalidade que ainda está aquém dela.

"Os contos de fadas enriquecem a vida da criança e dão-lhe uma dimensão encantada exatamente porque ela não sabe absolutamente como as histórias puseram a funcionar seu encantamento sobre ela" (Bettelheim, 1980, p.27).

O autor acima, relata que explicar para uma criança porque um conto de fadas é tão cativante para ela, destrói acima de tudo, o encantamento da história que depende, em grau considerável, da criança não saber absolutamente porque está maravilhada. As interpretações adultas, por mais corretas que sejam, roubam da criança a oportunidade de sentir que ela, por sua própria conta, faça a sua leitura e sua descoberta.

Para que uma história realmente prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar sua curiosidade. Mas para enriquecer sua vida, deve

estimular-lhe a imaginação.

Com tudo isso, hoje a imagem da criança é enriquecida com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas que vejam no papel de brinquedo, da brincadeira e do jogo como parte fundamental no desenvolvimento e na construção do conhecimento.

Vários estudos e pesquisas a esse respeito vem comprovar que o lúdico é uma fonte de prazer e descoberta para a criança e tem muito a contribuir com as atividades durante o processo de ensino-aprendizagem.

A atividade lúdica propicia um estado de consciência livre, criativo. De acordo com Luckesi (2000), o ego dos ocidentais foi construído de forma rígida, autoritária. Ele reage à liberdade que traz a atividade lúdica, por isso, uma educação voltada à esta, proporcionará construir um "Eu saudável".

"Educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro. Educar ludicamente adolescentes e adultos significa estar criando condições de restauração do passado, vivendo bem o presente e construindo o futuro" (Luckesi, 2000, p.22).

A contribuição do lúdico para o desenvolvimento da criança na sala de aula vai depender da concepção que o professor tem de jogo, brincadeira, de aprendizagem e de desenvolvimento. Se a concepção que se tem de jogos e brincadeiras estiver fundamentada a partir de regras rígidas, atividades mecânicas repetitivas, estressantes e excludentes, contribui-se para afastar ainda mais as crianças do mundo imaginário, da ludicidade, da busca de soluções e das realizações coletivas, tornando-as mecanicistas e alienantes. Na escola, quando a brincadeira é usada em forma de cobrança, perde a magia. De acordo com

Fontana e Cruz (1997):

"Quando a escola perde sua dimensão lúdica, sufocada por um uso didático que a restringe a seu papel técnico, a brincadeira esvazia-se: a criança explora rapidamente o material, esgotando-o. Isso se dá quando, em vez de aprender brincando, a criança é levada a usar o brinquedo para aprender" (Fontana e Cruz 1997, p.137).

Por isso, não se deve isolar as crianças em suas carteiras, mas sim incentivar o trabalho em grupo, a troca de idéias que acontece por ocasião das brincadeiras e jogos, onde a cooperação é mais importante que a competição, durante as brincadeiras, o papel do professor é o de provocar a participação coletiva e desafiar o aluno na busca da resolução dos problemas, pois é através do lúdico que possibilita a criança para o espírito de companheirismo e de cooperação. Gradativamente, a criança percebe-se como membro de um grupo social, e não como um ser em miniatura.

2.1 Desenvolvimento da linguagem, sociabilidade e aprendizagem

Muitas perspectivas teóricas propõem explicações para a brincadeira infantil, contudo, este é um elemento particularmente central na concepção sócio interacionista de desenvolvimento humano.

O brinquedo e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem e a sociabilidade da criança. O contato com diferentes objetos e situações diversas estimula-os a linguagem interna e o aumento do vocabulário:

“É na interação social que as crianças são inseridas na linguagem, partilhando significados pelo outro. Cada língua carrega em sua estrutura um jeito próprio de ver, de compreender o mundo, o qual se relaciona características de culturas e grupos sociais regulares” (P.C.N, Educação Física, 1998, p.24).

Pode-se caracterizar a interação humana como um processo em que cada participante, a cada momento, desempenha papéis que têm que se coordenar com os papéis desempenhados pelos parceiros. Em função disso, considera-se que na interação dos papéis atuados, jogados pelo indivíduo, passa-se a definir a interação humana como sendo um jogo de papéis.

Para Vigotsky (1989), as crianças substituem os objetos tornando-os os seus signos. A utilização de alguns desses objetos como brinquedos cria possibilidades de executarem com eles gestos representativos, essa é a chave para toda função simbólica. Por exemplo, a criança pega a tesourinha para recortar, de repente, a tesourinha aberta vira uma bicicleta ou um avião, onde ela viaja. Através desses gestos a criança comunica-se e indica os significados dos objetos usados para brincar. A variedade de situações que o brinquedo possibilita pode favorecer a aquisição de novos conceitos.

Na releitura que Kishimoto (1997) faz sobre Piaget, ele diz que quando a criança brinca, assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Brincando a criança desenvolve seu senso de companheirismo, aprende a conviver, ganhando ou perdendo; aprende a dividir seus brinquedos

numa interação de coletividade. *"O jogo simbólico individual pode, também, de acordo com a ocasião, transformar-se em coletivo com a presença de vários participantes"* (Kishimoto, 1997, p.60).

O jogo simbólico se desenvolve na direção de uma atividade mais construtiva com adaptação ao real. Os jogos de construção (maquetes, réplicas), jogos dramáticos (teatro, dramatizações, também jogos com regras (cartas, xadrez, amarelinha), todas elas desenvolvem-se a partir do jogo simbólico.

No brincar as crianças lidam com a realidade, com a regularidade e a modificação dos acontecimentos, passam a compreender a importância e a necessidade de regras. Como diz Vigotsky:

"Sempre que há uma situação imaginária no brincar há regras, não as regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção que uma criança pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta" (Vigotsky, 1989, p.108).

De acordo com Vigotsky (1989), o que define a brincadeira e a situação imaginária é a criança. Elas mesmas definem as regras para o jogo, modificam-nas, exigem que sejam cumpridas para o jogo ser possível. Elas elaboram interiormente o entendimento de que a regra é uma construção coletiva para o bom funcionamento de uma atividade social, para alcançar um propósito comum. Acabam aceitando a regra como uma coisa necessária e, se um dos componentes desrespeitar as regras, o jogo acaba.

As regras das brincadeiras devem ser discutidas em sala de aula, em conjunto entre professor e aluno, para juntos descobrirem as razões que

organizaram tais regras preexistentes, mas que podem ser modificadas, dependendo dos participantes, pode-se repensar uma nova forma. Com isso, a criança percebe que nada é permanente, imutável, inquestionável, pelo contrário, deve-se duvidar das coisas para buscar formas diferentes para lidar com a construção do conhecimento, que é processo contínuo e transformador.

"Partindo disso, a escola deve promover a ampliação desses conhecimentos, permitindo sua utilização em situações sociais. O professor deve criar situações que coloquem esses conhecimentos em questão, ou seja, situações que solicitem da criança a resolução de um problema, seja no plano motor, na organização do espaço e do tempo, na utilização de uma estratégia ou na elaboração de uma regra" (P.C.N, Educ.Física, p.87).

Dessa forma, a escola deve consider a curiosidade e o interesse da criança, respeitá-la com seu conhecimento inicial, proporcionando a ampliação desse conhecimento através da reflexão, da problematização, confrontando-as com o conhecimento científico estabelecido. A construção desse conhecimento pode ocorrer por meio da mediação com o próprio objeto do saber, livros, meios de comunicação de massa, colegas de classe, professores, brinquedos, jogos, entre outros.

A sala de aula é um espaço privilegiado de interação, onde o estudante interage com o objeto do conhecimento. Hoje, nas escolas existem várias teorias de concepções de aprendizagem, nas quais os professores podem estar buscando aquela que melhor se adapta no seu cotidiano escolar, fazendo sua reflexão.

De acordo com Kishimoto (1997), o raciocínio que os indivíduos

aprendem pelo jogo, fez com que os professores, baseados em teorias construtivistas, tornassem o ambiente de ensino bastante rico em quantidade e variedade de jogos, para que os estudantes pudessem descobrir conceitos inerentes as estruturas dos jogos por meio de sua manipulação.

