

**ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL FREI NIVALDO LIEBEL-ASSEFRENI**

**CELER FACULDADES**

**Curso de Pós-Graduação “Latu Sensu” em Educação Infantil e  
Anos Iniciais do Ensino Fundamental**

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**ELIZANGELA DA SILVEIRA**

**Xaxim (SC), 2011**

**ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL FREI NIVALDO LIEBEL-ASSEFRENI**

**CELER FACULDADES**

**Curso de Pós-Graduação “Lato Sensu” em Educação Infantil e  
Anos Iniciais do Ensino Fundamental**

**O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**ELIZANGELA DA SILVEIR**

**Monografia apresentada para obtenção do título  
de Especialista em Educação, através do Curso de  
Pós-Graduação “Lato Sensu” em Educação  
Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental,  
sob a orientação da Professora Odila Faccio**

**Xaxim (SC), 2011**

**“A vida não é um corredor reto e tranqüilo que nós percorremos livres e sem empecilhos, mas um labirinto de passagens, pelas quais nós devemos procurar nosso caminho, perdidos e confusos de vez em quando presos em um beco sem saída. Porém, se tivermos fé, uma porta sempre será aberta para nós, não talvez aquela sobre a qual nós mesmos nunca pensamos, mas aquela que definitivamente se revelará boa para nós”.**

**A. J. Cronin**

**Dedico este trabalho com muito amor ao  
meu filho Arthur Emanuel!**

**Agradeço primeiramente a Deus e a todas as pessoas que de alguma maneira me ajudaram para a realização deste trabalho. A minha mãe Iris, minha irmã Eliane, minha amiga Michele e aos professores. Que Deus abençoe vocês.**

## RESUMO

A brincadeira é um espaço onde a criança pode expressar de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, seus medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construir a partir das experiências que vivem. Esta pesquisa, objetiva permitir o conhecimento da importância do brincar, no desenvolvimento físico, mental, social e emocional das crianças de educação infantil e sua influência enquanto recurso pedagógico no desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem. Essa preocupação surgiu em decorrência da experiência pessoal, uma vez que percebemos que o brincar é um importante recurso pedagógico. O presente trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa bibliográfica, que nos possibilitou ampliar nossos conhecimentos sobre o brincar e associá-los a nossa prática pedagógica cotidiana, a fim de que, através de um processo dialético, professor e alunos, novos conhecimentos sejam construídos coletivamente. Para tanto, se faz necessária uma prática pedagógica comprometida com a infância através de uma proposta educativa, significativa, que desperte através do brincar e do jogar, o imaginário, a fantasia e a criatividade das crianças. Sendo assim é fundamental compreender de que forma o brincar influencia no desenvolvimento do processo ensino aprendizagem. A reflexão e atuação do profissional educador, enquanto sujeito mediador do conteúdo histórico, a fim de que sejam elaboradas nas crianças formas de pensar capazes de teorizar sobre a realidade dos homens, e a formação de sua cidadania. Esta pesquisa tem como resultado a contribuição com a reflexão sobre o papel construtivo que o brincar tem no desenvolvimento do educando, que é fundamental para a aprendizagem, desenvolve todas as expressões psicomotoras. O brincar é essencial para a saúde física, emocional e intelectual.

**Palavras-chave:** Jogo, lúdico, Processo de Ensino-Aprendizagem.

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>                                     | <b>08</b> |
| <b>1 ENSINO ATRAVÉS DO LÚDICO.....</b>                     | <b>09</b> |
| 1.1 O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....                      | 09        |
| 1.2 CARACTERIZAÇÃO DO JOGO LÚDICO - VISÃO HISTÓRICA.....   | 14        |
| 1.3 ORIGENS DOS JOGOS.....                                 | 16        |
| 1.4 O AUXÍLIO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA..... | 19        |
| 1.5 A FUNÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO.....                       | 21        |
| 1.6 MÉTODO LÚDICO DE ALFABETIZAÇÃO.....                    | 22        |
| 1.7 BRINQUEDOS.....  | 23        |
| 1.8 A AUSÊNCIA DO BRINCAR.....                             | 26        |
| 1.9 POR QUÊ BRINCAR NA ESCOLA?.....                        | 28        |
| <b>2 A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....</b>               | <b>32</b> |
| <b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                           | <b>37</b> |
| <b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                     | <b>38</b> |

## INTRODUÇÃO

A proposta que se pretende desenvolver está relacionada com as implicações do lúdico como instrumento pedagógico de ensino-aprendizagem. Este trabalho pretende contribuir com atividades lúdicas, as quais auxiliem o processo de ensino-aprendizagem das diversas disciplinas, na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental.