→ Estas concepção têm levado a práticas pedagógicas espontaneístas da utilização de jogos nas escolas. O embasamento teórico dessa prática, segundo o autor, pode ser encontrado nas teorias psicológicas que colocam apenas no sujeito a possibilidade de aprender, desconsiderando elementos externos como possibilitadores de aprendizagem. Segundo Kishimoto:

"Essas concepções têm como principal característica a crença de que o desenvolvimento cognitivo é a sustentação da aprendizagem, isto é, que para haver aprendizagem é necessário que o aprendiz tenha um determinado nível de desenvolvimento" (1997, p.78).

Essa teoria com base na teoria dos estágios de Piaget, acredita que a criança desenvolve para aprender, uma caminhada de pensamento com a seguinte trajetória:

- De 0 a 2 anos – estágio sensório-motor, quando a criança tem uma inteligência essencialmente prática.
- De 2 a 7 anos – estágio pré-operatório, a criança faz leituras incompletas da realidade, não estabelece relações e é centrada em si mesma.
- De 7 a 12 anos – estágio das operações concretas, a criança começa a pensar de forma mais organizada e sistemática.
- De 12 a 15 anos – estágio operatório formal, a criança transita no universo abstrato em que a realidade se mostra como a realização material de

uma entre as inúmeras possibilidades pensadas.

Na releitura feita por Taille (1992), ainda sobre a teoria de Piaget, em relação as etapas do desenvolvimento, nos mostra que as faixas de idade previstas para cada estágio são rigidamente demarcadas, sendo, fortemente marcadas pela maturação, pois atribuiu-se a ela o fato de crianças apresentarem determinadas características psicológicas em uma mesma faixa de idade.

O aparecimento de novas concepções sobre como se dá o conhecimento tem possibilitado novas formas de considerar o papel do jogo. São as considerações e contribuições da psicologia sócio-interacionista que vêm estabelecer novos paradigmas para a utilização do jogo nas escolas.

Nessa concepção, o homem é entendido como social e histórico. O ser humano faz a história e ao mesmo tempo é determinado por ela.

Segundo Kishimoto (1997), esta concepção focaliza papel do jogo para a construção do conhecimento, tal como a anterior. Diferencia-se, entretanto, daquela ao considerar jogo como impregnado de conteúdo cultural e que os sujeitos, ao tomar contato com eles fazem-no através de conhecimentos adquiridos socialmente. As concepções sócio-interacionistas acreditam que as crianças aprendem e desenvolvem suas estruturas cognitivas ao lidar com jogos de regras.

"É uma decorrência dessa visão o aparecimento do cantinho de jogos, brincadeiras de faz de conta, etc. O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogos, pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem veiculados na

escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas” (Kishimoto, 1997, p.80).

De acordo com a Proposta Curricular de Santa Catarina (1988), a concepção histórico-cultural considera todos capazes de aprender e compreender que as relações e interações sociais estabelecidas pelas crianças e pelos jovens são fortes fatores de apropriação de conhecimento. Tal contribuição científica traz consigo a consciência da responsabilidade ética da escola com a aprendizagem de todos, uma vez que ela é interlocutora privilegiada nas interações sociais dos estudantes, de todos os estudantes.

Então, nessa perspectiva, não se pode negar a grande importância do lúdico na escola, o professor deve colocar-se nas interações vivenciadas pelas crianças, nas brincadeiras, nos jogos, como mediador do conteúdo histórico, a fim de que as crianças elaborem formas de pensar capazes de teorizar a realidade da humanidade. Dentre os teóricos sócio-interacionistas que defendem estas idéias, destaca-se Vigotsky, pela sua relevante contribuição sobre o desenvolvimento e aprendizagem.

De acordo com Vigotsky (1989), o nível de desenvolvimento real representa o estado alcançado pelo desenvolvimento das funções amadurecidas pelo indivíduo. Se uma criança pode fazer certas coisas, independentemente, isso significa que ela já domina, tais funções já estão amadurecidas nela. Já a zona de desenvolvimento proximal, é definida pelas funções que ainda não estão amadurecidas pela criança, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão em período “embrionário”.

"O problema não pode ser solucionado usando-se uma fórmula qualquer, para resolver essa questão, são necessárias pesquisas concretas altamente diversificadas e extensas, baseadas no conceito de zona de desenvolvimento proximal" (Vigotsky, 1989, p.103).

Outro teórico sócio-interacionista que integra muito bem com outros teóricos é Henry Wallon. Wallon estudou o desenvolvimento da pessoa de um modo integrado, para compreender vários aspectos do desenvolvimento da criança. Estudando o desenvolvimento da pessoa nos domínios afetivos, cognitivos e motor. Neste estudo, procura mostrar quais são, nos diferentes momentos de desenvolvimento, os vínculos entre cada um desses domínios e as implicações para o todo representado pela pessoa. De acordo com a Proposta Curricular de Santa Catarina (1988), ao fundamentar-se em Wallon, indica que este estudo resultou em quatro temas fundamentais: afetividade, movimento, inteligência e a questão da pessoa do eu.

No primeiro tema, a afetividade, Wallon vai pensar a questão das emoções entendidas como um tipo particular de manifestação afetiva que se diferencia de outros por alguns traços.

"Para Wallon (1981), a emoção é a primeira linguagem da criança, sua primeira forma de sociabilidade, através da qual são significadas as diversas situações (choros, espasmos), transformando, assim, os atos que era puramente impulsivos e motores em atos relacionais de comunicação" (Proposta Curricular, 1998, p.23).

A emoção promove o desenvolvimento da inteligência; primeiro o bebê chora involuntariamente, ele percebe que o seu choro provoca uma ação pelas pessoas que o rodeiam (pai, mãe, irmãos...), torna assim uma manifestação

psíquica, já havendo uma elaboração mental.

O segundo tema descrito por Wallon *apud* Dantas é o movimento: "O grande eixo é a questão da motricidade; os outros surgem porque não conseguem dissociá-lo do conjunto do funcionamento a pessoa" (Dantas, 1992, p.37).

Quando se fala em emoções, pensa-se de imediato em movimento, porque a emoção é uma atividade muito corporal. Os primeiros gestos, antes de serem emocionais, tirando o choro, são gestos impulsivos e tornam-se emocionais.

Na releitura que Dantas (1992) fez sobre a teoria de Wallon, ela relata que o movimento é a expressão da emoção, além de permitir a apropriação simbólica e abstrata dos objetos. Antes de agir diretamente sobre o meio humano, mobilizando as pessoas através das emoções.

Esse processo se dá sob a forma de uma exuberância de gestos e de movimentos corporais, os jogos, por exemplo: a criança, ao assumir papéis adultos, desenvolve-se emocionalmente e intelectualmente, pois está atuando acima da sua idade. Exemplo: se fez o papel de mãe, ela representa-a muito bem.

A terceira teoria estudada por Wallon *apud* Dantas é a da inteligência. "Nesta concepção do desenvolvimento da pessoa, a inteligência ocupa o lugar de meio, de instrumento colocado à disposição da ampliação daquela" (Dantas, 1992, p.41).

Na reelaboração da teoria de Wallon, Dantas (1992), destacou o pensamento discursivo, que é o pensamento expresso pela fala e organizado pela linguagem. Ele descreve como é o pensamento sincrético, é como se tudo estivesse em um mesmo plano, a criança é capaz de misturar uma explicação no

plano mítico com uma explicação científica e tecer uma forma. Nesse sentido, é fundamental que a criança tenha contato com um conhecimento social construído.

Essa teoria dá um direcionamento para a criança desenvolver o intelectual, observando que se deve valorizar a interação com os elementos da cultura.

O quarto tema fundamental na teoria de Wallon, é a pessoa do Eu.

"Tanto para Vygotsky (1989), como para Wallon (1981), o ser humano se constrói na relação com o outro. Para Wallon, a individualidade só se faz possível no social. Para Vygotsky, toda função psicológica superior evidencia-se em dois momentos: primeiro, no social e depois no individual" (Proposta Curricular de Santa Catarina, 1998, p.26).

É pela interação entre o sujeito, o meio social e o físico, e até pela interação do sujeito com ele próprio, que vai se dando a progressiva diferenciação da pessoa. Estes dois teóricos, Wallon e Vygotsky, trouxeram para a educação estudos de fundamental importância para a compreensão do desenvolvimento infantil. Ambas dedicaram-se a estudar a construção do ser humano e a contribuição da educação sistematizada neste processo, que é dialético e histórico. *"A diferença entre os dois consiste no que ele considera a principal mediação nesta relação: para Vygotsky é a linguagem, enquanto que para Walon é a emoção"* (Proposta Curricular de Santa Catarina, 1998, p.23).

2.2 Tipos de brinquedos e brincadeiras

A criança ao ver o brinquedo é tocada pela sua proposta, sua imaginação se desenvolve e suas habilidades também. O brinquedo estimula a curiosidade, proporcionando a aprendizagem e o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção.

Segundo Kishimoto (1997), a escola dispõe de vários recursos como brincadeiras, jogos que podem ser criados, que auxiliam a desenvolver a criatividade do estudante e a construção do conhecimento. Um dos primeiros citados pelo autor é o brinquedo educativo, que ocupa um lugar importante na prática escolar. O brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, tabuleiro, encaixe, parlendas, músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica. É evidente que o resultado é melhor se a criança manipula estes brinquedos livre e prazerosamente, não por imposição do professor. Por exemplo, o professor coloca um quebra-cabeça para a criança diferenciar as cores e talvez não consiga esse objetivo. No entanto, se a criança prefere empilhar peças de quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade, a criatividade, mas não garante que a criança faça a diferenciação das cores. *“Apesar da riqueza de situações de aprendizagem que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento*

efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor”
(Kishimoto, 1977, p.37).

Essa é a especificidade do brinquedo educativo. Outro tipo de brinquedo bastante valorizado, são os brinquedos tradicionais. Como o nome já diz, são brinquedos aceitos coletivamente e preservados através dos tempos, transmitidos oralmente de geração a geração.

De acordo com Kishimoto (1997), a brincadeira tradicional incorpora a mentalidade popular, expressa sobre tudo pela oralidade. Considerada como parte da cultura popular, essa forma de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo, em certo período histórico.

“No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade” (Santos, 1997, p.56).

Entre várias brincadeiras e brinquedos tradicionais, Santos (1997), em sua obra, cita alguns que se destacam: pandorga ou pipa, como é mais conhecida em nossa região. De origem oriental, foi utilizada de diversas formas até transformar-se em brinquedo. Há milênios diverte crianças e adultos do mundo todo.

Amarelinha, um jogo universal, as variantes nas regras, como toda brincadeira espontânea, são estabelecidas pelos participantes. Bolita é o jogo favorito dos meninos (hoje também é praticado pelas meninas) em qualquer tempo e lugar.

Pernas de pau é uma brincadeira bastante antiga, mas hoje ainda muito usada. Cinco Marias, esse jogo desenvolve a atenção e habilidades motoras. Boneca, é um dos mas antigos objetos de brincar que a humanidade conheceu. Foi objeto de culto religioso, decoração e entretenimento para crianças. Muitos outros brinquedos tradicionais estão presentes hoje no repertório lúdico da criança , como bilboquê, o jogo de taco, pular corda, peteca, etc.

De acordo com Kishimoto " muitas dessas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras modificam-se recebendo novos conteúdos" (1997, p.38). A brincadeira tradicional tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de consciência social e permitir o prazer de brincar.

Outra brincadeira citada por este pesquisador é a do faz-de-conta, que deixa evidente a presença da situação imaginária, assim, nesse jogo, a criança experimenta diferentes papéis sociais a partir da observação do mundo do adulto. A brincadeira desta forma é um espaço de aprendizagem, onde a criança representa papéis além de sua idade. Uma das fontes de prazer desse jogo são as regras estabelecidas pelos participantes. (Idem).

Para Kishimoto (1997), uma outra brincadeira que a escola deve considerar importante para estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança, é a da construção. De acordo com a autora, quando a criança está construindo, está extravasando suas representações mentais, além de manipular objetos. As construções se transformam em temas, pois a criança imagina e constrói (casas, móveis, etc). Com isso, a brincadeira evolui em complexidade conforme o desenvolvimento da criança.

2.3 O jogo na aprendizagem

Sabe-se que o jogo é de fundamental importância para a vida do ser humano, tanto que quando um adulto tem um tempo livre, percebe-se que está envolvido com algum tipo de jogo. Nessa perspectiva, é que as professoras Petry e Quevedo, uma professora de Educação Física e a outra professora alfabetizadora, resolveram unir-se para fazer um estudo mais aprofundado sobre a importância do jogo. Elas sabiam que o aspecto lúdico é a característica fundamental do ser humano e que a criança precisa brincar, inventar, jogar, criar, para crescer e manter o seu equilíbrio com o mundo. Com isso, buscaram referencial teórico para sustentação de sua pesquisa nas teorias de Emilia Ferreiro sobre a psicogênese de Piaget e a obra de Paulo Freire.

“O importante é dar a criança a consciência de pertencer a um grupo. O jogo em equipes, em grupos, gera direitos e deveres, sugere hierarquia de valores e exige do aluno identificação com o grupo, ao mesmo tempo em que mantém sua individualidade, aprendendo a sobreviver como indivíduo que convive e participa” (Petry e Quevedo, 1993, p.35).

Os jogos passam a ter significados positivos para a criança no momento em que o professor propicia o trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização. Nesse sentido, o jogo será de grande utilidade no

processo de alfabetização. De acordo com as autoras, o jogo somente incomoda e atrapalha na sala de aula, aqueles professores que não participam.

As autoras sugerem alguns tipos de jogos de mesa que contribuem no processo de construção do conhecimento da criança em sala de aula.

- Jogo da memória – através deste jogo, a criança amplia o seu universo de palavras, como também utiliza seus esquemas de assimilação ao identificar as semelhanças entre letras, palavras, etc.

- Jogo do bingo – contribui na colaboração entre alunos de diferentes níveis de conceitualização da leitura e da escrita. Pode ser confeccionados pelo professor ou pelos alunos. Existem de diversas formas, com números, palavras, substantivos próprios.

- Jogo de cartas – é interessante pois é realizado entre parceiros ou em pequenos grupos, possibilitando a criança a encontrar sua identidade, conhecer as regras o construir regras feitas pelos próprios participantes.

- Jogo de dominó – é um excelente meio de ajudar a criança no seu processo de alfabetização, uma vez que neste jogo é necessário estabelecer correspondência entre uma e outra palavra, número, etc.

As autoras concluíram o trabalho percebendo que ainda hoje há muita resistência dentro da sala de aula, pelos profissionais de educação, que vêem o jogo como uma atividade reservada para o recreio e que dentro da sala de aula tem que haver silêncio, pois são ensinadas matérias importantes.

Para elas, porém, jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela, junto com ela, deixá-las jogar com seus parceiros e em grupos, é um

compromisso que todo educador deveria ter com a criança, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e sócio-afetivo, como também um ótimo auxiliar no processo de alfabetização.

Os educadores devem ter cuidado com o sentido real do jogo. Referindo-se a Vygotsky (1989), definir o jogo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto. Pois segundo ele, o jogo tem sentido oposto, tanto dá prazer, alegria, como desprazer e tristeza. Dá prazer quando o resultado é agradável e interessante e desprazer quando o resultado é desfavorável à criança.

2.4 A ludoteca como alternativa pedagógica

2.4.1 Que é uma ludoteca

De acordo com Negrine (1994), as ludotecas são espaços de jogos criados com o objetivo de proporcionar estímulos para que a criança, jovens e adolescentes, possam brincar livremente. No Brasil, denomina-se “brinquedoteca”, termo adequadamente justificado, uma vez que na língua portuguesa se utiliza o vocábulo brincar, quando se faz referência ao jogo infantil.

O autor relata que as ludotecas multiplicam-se ano após ano no continente europeu e os resultados sociais que elas desencadeiam acabam motivando o poder público a continuar investindo nesse tipo de instituição. A brinquedoteca provoca reflexões e por despertar pais e educadores para uma

nova maneira de considerar a atividade infantil, provoca também alterações na escala de valores. Pelo simples fato de existir, a brinquedoteca é um testemunho de valorização da atividade lúdica das crianças.

"Portanto, a criação de ludotecas pode vir a ser uma das alternativas pedagógicas informais interessantes dentro de nosso contexto social, uma vez que são inúmeras as crianças e jovens que perambulam pelas ruas sem frequentar uma escola e, conseqüentemente, seu tempo de ócio é dedicado a atividades que as levam a delinquir" (Negrine, 1994, p.47).

2.4.2 Origem das ludotecas

Negrine (1994) relata que há indicadores de que a primeira ludoteca foi fundada em 1934, na cidade de Los Angeles (Califórnia). Mas somente em 1960 a Unesco lançou a idéia em nível internacional. A partir daquele momento foram surgindo diferentes iniciativas na maioria dos países europeus, na América, também na Ásia e na Oceania.