O lúdico como instrumento pedagógico no processo de ensino-aprendizagem tem como objetivo principal o aluno como construtor de seus próprios conhecimentos em seu cotidiano escolar, ajudando-o a integrar-se com o meio, através de experiências novas dentro do seu nível de aprendizagem.

A aprendizagem só torna-se agradável, prazerosa e rentável se houver uma completa interação e troca de experiências entre professor e aluno, assim o aluno torna-se peça fundamental no processo de seu conhecimento.

O auxílio do lúdico, no processo de ensino aprendizagem vem ao encontro da necessidade da escola acompanhar a evolução do mundo. Além de levar em conta a realidade de cada aluno neste processo, um é complemento do outro, justifica-se assim o crescimento mútuo de aprendizagem.

O lúdico cria condições dos alunos se desinibirem e participarem da leitura, escrita, fala e escuta de atividades, favorecendo soluções criativas e eficientes no processo de aprendizagem.

Criar condições para o aluno se desenvolver é papel fundamental na formação humanística que o professor desempenha, e o lúdico cria estas condições, pois ensino está em conjunto com a existência do homem e é elemento de cultura bastam para tanto condições para o seu desenvolvimento.

É importante pensar o ensino através do lúdico como um processo interdisciplinar, constrói-se o aluno como um todo e não em partes separadas. Investigar qual o papel das técnicas lúdicas e verificando, sobretudo, as relações dos alunos frente a essa abordagem lúdica é procurar novos caminhos de ensino.

# 1 ENSINO ATRAVÉS DO LÚDICO

## 1.1 O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Para a realização desta pesquisa foi considerado um aspecto muito importante, como o aspecto psicológico que envolve o desenvolvimento intelectual da criança. Para tanto se torna relevante destacar os estudos de dois grandes epistemólogos: o suíço Jean Piaget e o russo Lev Semynovitch Vygotsky.

Tentaremos deixar em evidencia a contribuição desses dois pesquisadores mostrando as diferenças que existem entre as duas teorias demonstrando que, de certa forma uma completa a outra.

Piaget aborda sobre uma solução ao problema do conhecimento humano juntando numa única teoria, pois aos seus estudos epistemológicos demonstraram que tanto as ações externas como os processos de pensamento implicam numa organização, recorrendo assim, a psicologia tomando-a como base para sua proposta teórica porém, não fugindo aos anseios de uma reflexão. A seguinte afirmação atesta o caráter de sua teoria.

Epistemologia é a teoria do conhecimento válida e, mesmo que esse conhecimento não seja jamais um estado e constitua sempre em um processo, esse processo é essencialmente a passagem de uma validade menor para uma validade superior (PIAGET, 1974, p. 14).

Piaget introduz o método clínico na pesquisa psicológica com o objetivo de obter informações mais precisas sobre o raciocínio na criança, pois visa estudar como se estrutura o conhecimento humano. Neste método é utilizado o diálogo não padronizado, em suas palavras.

E por meio da linguagem que a criança justifica suas ações, afirmações e negações e, ainda é através dela que se pode verificar a existência ou não de reciprocidade entre a ação e pensamento e consequentemente, o estágio do desenvolvimento cognitivo da criança (PIAGET, 1974, p. 19).

Nesse desenvolvimento a criança adquire novas estruturas e nelas o seu ajustamento com as que a criança já possui.

A partir do exercício dos reflexos biológicos, que se transformam em esquemas motores, e, através da ação, a criança constrói, gradativamente, suas estruturas cognitivas que

se manifestam numa organização seqüencial chamada por Piaget de estágios de desenvolvimento cognitivo.