Na Espanha, em 1992, já existiam 125 ludotecas, e a tendência é de continuarem crescendo. As ludotecas, como espaços lúdicos alternativos, são instituições que possibilitam a abertura de um novo campo de trabalho e de investigação. Uma alternativa que Negrine (1994) propõe é uma ludoteca dentro do ambiente escolar, para propiciar as crianças o prazer de construir o seu próprio conhecimento. *"A principal implicação da existência da ludoteca no âmbito institucional das escolas pode ser a aproximação entre a teoria e a prática..."* (Negrine, 1994, p.48).

Reverendando a autora Cunha (1997), o professor precisa ter coragem de errar, é preciso ser poeta, é preciso ser cientista, é preciso ser trabalhador e ter a coragem criativa de quem optou por construir um mundo melhor.

2.4.3 Função da ludoteca

Com relação às crianças, uma ludoteca pode ter várias funções dentro do ambiente escolar: pedagógico, social, comunitário, de comunicação familiar, de animador de bairro. De acordo com Negrine (1994), a importância de cada uma das funções é:

A função pedagógica, é a de oferecer a possibilidade de seleção entre “bons” brinquedos para o desenvolvimento das crianças em todos os aspectos.

A função social, possibilita as crianças carentes brincarem com brinquedos com custo mais elevado.

A função comunitária, é que a criança jogando em grupo aprende a respeitar, cooperar, ajudar e receber ajuda e a compreender as demais funções de comunicação familiar, no momento em que é reanimado o jogo no seio da família.

A função de animador, do bairro lugar onde grandes e pequenos se encontram, onde as crianças fazem novas amizades e os pais podem se relacionar com os educadores e profissionais da área em um ambiente relaxado e tranquilo.

Negrine (1994) acredita que no momento em que os pedagogos em geral despertem para atribuir importância ao lúdico no processo de

desenvolvimento e aprendizagem humana e propõem disseminação de espaços lúdicos como forma de concretizar esta inovadora maneira de pensar pedagógico, depara-se como uma provável profissão emergente, com a formação do brinquedista ou do ludotecário, como se preferir denominar. Pois não são poucos os pensadores pós-modernos que falam que o terceiro milênio é o da ludicidade.

3 CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS

Esta pesquisa caracteriza-se por ser de cunho qualitativo e quantitativo. Sendo assim, optou-se pelo tipo de pesquisa descritiva, que segundo Minayo (1998), coloca o pesquisador frente a frente aos autores envolvidos em seu horizonte de interesse.

Utilizou-se ainda a pesquisa do tipo etnográfica, pois envolveu trabalho de campo com propostas de ações e aprendizagem conjuntas. De acordo com André (1998), na pesquisa etnográfica "o pesquisador aproxima-se de pessoas, situações, locais, eventos, mantendo com eles um contato direto" (p.29), para que assim desse conta de responder as questões da pesquisa e melhor contemplar os objetivos propostos, com amostragem intencional simples.

Como instrumentos de coleta de dados foram utilizados questionários semi-estruturados e observação, obtendo-se assim dados mais precisos para a referente pesquisa. A pesquisa realizou-se nas seguintes escolas:

Ciep Dr. Bento Rubião	Clássico em Cooperação Santos Anjos	Escola Municipal Londres
152 alunos na Educação infantil	170 alunos na Educação infantil	130 alunos na Educação infantil
08 professoras	06 professoras	06 professoras
Período – Outubro	Período – 25/5 a 05 / 07	Período – Novembro
Rio de Janeiro	Rio de Janeiro	Rio de Janeiro

A população atingida foi de oito professoras que trabalham nas séries iniciais do ensino ^{Baixa} fundamental destas escolas.

No primeiro momento foram distribuídos questionários semi-estruturados para cada uma das professoras.

No segundo momento, foi realizada a observação em sala de aula, para que se obtivesse resultados mais fidedignos da realidade buscada. Observando o seguinte:

- Aplicação do lúdico no cotidiano escolar
- Ambiente da sala
- Relacionamento professor x aluno
- Participação dos alunos
- Motivação da professora

O terceiro momento foi de aplicabilidade de um ensaio numa linha pedagógica cujo tema era literatura infantil, com o objetivo de proporcionar à criança, através de jogos e brincadeiras, o prazer através da leitura. Os tipos de atividades lúdicas desenvolvidas foram:

- brincadeira do balão
- brincadeira do seu lobo

- jogo do bingo
- quebra-cabeça
- Jogo qual é a música?
- Jogo vivo-morto
- teatro
- brincadeiras sugeridas pelas crianças
- queimada
- pular corda
- alerta

O Ciep Dr. Bento Rubião está situado dentro da comunidade da Rocinha, Estrada da Gávea s/nº.

A escola foi criada no dia 28 de junho de 1983. A maioria dos alunos ¹ são da própria comunidade. A escola enfrenta muitas dificuldades, não possui recursos e a estrutura do Ciep já está muito desgastada.

Realizou-se um ensaio de aplicabilidade nessa escola, com uma turma de 2º série do ensino fundamental, com 28 crianças, no período de 22 a 26 de outubro de 2004.

Este trabalho foi realizado juntamente com a Professora Ana Maria Barros, minha irmã, que leciona no Ciep e minha amiga de curso Renata Reis. Juntas desenvolvemos este ensaio que nasceu da vontade de realmente ter o Lúdico no cotidiano escolar. Durante a aplicabilidade dos jogos obtive parceiros do Ciep, a professora de inglês Deise Verguer, a professora de educação física Bethe Cardoso e também a professora regente Daniele Ribeiro.

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

Local:

Horário:

Data:

Situação/observação:

1. Em sala de aula:

a) Relacionamento professor x aluno;

b) Se aplica o lúdico em sala de aula;

c) O ambiente da sala de aula;

d) Se há participação e interesse nas atividades solicitadas pela professora;

e) Se é uma professora motivada;

f) Se há respeito por parte da professora nas brincadeiras, aceitando as opiniões e sugestões das crianças.

4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Com o objetivo de verificar a importância que os professores dão ao lúdico no processo de construção do conhecimento da criança no seu fazer pedagógico, observou-se três professoras e foram questionadas oito que atuam nas séries iniciais do ensino fundamental, no município do Rio de Janeiro.

As professoras da presente pesquisa são todas do sexo feminino e todas estão especializando-se em suas áreas de atuação: duas estão cursando letras, três cursando pedagogia e três já são habilitadas.

Desta forma, organizou-se uma tabela de frequência relativa com os dados colhidos durante a realização da pesquisa de campo, com oito professoras. No decorrer da apresentação dos resultados, serão expostos os percentuais de respostas dadas pelas professoras. No primeiro momento da pesquisa foram distribuídos os questionários para cada uma das professoras.

QUADRO 1: Contribuição do lúdico no processo de construção do conhecimento

Respostas	nº de professoras	%
Contribui muito na aprendizagem	06	75
É brincando que a criança interage com o meio social	02	25
Total	08	100

Percebe-se que tanto para Wallon como para Vigotsky, "o ser humano se constrói na relação com o outro" (Proposta Curricular de Santa Catarina, 1998, p.26).

Nessa mesma linha de pensamento estão os P.C.N. de Educação Física (1997), que afirma que é pela interação social que as crianças são inseridas na linguagem, que se relacionam com culturas diferentes do seu jeito próprio de ver e compreender o mundo.

Nessa perspectiva, o professor deve colocar-se como mediador do conteúdo histórico que ocorre através dos jogos e brincadeiras, afim de que as crianças elaborem maneiras de pensar capazes de teorizar a realidade.

QUADRO 2: Importância do lúdico na prática pedagógica

Respostas	Nº de professoras	%
Estímulo para aprendizagem, pois estimulam o raciocínio, havendo socialização	04	50
A criança, por natureza, está em constante relação com o lúdico	01	12,5
Aprendem a respeitar regras, limites e introduz esportes	01	12,5
Muito importante, trabalhava o lúdico só no pré-escolar, percebi que as crianças aprendem com mais prazer e passei a trabalhar com lúdico nas séries iniciais e deu certo	01	12,5
Não respondeu	01	12,5
Total	08	100

As respostas demonstram que as professoras reconhecem o lúdico como de grande importância no processo ensino-aprendizagem.