Quando a criança começa a coordenar seus esquemas, organizando suas ações no espaço e tempo, está surgindo o que Piaget chama de “lógica das ações, as ações de causalidade, constância de objeto, velocidade, conservação relatividade e outras, onde deriva a construção do real”. Isto implica na capacidade de estabelecer relações de inclusão, de ordem, de correspondências, etc, construindo assim a sua capacidade lógica na medida em que atribui significados ao real, antes no plano depois no plano abstrato.

Piaget especifica quatro fatores como sendo responsáveis pela psicogênese do intelecto infantil:

- O fator biológico - particularmente o crescimento orgânico e a maturação do sistema nervoso;
- O exercício e a experiência física, adquiridos na ação empreendida sobre os objetos;
- As interações e transmissões sociais, que se dão, basicamente, através da linguagem e da educação;
- O fator de equilíbrio das ações (PALANGA, 1994, p. 17-18).

Segundo Piaget (1989) o desenvolvimento da inteligência compõe-se de um conjunto de etapas que denomina de estágios. Curtain; Pesola (1994, p. 65) resumem esses estágios:

**Estágio da inteligência sensório-motora** - (até dois anos). Nesta fase o comportamento é principalmente motor. A criança não “pensa” nem representa eventos internamente.

A estrutura ou grupo sensório - motor aparece por volta de um ano e meio. Todo período que precede é preparatório; o seguinte é de acabamento e de equilíbrio. Com efeito, por volta dos 18 meses a criança é capaz de fazer desvios de voltar sobre os próprios passos de coordenar umas e outras translações e rotações em suma, efetuar o que Poincare chama de um “grupo de deslocamento”. Entretanto, estes deslocamentos se fazem por movimentos sucessivos e não ainda por representações simultâneas. A estrutura de grupo é “agida” sem ser ainda evidentemente concebida em pensamento (PIAGET, 1981, p. 55).

**Estágio da inteligência simbólica ou pré-operatória** - (de 2 a 7-8 anos). Evidencia-se pelo desenvolvimento da linguagem de outras formas de representação. A razão nesta fase é pré-lógica e a criança é muito egocêntrica. Ela só se concentra em uma situação por vez.

Entre dois e cinco anos aproximadamente, a criança adquire a linguagem e forma de alguma maneira um sistema de imagens. Mas a linguagem não tem para ela mesmo valor que tem para o adulto [...] a palavra ainda não tem o valor de um conceito. A criança não sabe pensar na generalidade; está encerrada na particularidade. Quando se fala, ela vê o que enuncia e tão fortemente tal linguagem é antes alusiva do que informativa, como se o adulto ou outrem vise com ela o que ela enfoca. Tendo a reconstruir o mundo no plano representativo ela o reconstrói a partir dela mesma. É por isso que o egocentrismo intelectual está em máximo nos discursos dessa primeira etapa (PIAGET, 1989, p. 121).

**Estágio da inteligência operatória concreta** - (de 7-8 anos a 11-12 anos). A criança desenvolve a habilidade de aplicar o pensamento lógico em problemas concretos, o que a auxilia a entender novos conceitos e ideias. O uso da língua para trocar informações torna-se muito mais importante do que nos estágios anteriores, pois a criança torna-se mais sociável e menos egocêntrica.

**Estágio da inteligência formal** - (a partir de 12 anos, com equilíbrio por volta dos 14 - 15 anos). Nesta fase as estruturas cognitivas da criança alcançam seu ponto de mais elevado de desenvolvimento. Ela torna-se capaz de aplicar a razão lógica para qualquer tipo de problema, incluindo os abstratos, que não necessitam de um referente concreto.

Quanto a estas etapas de desenvolvimento propostas por Piaget, Souza e Kramer (1991) comentam:

[...] a criança não pode ser jamais confundida, identificada ou reduzida a uma etapa de desenvolvimento; ela pode ser percebida apenas como um sujeito em crescimento, em processo que irá se tornar alguém um dia (quando deixar de ser criança e virar adulta). Ela é alguém hoje, em casa, na rua, no trabalho, no clube, na igreja, na creche, na pré-escola ou na escola, construindo-se a partir das relações que estabelecem em cada uma destas instâncias e em todas elas. Geradas por homens e mulheres que pertencem a classes sociais, tem e produzem cultura, vinculam-se a uma dada região, possuem laços éticos e perspectivas diversas segundo seu sexo: a criança já nasce com uma história. Assim, elas fazem e se fazem na cultura pertence a uma classe social e vão se fazendo nessa história, cidadãos de pouca idade que são muito mais que exemplo de fases de uma escala de um desenvolvimento (SOUZA; KRAMER, 1991, p. 70).