Em Luckesi (2000) constata-se a importância que ele dá ao lúdico quando diz: "educar crianças ludicamente é estar auxiliando-as a viver bem o presente e preparar-se para o futuro" (p.22). Para o autor, o lúdico ultrapassa essa descrição espontaneísta que se faz de jogos e brincadeiras. É muito mais, é o prazer de fazer as coisas.

QUADRO 3: Utiliza o lúdico em todas as disciplinas

Respostas	Nº de professoras	%
Sim	08	100
Total	08	100

QUADRO 4: Participação efetiva dos alunos nas brincadeiras e jogos

Respostas	Nº de professoras	%
As crianças participam de todas as Brincadeiras e jogos com prazer	08	100
Total	08	100

QUADRO 5: Momento de motivação em sala de aula

Respostas	Nº de professoras	%
Fazendo atividades lúdicas	08	100
Total	08	100

Como pode-se observar nos quadros 3, 4 e 5, as respostas das professoras foram unânimes. Desde a época mais remota, nas sociedades

primitivas, segundo Campos (1998), o ser humano já buscava ocupações criadoras e prazerosas.

É brincando que a criança desenvolve o senso de companheirismo, de convivência, de socialização, numa interação coletiva. Segundo Kishimoto (1997, p.60), "o jogo simbólico individual pode, também, de acordo com a ocasião, transformar-se em coletivo com a presença de vários participantes".

QUADRO 6: Objetivo do jogo e brincadeira na sala de aula

Respostas	Nº de professoras	%
Desenvolver a aprendizagem de forma prazerosa	03	37,5
Despertar o interesse do aluno desenvolver habilidades com maior rapidez e melhorar a auto-estima da criança	02	25
Proporcionar diversão	01	12,5
Passar e fixar o conteúdo de forma agradável	01	12,5
Preparar para uma vida em grupo, respeitar regras, solidariedade	01	12,5
Total	08	100

Os depoimentos acima demonstram que as professoras utilizam as brincadeiras e jogos preocupadas com a aprendizagem do estudante, com a auto-estima, respeito mútuo, com as habilidades, solidariedade, em fixar conteúdos não compreendidos, tudo isso de forma prazerosa.

Chama a atenção a resposta "para fixar conteúdos" de uma das professoras observadas. Percebe-se que utiliza o jogo de forma mecânica, através de competição, pois, segundo ela, desperta interesse o "querer ganhar, querer terminar primeiro, assim acontece a aprendizagem".

Sabe-se que numa sociedade capitalista o mais importante é ter, é vencer. Então, essa forma de competição não pode ser levada para a sala de aula, inculcando na criança o individualismo, o querer ser o melhor, o querer ter. A escola deve, sim, estar comprometida para transformar essa sociedade da qual se faz parte. Os educadores devem apontar caminhos para que ocorra essa mudança. Acredita-se que através das brincadeiras e jogos a criança interaja com outras de forma prazerosa.

Recorrendo a Fontana e Cruz (1997), "quando a escola perde sua dimensão lúdica sufocada por um uso didático que a restringe no seu papel técnico, a brincadeira esvazia-se" (p.139).

QUADRO 7: Fundamentação teórica sobre o lúdico

Respostas	Nº de professoras	%
Pouca, apenas a Proposta curricular	01	12,5
Vygotsky, Wallon, Emília Ferreiro, Ester Grossi, Proposta Curricular	04	50
Alegrear as crianças, vê-las contentes	02	25
As recebidas na faculdade	01	12,5
Total	08	100

Com estas respostas vagas, conclui-se que as professoras não têm contato com teorias sobre o lúdico que embase sua prática pedagógica, no seu cotidiano escolar. Nenhuma das respostas definem se as professoras têm conhecimento sobre as teorias para aplicarem na prática ou somente conhecem os teóricos.

Os teóricos citados por elas são defensores da concepção construtivista e sócio-interacionista. Ambas consideram todos capazes de aprender e

compreender que as relações e interações sociais estabelecidas pelas crianças são fatores de apropriação do conhecimento.

De acordo com Vygotsky (1989, p.103): "O problema não pode ser solucionado usando-se uma fórmula qualquer para resolver esta questão, são necessárias pesquisas concretas altamente diversificadas e extensas, baseadas no conceito de zona de desenvolvimento proximal".

repetido

Com isso, o professor precisa estar atualizando-se, estudando, lendo, para sair da zona de desenvolvimento real em busca da zona de desenvolvimento potencial como sugere a teoria vygotskiana.

No segundo momento realizou-se a observação em cinco períodos. Houve o acompanhamento da professora regente, da professora de Educação Física e da professora de Inglês do Ciep.

Constatou-se que a professora regente aplica o jogo em sala de aula, principalmente os jogos de mesa: bingo, dominó, jogo da memória, jogos de cartas. Segundo ela, "desperta a criança a querer vencer, ser a primeira".

De acordo com Vygotsky (1989), o jogo tem sentido oposto como qualquer outra atividade. Existem jogos que só são agradáveis a criança se o resultado for favorável e são acompanhados de desprazer quando o resultado é desfavorável. Portanto, "definir o brinquedo como uma atividade que dá prazer à criança é incorreto" (p.105).

repetido

Retornando a Petry e Quevedo (1993), os jogos passam a ter significados positivos para a criança no momento em que o professor propicia o trabalho coletivo, de cooperação, de comunicação e socialização. Nesse sentido, o jogo será de grande utilidade no processo de alfabetização.

Durante a observação, foi analisado que quando houve aplicabilidade dos jogos, as crianças tiveram poucas possibilidades de trocar pontos de vista, de se movimentar e sugerir movimentos, discutir as regras, tomar iniciativas, criar outras possibilidades de participação. É importante que as crianças participem ativamente no desenvolvimento dos jogos, da discussão das regras, das possibilidades de jogar, fortalecendo sua participação como elemento do conjunto de jogadores.

Pode-se observar que o ambiente físico da sala de aula, em que foi desenvolvido o ensaio segue uma linha tradicional na sua organização. As crianças sentam-se em fileiras, uma atrás da outra; nas paredes, quadros silábicos com desenhos reproduzidos pela professora. Um dos poucos recursos que a professora dispõe e o mais utilizado é o quadro negro. A professora, para manter o silêncio na sala, utiliza-se da técnica da "estrela". A criança que mantém silêncio ganha de presente no caderno uma estrela vermelha e aquela que não consegue ficar quieta, uma estrela preta. Isso acontece diariamente. Esse é um jogo que, segundo Vigotsky (1989), é de prazer para uns e desprazer para outros.

A professora de inglês trabalha de uma forma mecânica, com desenvolvimento da memória curta, ou seja, somente decorar, sem contextualizar e estabelecer relações dentro da realidade presente.

As aulas de Educação Física, são momentos de alegria para as crianças, pois elas adoram atividades lúdicas e é um período que elas saem da sala de aula. Mesmo sendo atividades sugeridas e expostas pela professora, pois existe uma preocupação excessiva dela em ensinar as crianças a jogar corretamente. A professora inicia o jogo fazendo uma descrição da atividade,

principalmente das regras, delimitando o papel de cada participante. A criança passa a ser um mero componente do jogo, recebe tudo pronto: regras, números de participantes, espaço físico delimitado. As crianças não têm liberdade para questionar, sugerir ou até mesmo participar dentro das suas possibilidades de ação. Mesmo assim, as aulas de educação física propiciam alegria pelo prazer do movimento. Segundo Wallon (apud Dantas, 1992), o movimento é a expressão da emoção, além de permitir a apropriação simbólica e abstrata dos objetos.

As aulas são motivadas de acordo com os objetivos e interesses das professoras, conforme o que querem que as crianças aprendam naquela ocasião. Se for preciso usar atividades lúdicas para que elas consigam atingir os objetivos, daí sim são utilizadas. O relacionamento professora x aluno não é bom, pois há opressão registrada através da existência de prêmios para os melhores, os ganhadores. As professoras não despertam nas crianças a curiosidade, a produção, nem buscam formas diferentes para lidar com a construção do conhecimento, que é um processo contínuo e transformador. Estão formando, assim, uma turma alienante.

Ao finalizar o período de observação, constatou-se que realmente as crianças ficam tristes no momento que termina a aula de educação física e precisam voltar para a sala de aula.

No terceiro momento realizou-se um ensaio dentro de uma linha pedagógica mediadora de aplicabilidade, com o objetivo de proporcionar à criança, através de jogos e brincadeiras, o prazer pela leitura.

De acordo com Bettelheim (1980), os contos de fada são vivenciados como maravilhas porque a criança se sente entendida e apreciada bem no fundo de seus sentimentos.