A proposta metodológica de Vygotsky (2001), denominada “método funcional de dupla estimulação”, é composta por duas variáveis fundamentais: processo e produto. Ele não despreza o resultado do comportamento, porém privilegia o estudo do processo por meio do qual se desenvolve o psiquismo humano. Através desta, tenta explicar como a maturação física e a aprendizagem sensório-motora interagem com o ambiente, que é histórico, de forma a produzir as funções complexas do pensamento humano.

Para Vygotsky (2001) a linguagem intervém no processo de desenvolvimento da criança desde o nascimento. Quando os adultos nomeiam objetos, estabelecendo associações e

relações para ela, estão auxiliando-a na construção de formas mais complexas e sofisticadas de conceber a realidade. Nas situações de vida diária, quando os pais ou outras pessoas chamam a atenção da criança para objetos, pessoas ou fenômenos que se passam no meio ambiente, estão oferecendo elementos por meio dos quais ela organiza sua percepção. Nesta interação, a criança é orientada na discriminação do essencial e do irrelevante podendo posteriormente, ser capaz de exercer esta tarefa por si só, ao tentar compreender a realidade. Assim, com a ajuda da linguagem, a criança controla primeiro o ambiente e, mais tarde, seu próprio comportamento.

Os experimentos de Vygotsky (2001) demonstram que a fala não apenas acompanha a atividade prática da criança, como também desempenha um papel específico na sua realização. A ação e a fala fazem parte de uma mesma função psicológica. Então, segundo Vygotsky (2001), a fala é tão necessária quanto os olhos e as mãos, na execução de tarefas práticas. Ao longo do desenvolvimento relação entre fala e ação se altera, ocorrendo do seguinte modo.

Num primeiro momento, até por volta dos três anos de idade, a fala acompanha as ações da criança e apresenta-se dispersa e caótica, refletindo as vicissitudes do processo de solução da situação em questão. Esta fase é denominada, por Vygotsky (2001), de fala social.

Em segundo período, aproximadamente dos três anos aos seis anos, a fala começa a se deslocar para o início da ação, terminando por precedê-la. Esse deslocamento temporal da fala implica em mudança de função. Agora, ela passa a atuar como auxiliar do plano de ação já concebido, mas ainda não realizado. Vygotsky (2001) identifica esse período como fala egocêntrica.

Após a idade de seis anos, a fala externa das crianças vai se tornando fragmentada, sendo substituída por sussurros e, eventualmente, desaparece, tornando-se interna. Através dessa internalização progressiva da fala, o sujeito adquire a função de auto regulação, sendo, a partir daí, capaz de controlar suas atividades mentais e seu comportamento. Nesta fase, a fala determina e domina a ação, adquirindo função planejadora, além da já existente de refletir o mundo exterior.

Portanto, uma vez dominada a função planejadora da linguagem, o campo psicológico da criança muda de forma radical, ampliando-se enormemente. A fala modifica o conhecimento e a forma de pensar o mundo em que se vive.

Entre os dois epistemólogos o ponto comum, conforme Souza e Kramer (1991), é que ambos se opõem aos princípios dos métodos tradicionais de ensino-aprendizagem onde o

professor é o centro do processo educativo e deve expor conceitos de forma objetiva. A função do aluno é assimilá-los de forma eficiente. Na educação tradicional, a preocupação do professor é de corrigir os erros da criança, visando o produto final da aprendizagem. As propostas pedagógicas de Piaget, ao contrário, pretende aproveitar esses erros para compreender o modo de pensar da criança.

E para compreender o desenvolvimento analisa-se em vários aspectos, entre eles afetivo, cognitivo e motor. Para analisar estes aspectos é necessário estudar como a criança interage com o meio segundo Lê Bovici & Diatrine (1998), comenta que:

Durante sua evolução, o homem deve ir constantemente se adaptando às exigências do meio no qual vive, procurando satisfazer suas necessidades internas, adequando as pressões internas, adequando as pressões ambientais, e vice-versa. Essa adaptação não se dá sem esforço, sem conflitos que são próprios do desenvolvimento. Assim, cada idade tem seus problemas específicos oriundos do crescimento do corpo e das demandas sociais, representadas inicialmente pela ação educativa dos pais e posteriormente pela influência dos irmãos, outros familiares, escola e amigos (LE BOVICI & DIATRINE, 1988, p. 06).

Vygostky define a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), a qual é a distância entre o nível de desenvolvimento real (é aquele que já foi conquistado pela criança, as etapas de desenvolvimento já estão consolidadas, a qual demonstra até onde a criança já chegou de maneira que ela será capaz de resolver situações utilizando seu conhecimento sem auxílio de outras pessoas), e o nível de desenvolvimento potencial (é aquele que a criança poderá realizar com o auxílio de outros).

Vygotsky (1998, p. 113) coloca que:

ZDP define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo e maturação. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento mental retrospectivamente, enquanto a zona de desenvolvimento proximal caracteriza o mental prospectivamente.

Desta forma, percebe-se que a prática pedagógica deve estar fundamentada na perspectiva de que a criança possui seu próprio conhecimento, o qual adquiriu através de suas relações sociais e de acordo com o seu nível de desenvolvimento. O papel do professor deve ser de auxiliar a criança a conquistar novos conhecimentos proporcionando estratégias pedagógicas as quais favoreçam a ação da Zona de Desenvolvimento Proximal.

## 1.2 CARACTERIZAÇÃO DO JOGO LÚDICO - VISÃO HISTÓRICA

Seguindo a Enciclopédia Mirador Internacional (1975, p. 10) no verbete brinquedo essa palavra aparece no português no século XIX, derivada por sua vez de brinco, jogo de criança, divertimento. Na mesma enciclopédia surge a palavra jogo onde também se analisa a etimologia de lúdico, adjetivo. Jogo correspondente ao latim/*jacus*, italiano *giaco*, e ao inglês *game*.

Lieberman (apud ROSAMILHA, 1979, p. 10) “demonstrou em resultados que o lúdico é um traço da personalidade que persiste da infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos”.

Rosamilha (1979, p. 10) demonstrou em seus estudos que desde a Antiguidade o lúdico faz parte da sociedade. Na Bíblia pode-se encontrar algumas referências e costumes sociais a respeito do ludismo e da infância. No livro de Zacarias (8,5) encontra-se, por exemplo, a seguinte passagem referente a Era do Messias anunciado: “As praças da cidade encher-se-ão de crianças que brincarão em suas praças”.

A lição da infância retirada por Santo Agostinho define-se a partir do Novo Testamento em Mateus (19, 1) quando Jesus se refere ao reino dos céus para as crianças. Ele identifica o atributo dos pequeninos como sendo a humildade: “Por conseguinte, apenas louvastes, ó nosso Rei, na estatura das crianças o símbolo da humildade”.

No início do século XX, na Rússia o pedagogo alemão Froebel (1974, p. 12) influenciado por Reusseaou e Pestalozzi desenvolveu na sua clássica: “A educação do homem, suas ideias sobre a finalidade de educação conduzir o homem ao conhecimento pleno de si mesmo”. Sua ênfase no papel do jogo revelador das tendências infantis estava ligada a certeza de que na primeira infância as primeiras impressões marcam profundamente o ser humano. Como elemento da cultura, os jogos e brinquedos estão ligados aos aspectos como religião, trabalho, mitos e rituais.

Muitos jogos infantis têm por origem atividades religiosas como o tambor entre os primitivos, os quais tiveram função religiosa e mágica. O papagaio veio do Extremo Oriente onde representava a alma. Muitos indígenas adoravam os guizos. A boneca já foi objeto de culto. Os mitos eram dramatizados por meio de jogos de bola. O lúdico emerge assim, como valor necessário no enfoque da evolução humana.