Nesta perspectiva, buscou-se proporcionar as crianças condições para aprendizagem que ocorrem através dos jogos e brincadeiras, cumprindo assim um papel socializador, propício para o desenvolvimento da criança por meio de atividades lúdicas diversificadas realizadas em situações de interação.

Com o objetivo de desenvolver a expressão verbal, a socialização e reconhecer diversos personagens das histórias infantis, lançou-se a brincadeira do balão.

Dentro de cada balão havia uma palavra com o nome de um dos personagens infantis. As crianças jogavam o balão para cima e tentavam estourar no ar, alguns conseguiam, outros não, então uns ajudavam os outros. Cada um fazia um comentário sobre a palavra que estava em seu balão. Houve a socialização de cada história da qual fazia parte o seu personagem.

De acordo com o P.C.N de educação física (1997), "é na interação social que as crianças são inseridas na linguagem, partilhando significados com outros" (p.24).

Para estimular o gosto pela leitura, a criatividade e a habilidade de trabalhar em grupo, optou-se pela apresentação de uma fita de vídeo com o conto de fadas "Chapeuzinho Vermelho". De acordo com Bettelheim (1980, p.27): "Os contos de fada enriquecem a vida da criança e lhe dão uma dimensão encantada exatamente porque ela não sabe absolutamente como as histórias puseram a funcionar seu encantamento sobre ela"

Os contos de fada enriquecem a vida da criança e lhe dão uma dimensão encantada exatamente porque ela não sabe absolutamente como as histórias puseram a funcionar seu encantamento sobre ela"

Partindo da estória Chapeuzinho Vermelho, foi possível organizar várias atividades, contextualizando para os dias atuais de nossa sociedade, sem que isso tirasse o encanto e a magia que os contos de fadas oferecem em cada época e cultura.

Para Bettelheim (1980), as interpretações adultas, por mais corretas que sejam, roubam da criança a oportunidade de sentir que ela, por sua própria conta, faça a sua leitura, a sua descoberta.

idem

Com as palavras chapeuzinho e vermelho, foi realizado um acróstico literário, onde as crianças brincavam com as palavras. De acordo com Huizinga (1938, p.149): "O que a linguagem poética faz é jogar com as palavras. Ordena de maneira harmoniosa e injeta mistério em cada uma delas, de tal modo que cada imagem passa a encerrar a solução de um enigma"

O autor citado relata que a poesia existe das mais variadas formas e línguas, e aparecem em toda parte e em todas as épocas. O contato com diferentes objetos e situações estimula-os a linguagem interna e o aumento do vocabulário. Os jogos e as brincadeiras são excelentes oportunidades para nutrir a linguagem e a sociabilidade da criança.

Para melhor contemplar os objetivos, foram propostos vários tipos de jogos e brincadeiras.

Brincadeira do seu lobo – No meio da roda fica uma criança que será o lobo. As crianças da roda cantam: *vamos passear na floresta, enquanto seu lobo não vem*. Perguntam: *está pronto, seu lobo?* Ao que o lobo responde: *estou tomando banho*, imitando o gesto. As crianças repetem a pergunta e o lobo continua respondendo que está se enxugando, vestindo calça...Por último, ele diz

vou buscar a bengala. É o sinal para que as crianças saiam correndo e o lobo atrás. Aquela que for pega será o próximo lobo.

Essa brincadeira faz com que a criança tenha o reconhecimento dos sinais vitais e de suas alterações, como a respiração, os batimentos cardíacos, no momento em que o lobo está se preparando para pegá-la, tendo assim uma situação de prazer, envolvendo a interação, a imitação, podendo ampliar o conhecimento sobre seu corpo e a expressão do movimento, de forma mais harmoniosa.

Essa brincadeira pode ser modificada dependendo dos participantes. Eles podem optar por querer matar o lobo, expondo assim sua agressividade, a emoção de estarem rolando no chão, socializando e interagindo com os demais.

Para Wallon (1981, apud Proposta Curricular de Santa Catarina), "a emoção é a primeira linguagem da criança, sua primeira forma de sociabilidade" (p.23). Com isso, a criança percebe que nada é permanente, imutável, inquestionável, pelo contrário, deve-se duvidar das coisas para buscar formas diferentes para lidar com a construção do conhecimento.

O jogo do bingo, de quebra-cabeça, morto-vivo, caça-história, qual é a música? Todos esses jogos foram proporcionados para motivar as crianças a sentir prazer pela leitura. Como pode se perceber na figura 2, as crianças ficam felizes no momento que estão jogando, brincando coletivamente.

De acordo com Petry e Quevedo (1993), os jogos de mesa contribuem consideravelmente no processo de construção do conhecimento da criança em sala de aula.

Nessa ótica, o trabalho em grupo é capaz de enriquecer a atuação docente, uma vez que é nas relações de troca dos diferentes componentes do grupo que se dá uma ampliação das capacidades cognitivas.

Também foi desenvolvido a dança da cadeira dos dois tipos: o de excluir e de continuar dançando, quem saía era a cadeira. Perguntou-se as crianças sobre qual das duas danças elas gostaram mais. Foi unânime a resposta deles: a de continuar dançando. Isso fica evidente de que a criança adora viver em grupo, por isso, não se deve isolá-las em suas carteiras, mas sim incentivar o trabalho em grupo, a troca de idéias que acontece por ocasião das brincadeiras e jogos, onde a cooperação é mais importante que a competição. As crianças também sugeriram brincadeiras e jogos, como queimada, amarelinha e alerta. São brincadeiras aceitas coletivamente e preservadas através dos tempos, transmitidas oralmente de geração a geração.

Segundo Kishimoto (1997), a brincadeira incorpora a mentalidade popular, essa forma de brincadeira guarda a produção espiritual de um povo em certo período histórico.

"No convívio com outras crianças, aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade" (Santos, 1997, p.56).

Um outro momento maravilhoso realizado neste ensaio de aplicabilidade sobre a importância do lúdico nas séries iniciais, foi a realização de teatros. As crianças escolheram dois livros com clássicos infantis para encenar:

Cinderela e Chapeuzinho Vermelho. Segundo elas, esses dois livros são "legais", pois depois de tanto sofrimento, no final ficam felizes. Com isso as crianças usaram a imaginação construindo o cenário, máscaras, enfim, produziram a dramatização divididas em dois grupos. Também foram elas que definiram as regras para a apresentação, depois de terem elaborado interiormente o entendimento de que as regras são construções coletivas para o bom funcionamento de uma atividade social, para alcançar um propósito comum. Cada um desempenhou um papel neste jogo. Em função disso, considera-se que na interação dos papéis define-se a interação humana como sendo um jogo de papéis.

Para Vigotsky (1989), as crianças substituem os objetos, tornando-os os seus signos.

Para Huizinga (1990), representar significa mostrar, exhibir-se perante uma platéia de uma característica natural. A criança representa alguma coisa diferente, bela, nobre, mais perigosa do que habitualmente é. Finge ser um príncipe, um papai, uma bruxa malvada, uma fada encantada ou um tigre. Sua representação é a realização de uma aparência é "imaginação" no sentido original do termo.

Mesmo a escola pública sendo tão precária, é possível se fazer um bom trabalho quando se coloca as atividades lúdicas na proposta pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa remete a uma reflexão sobre a importância do lúdico nas séries iniciais.

Ao analisar os resultados dos dados obtidos nessa pesquisa, verificou-se que as professoras demonstram pouca fundamentação teórica sobre o lúdico. Este distanciamento das teorias leva-as a verem no jogo e na brincadeira apenas seu caráter competitivo de disputas, onde existem perdedores e ganhadores.

Esta visão do jogo como competição reproduz o nosso modelo social, os meios de produção, onde o mais importante é vencer, não importam os meios para alcançá-la. Pois, se a concepção que se tem de jogo estiver fundamentada a partir de esportes que possuem regras rígidas, como futebol, vôlei, e outros, contribui-se, assim, para afastar ainda mais nossas crianças do mundo da imaginação, da ludicidade, da criatividade, de busca de soluções e das realizações coletivas.

A falta de conhecimentos sobre a importância das atividades lúdicas no processo de construção do conhecimento, levou os professores a ignorarem essas atividades em sala de aula. Para mudar essa situação, sabe-se que é necessário

um bom referencial teórico, que embase a prática do professor e também uma aproximação ao mundo lúdico das crianças para melhor conhecê-lo e analisá-lo.