Na Grécia Antiga um dos maiores pensadores, Platão (apud ROSAMILHA, 1979, p. 18), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos,

praticados por meninos e meninas sob vigilância em jardins de crianças. Esses jogos também introduziram uma prática enfatizada nos dias de hoje que é a prática de matemática lúdica.

Outros teóricos precursores dos novos métodos ativos de educação frisaram a importância do processo lúdico na formação das crianças. “Ensina-lhes por meio de jogos”, proclamava Rebelais ainda no século XVI, dizendo: “Ensina-lhes a afeição à leitura e ao desenho e até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética.

O jogo em detrimento da palavra brincar prende-se ao fato de que o jogo é de utilização universal. Jogo se origina do vocábulo latina “*iocus*”, que significa diversão brincadeira.

Para Freud, Melenie Klein e S. Hall, os jogos são de origem biológica; para Winnicott, Elkonin e Vygotsky, de origem social. Wallon e Piaget, mesmo tendo partido de objetivos de estudos diferentes, opinam que o conteúdo dos jogos varia segundo o meio físico e social da criança.

Muitos autores, embora partindo de referenciais teóricos, atribuem aos jogos infantis valor inestimável no desenvolvimento infantil. Encontra-se abordagens em que o jogo é visto como de prazer, espontânea e voluntária como afirma Goraigordobil.

Os jogos, historicamente, são de grande valor, não apenas pelo interesse em despertar nas crianças a vontade de jogar, mas também pela alegria que elas manifestam ao jogar. Porém, toda metodologia deve ser cuidadosamente analisada, sempre com o objetivo de alcançar o melhor, assim, a tese de que a criança é capaz de jogar sozinha ou como os iguais, indicando que atingiu determinados níveis de desenvolvimento psicossocial requer atenção, pois é fundamental que se analisem os papéis que ela assume no jogo.

A pré-histórica do jogo infantil fundamenta-se em toda experiência lúdica que a criança experimenta, só ou em grupo e nos espaços por onde transita no dia-a-dia, que formam a base de suas construção corporal antes de ela chegar à escola, seja esta formal ou não-formal.

Os jogos permitem liberdade de ação, pulsão, naturalidade, atitude e, conseqüentemente, prazer raramente encontrados pelos educadores como mais uma alternativa pedagógica a serviço do desenvolvimento da criança.

### 1.3 ORIGENS DOS JOGOS

Estudos clássicos destacam a determinação das origens brasileiras na mistura de três raças ou na assimilação progressiva, nos primeiros séculos na figura dos primeiros portugueses colonizadores.

A influência portuguesa está nas raízes da história da colonização brasileira. Em 1532 organizou-se a sociedade brasileira. A experiência de convívio com os trópicos, na Índia e África, a união dos portugueses com a mulher índia, formando uma sociedade agrária de estrutura escravatura de exploração econômica, híbrida do índio e mais, do negro, a mistura do índio ao branco permitiram a rápida miscigenação da população primitiva.

Com a mistura das populações, veio também o folclore. O folclore português, é originário de tradições milenares europeias: as que não eram de origem portuguesa ao chegarem ao Brasil levaram a nossa marca. A marca oriental está presente na África. Segundo Cascudo, a literatura africana, quase totalmente oral, revela influências culturais da Ásia e da Europa.

A universalidade de temas e valores presentes em diversas populações traz algumas hipóteses da origem comum do folclore em diversos países.

a) As hipóteses se originam na humanidade primitiva e todas as raças conservam-se através de suas migrações.

b) Em tempos passados houve um contato direto entre as diversas raças humanas, graças aos contos transmitidos de uma tribo a outra.

c) Há uma semelhança entre a mentalidade de diversas raças durante a fase primitiva de seu desenvolvimento.

#### 1.3.1 Tipos de jogos

O jogo é uma forma de desenvolvimento intelectual sócio-afetivo e psicomotor, satisfazendo assim as necessidades essenciais e naturais da criança.

a) **Jogos de exercício:** com os jogos de exercício a criança vai conhecendo o mundo, as coisas agradáveis ou não e ao mesmo tempo adquire o controle sobre si o mundo. A principal característica deste tipo de jogo é o prazer. A criança age para sentir prazer, mas pelo prazer de aliviar o desconforto, não para a sobrevivência.