Na escola observada constatou-se que o único tempo permitido a vivência de jogos e brincadeiras no espaço escolar é de uma forma mecânica, repetitiva, que visa principalmente atingir os objetivos da educação formal. Preocupados com os conteúdos, os professores transformam o lúdico em atividades didáticas que têm como finalidade o produto e não o processo. Sabe-se que o mais importante é o processo.

As professoras reconhecem a importância do lúdico, mas não conseguem relacionar os seus objetivos com o brincar. Se utilizam ainda da teoria do "descanso", porque não consideram o lúdico uma atividade séria. O jogo espontâneo, as atividades culturais, jogos tradicionais, podem contribuir para a construção do conhecimento da criança. A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura elaborada historicamente, ela precisa participar dos jogos e brincadeiras de forma espontânea e criativa.

De acordo com Huizinga, o jogo é um fenômeno eminentemente cultural, uma atividade espontânea do ser humano. A essência do jogar é o elemento lúdico, do prazer proporcionado durante a atividade.

As crianças só serão curiosas, críticas, confiantes e participantes na resolução de problemas relacionados ao conhecimento necessário para a apropriação do mundo da cultura, se forem participativas.

O professor, no momento de apresentar um jogo ou brincadeira com regras, deve permitir a participação das crianças, questioná-las para saber o que elas já conhecem a respeito do jogo sugerido. Deve explorar, observar a fala da

criança, discutir as regras de como jogar, levar a elaboração de novas regras e, conseqüentemente, a criança cria outras possibilidades para jogar.

De acordo com Vygotsky, o que define a brincadeira é a situação imaginária criada pelas crianças. Elas mesmas definem as regras do jogo, modificam-nas e exigem que sejam cumpridas, para o jogo ser possível.

A partir da pesquisa realizada e da observação feita além da aplicabilidade ficou claro algumas considerações quanto a exploração das atividades lúdicas nas aulas:

Alguns aspectos devem ser observados na exploração das atividades lúdicas durante as aulas:

- estar atento aos interesses das crianças;
- criar um clima de desafio (tempo de duração, número de participantes por grupo, etc);
- apresentar e discutir as regras com os participantes ;
- escolha democrática sobre quem inicia o jogo;
- evitar que os alunos sejam eliminados ou excluídos do jogo, pois o importante é a participação e não a eliminação;
- lembrar que só existe o jogo se houver a participação tanto dos perdedores quanto dos vencedores;
- criação de uma ludoteca na escola, com participação de professores e alunos.

Nesta perspectiva, considera-se a criança como sujeito no processo da brincadeira, tendo oportunidade de observar e ser observada, falar e ouvir, criticar,

sugerir, pensar para fazer e compreender. Assim o lúdico estará contribuindo pedagogicamente para o conhecimento e para o processo de desenvolvimento global da criança.

OBRAS CONSULTADAS

ANDRE, Marli Elisa D.A. de (org.). **Etnografia da prática escolar**. São Paulo: Papirus, 1998.

ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1981, 2º ed.

BETTELHEIM, Bruno. **A psicanálise dos contos de fada**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980, 6º ed.

CAMPOS, Luís Cláudio de A. Menescal. **Lazer e recreação**. Rio de Janeiro: Senac Nacional.

DE LA TAILLE, Yves, OLIVEIRA, M.K.de, **Teorias psicogenéticas em discussão**. São Paulo: Summus, 1992.

FONTANA, Roseli F., CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990, 2º ed.

KISHIMOTO, Tizuco Marchido (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LUCKESI, Cipriano Carlos (org.). **Ludopedagogia – Ensaios 1: Educação e ludicidade**. Salvador: Gepel, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 1998.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem & desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Perspectiva, 1994.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS – PCN. **Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

PROPOSTA CURRICULAR DE SANTA CATARINA. **Educação Infantil, ensino fundamental e médio**. 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1999.

_____ et al. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis: Vozes, 1997.

VIGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

ANEXOS

QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES

1. Dados de identificação

Escola:

Formação:

Sexo:

2. Na sua opinião, o lúdico contribui no processo de construção do conhecimento?

3. Na sua prática pedagógica, que importância você dá ao lúdico?

4. Você usa o lúdico em todas as disciplinas?

() sim () não () às vezes

5. Existe a participação efetiva dos alunos nas brincadeiras e jogos?

6. As brincadeira e jogos são utilizados na escola com que objetivo?

7. Em que momento em sala de aula você percebe que o estudante fica mais motivado:

() lendo livros

() copiando do quadro

() fazendo atividades lúdicas

() resolvendo problemas

8. Você tem fundamentação teórica sobre o lúdico ou seu objetivo para aplicação é somente alegrar as crianças?

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

Local:

Horário:

Data:

Situação/observação:

9. Em sala de aula:

g) Relacionamento professor x aluno;

h) Se aplica o lúdico em sala de aula;

i) O ambiente da sala de aula;

j) Se há participação e interesse nas atividades solicitadas pela professora;

k) Se é uma professora motivada;

Se há respeito por parte da professora nas brincadeiras, aceitando as opiniões e sugestões das crianças.



UNIRIO

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE DIDÁTICA
DISCIPLINA : MONOGRAFIA II

ALUNO(A) : Tatiana Gomes de Carvalho

TÍTULO DO TRABALHO MONOGRÁFICO : A importância do lúdico nas séries iniciais.

ORIENTADOR : Maria Amélia S. Reis

FICHA DE AVALIAÇÃO FINAL

Primeiro avaliador +

Professor convidado:

Carmem Sanchez

Nota : 10,0

Considerações:

Tatiana Gomes aborda em seu texto monográfico *a importância do lúdico nas séries iniciais*. Realiza um *estudo teórico e prático*. Seu texto revela seriedade e compromisso na realização do trabalho. Tatiana dialoga com diferentes autores na reflexão e discussão sobre a importância do lúdico e a relação entre a criança e o lúdico. Aborda a origem do brinquedo, tipos de brinquedos e brincadeiras, o surgimento e concepções de infância. Articula as reflexões teóricas a um trabalho de campo onde observa e entrevista professoras que atuam nos anos iniciais do Ensino Básico, em três diferentes escolas; realiza com as crianças de uma dessas escolas, em uma turma de 2ª série, atividades lúdicas procurando investigar como os alunos e alunas realizavam e reagiam às propostas que trazem o lúdico para o cotidiano da sala de aula.

A ação pesquisadora desenvolvida ressalta a importância dos jogos e brincadeiras para o aprendizado infantil. Ressalta, também, a necessidade dos cursos de formação inicial e continuada de professores(ras) investirem no tema abordado nesta monografia.

A única ressalva que faço é no sentido de alertar Tatiana para a afirmação que mais de uma vez realiza – *na escola observada constatou-se que o único tempo permitido a vivência de jogos e brincadeiras no espaço escolar é de forma mecânica, repetitiva, que visa principalmente atingir os objetivos da educação formal (pág. 57)*. Será que para as crianças esses jogos e brincadeiras eram vivenciados de forma mecânica? Vygotsky, um dos autores de referência para a autora, nos alerta para a capacidade das crianças em alterar, criar e atribuir significados e sentidos variados para as situações que vivencia. *Compreender o compreender* do outro, como nos instiga Gregory Bateson, é um desafio para quem, como nós, aprendeu a generalizar, a afirmar e concluir tendo como única referência o nosso ponto de vista.

Parabéns pelo trabalho realizado!

Sugiro, na cópia a ser arquivada na universidade, uma pequena revisão, pois pelo que pude entender, o trabalho de campo foi realizado com professoras que atuam em turmas dos anos iniciais do **Ensino Básico** (que inclui a Educação Infantil) e não do Ensino Fundamental, conforme consta no texto. Existem, ainda, citações repetidas, alguns problemas de digitação e concordância verbal e na página 53 há referência a uma figura 2, inexistente.

Pelo exposto, acima, atribuo a monografia nota 10,0 (dez).

Tatiana Gomes de Carvalho
(07.03.05)

Segundo avaliador :

Professor orientador : _____

Nota: _____

Considerações:

Para avaliar o trabalho monográfico de **Tatiana Gomes de Carvalho**, impossível deixar de pensar em seu empenho e perseverança na procura de encontrar sintonias e satisfação de desejos de bem cumprir suas tarefas. Tatiana chegou às minhas mãos para orientá-la bem aquém do tempo que destino para orientar monografias, insistiu e mostrou o quanto desejava realizar no campo da educação referenciando os jogos como forma de melhoria do desempenho escolar pelas crianças. Assim, desenvolveu seu tema adotando o título *A importância do lúdico nas séries iniciais* demonstrando que jogos e brincadeiras são excelentes possibilidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente construído, não obstante deixe de lembrar que o prazer está sempre articulado ao desprazer, ou seja prazer e desprazer fazem parte da mesma unidade, por isso é educativo e estimulante ao sucesso.

Em seu trabalho que persegue horas de observações, na medida em que o iniciou em seu próprio convívio profissional estimulada por um grupo de professores que desejavam investigar métodos de ensino que favorecessem "o voltar a educar" e onde a técnica não se coloca mais como única fonte metodológica, Tatiana interfere na prática e com isso realiza um excelente trabalho de cunho etnográfico, percebendo inclusive a dificuldade dos professores pensarem as brincadeiras e brinquedos como momentos de não-ensino, de não-aprendizagem.

Verificou que mudar é preciso e como o autor português, diria, navegar não é preciso, pois a luta dos que desejam ardentemente conquistar seus anseios não pode limitar-se a um fazer, a uma única prática, deve avançar ao mundo do saber e das coisas em si.

Tatiana organiza bem seu trabalho, muitas idas e vindas via Internet nos comprometeram nesse trabalho. Tatiana chegou ao fim após muito trabalho de campo e estudos em vários autores. Pelo empenho, pela revisão bibliográfica extensiva e intensiva, pela importância do tema, minha nota de orientadora que acompanhou passo a passo as modificações propostas, é dez (10,0).

Como não posso distinguir as ações da pesquisa em Educação de suas práticas e experiências vivenciadas no cotidiano da escola e na história de vida das pessoas em seus movimentos de subjetivação, destaco o quanto Tatiana, em sua timidez, cresceu academicamente ao longo da escritura de seu trabalho monográfico como reflexo de tudo que realizou e estudou em nosso Curso de Pedagogia.

Maria Amelia de Souza Reis
Prof^a Dr^a Maria Amelia de Souza Reis
Professora do Departamento de Didática

Recebido em 17/03/05
Rio, 18/03/05

Terceiro avaliador :

Professor da disciplina Monografia II: Ligia Martha Coelho

Nota : 10,0

Considerações:

Atende aos requisitos básicos de uma monografia.

RESULTADO FINAL

Avaliador 1	Avaliador 2	Avaliador 3	Pontos	Nota final
10,0	10,0	10,0	30,0	10,0

Rio de Janeiro, 22/3/2005

LM

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO
Centro de Ciências Humanas e Sociais
Escola de Educação/ Departamento de Didática

Parecer da monografia: *A importância do lúdico nas séries iniciais*

Autora: **Tatiana Gomes de Carvalho**

Orientadora: Maria Amélia Gomes Reis

Período: 2º semestre de 2004 – 07/-3/2005

Tatiana Gomes aborda em seu texto monográfico *a importância do lúdico nas séries iniciais*. Realiza um *estudo teórico e prático*. Seu texto revela seriedade e compromisso na realização do trabalho. Tatiana dialoga com diferentes autores na reflexão e discussão sobre a importância do lúdico e a relação entre a criança e o lúdico. Aborda a origem do brinquedo, tipos de brinquedos e brincadeiras, o surgimento e concepções de infância. Articula as reflexões teóricas a um trabalho de campo onde observa e entrevista professoras que atuam nos anos iniciais do Ensino Básico, em três diferentes escolas; realiza com as crianças de uma dessas escolas, em uma turma de 2ª série, atividades lúdicas procurando investigar como os alunos e alunas realizavam e reagem às propostas que trazem o lúdico para o cotidiano da sala de aula.

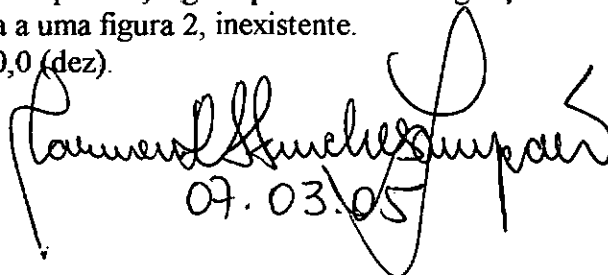
A ação pesquisadora desenvolvida ressalta a importância dos jogos e brincadeiras para o aprendizado infantil. Ressalta, também, a necessidade dos cursos de formação inicial e continuada de professores(ras) investirem no tema abordado nesta monografia.

A única ressalva que faço é no sentido de alertar Tatiana para a afirmação que mais de uma vez realiza – *na escola observada constatou-se que o único tempo permitido a vivência de jogos e brincadeiras no espaço escolar é de forma mecânica, repetitiva, que visa principalmente atingir os objetivos da educação formal (pág. 57)*. Será que para as crianças esses jogos e brincadeiras eram vivenciados de forma mecânica? Vygotsky, um dos autores de referência para a autora, nos alerta para a capacidade das crianças em alterar, criar e atribuir significados e sentidos variados para as situações que vivencia. *Compreender o compreender* do outro, como nos instiga Gregory Bateson, é um desafio para quem, como nós, aprendeu a generalizar, a afirmar e concluir tendo como única referência o nosso ponto de vista.

Parabéns pelo trabalho realizado!

Sugiro, na cópia a ser arquivada na universidade, uma pequena revisão, pois pelo que pude entender, o trabalho de campo foi realizado com professoras que atuam em turmas dos anos iniciais do **Ensino Básico** (que inclui a Educação Infantil) e não do Ensino Fundamental, conforme consta no texto. Existem, ainda, citações repetidas, alguns problemas de digitação e concordância verbal e na página 53 há referência a uma figura 2, inexistente.

Pelo exposto, acima, atribuo a monografia nota 10,0 (dez).


07.03.05

AValiação DE MONOGRAFIA DE FINAL DE CURSO

ALUNA: TATIANA GOMES DE CARVALHO

POR MARIA AMELIA DE SOUZA REIS (Orientadora)

Para avaliar o trabalho monográfico de **Tatiana Gomes de Carvalho**, impossível deixar de pensar em seu empenho e perseverança na procura de encontrar sintonias e satisfação de desejos de bem cumprir suas tarefas. Tatiana chegou às minhas mãos para orientá-la bem a quem do tempo que destino para orientar monografias, insistiu e mostrou o quanto desejava realizar no campo da educação referenciando os jogos como forma de melhoria do desempenho escolar pelas crianças. Assim, desenvolveu seu tema adotando o título *A importância do lúdico nas séries iniciais* demonstrando que jogos e brincadeiras são excelentes possibilidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente construído, não obstante deixe de lembrar que o prazer está sempre articulado ao desprazer, ou seja prazer e desprazer fazem parte da mesma unidade, por isso é educativo e estimulante ao sucesso.

Em seu trabalho que persegue horas de observações, na medida em que o iniciou em seu próprio convívio profissional estimulada por um grupo de professores que desejavam investigar métodos de ensino que favorecessem "o voltar a educar" e onde a técnica não se coloca mais como única fonte metodológica, Tatiana interfere na prática e com isso realiza um excelente trabalho de cunho etnográfico, percebendo inclusive a dificuldade dos professores pensarem as brincadeiras e brinquedos como momentos de não-ensino, de não-aprendizagem.

Verificou que mudar é preciso e como o autor português, diria, navegar não é preciso, pois a luta dos que desejam ardentemente conquistar seus anseios não pode limitar-se a um fazer, a uma única prática, deve avançar ao mundo do saber e das coisas em si.

Tatiana organiza bem seu trabalho, muitas idas e vindas via Internet nos comprometeram nesse trabalho. Tatiana chegou ao fim após muito trabalho de campo e estudos em vários autores. Pelo empenho, pela revisão bibliográfica extensiva e intensiva, pela importância do tema, minha nota de orientadora que acompanhou passo a passo as modificações propostas, é dez (10,0).

Como não posso distinguir as ações da pesquisa em Educação de suas práticas e experiências vivenciadas no cotidiano da escola e na história de vida das pessoas em seus movimentos de subjetivação, destaco o quanto Tatiana, em sua timidez, cresceu academicamente ao longo da escritura de seu trabalho monográfico como reflexo de tudo que realizou e estudou em nosso Curso de Pedagogia.


Prof^a Dr^a Maria Amélia de Souza Reis
Professora do Departamento de Didática

Rio, 18/03/05