A finalidade do jogo de exercício é divertir e realizar um prazer fazendo funcionar e exercitar estruturas já aprendidas. Nesta fase a criança usa a imitação para se adaptar à realidade, aprender novas ações ou estruturas (aprender objetos com as mãos, engatinhar, etc) ou satisfazer uma necessidade.

Conforme Piaget (1974, p. 146):

[...] o símbolo implica na representação de um objeto ausente, visto ser comparação entre um elemento imaginado, e uma representação fictícia, porquanto essa comparação consiste numa assimilação deformante. [...]. Para a criança que desloca uma caixa imaginando ser um automóvel represente, simbolicamente, este último pela primeira e satisfaz-se com uma ficção, pois o vínculo entre o significante e o significado permanece inteiramente subjetivo.

**b) Jogos simbólicos:** os jogos simbólicos são de ficção, de imaginação e de imitação. Como no jogo de exercício, há prazer e descoberta do significado, mas com acréscimo do símbolo. Caracterizam-se pela liberdade total de regras, não precisando ter relação com a realidade, pois são a mais pura expressão do simbólico. A criança libera a imaginação e usa a fantasia em que um pedaço de madeira pode ser um cavalo, caixas de fósforo transformadas em carrinhos, trens até cachorrinhos. Transportando-se ao mundo do faz de conta, a criança realiza seus sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angústias, aliviando as tensões e frustrações.

A função destes jogos é assimilar a realidade, seja resolvendo conflitos, compensando necessidades não satisfeitas, ou simplesmente invertendo papéis. A criança integra com o jogo sua experiência de forma construtiva ou não, procurando reproduzindo as atitudes e relações predominantes de seu meio.

**c) Jogos de regras:** tendo início por volta dos cinco anos, os jogos de regras atingem o ápice aos sete anos prolongando-se pela vida. O que caracteriza estes jogos são as regras, como o nome já o diz. As regras são definidas e combinadas pelas pessoas que participam do jogo, tendo estas que obedecê-las enquanto durar o jogo, pois qualquer violação é considerada falta.

O caráter social desta forma de jogo é conferido pela existência de parceiros e obrigações comuns. No período dos sete aos onze anos, o jogo se torna cada vez mais social no qual as relações interpessoais são indispensáveis. A regra exige a cooperação e a participação num mesmo contexto, mesmo sendo sob a forma de confronto (jogos de competição). O jogo de regras exige saída do mundo individual, egocêntrica, para ir a um espaço comum ao do outro, no espaço da relação interpessoal. E quem não se adapta nesse

espaço tem dificuldade em jogar. E jogo é também como um desafio para as capacidades da criança, pois apresenta um problema a ser resolvido a ilustra como ela reage em situações de desafios em outros contextos de sua vida.

O jogar e o brincar fazem a ponte entre o sujeito e a realidade, permitindo à criança apoderar-se de suas capacidades, de seu mundo simbólico e da realidade, em todos os seus aspectos.

**d) Jogos de quebra-cabeça** resolução de enigmas, charadas paradoxos e problemas.

**e) Jogos de estratégias** elaboração de estratégias para vencer o jogo. Induz o jogador a tomar decisões adequadas para se defender em suas jogadas.

**f) Jogos de fixação** de conceitos são os mais comuns na escola. Seu valor consiste em substituir listas de exercícios.

**g) Jogos computacionais** os alunos criam estratégias para vencer, coletam e organizam dicas para alcançar seus objetivos. Há uma infinidade de outros jogos, mas deve-se sempre levar em consideração e objetivo pelo qual o estamos utilizando: se para fixar vocabulário (dominó, jogo de memória). Neste último há uma variedade de temas culturais, econômicos, folclóricos etc., que podem ser explorados. Há também o jogo de palavras embaralhadas e muitos outros.

O jogo como um instrumento educacional deve contribuir para a construção de valores morais e éticos. Sendo assim, o foco da intencionalidade educativa do jogo deve apontar para os seguintes objetivos:

Resgatar os valores humanos, como amizade, cooperação, solidariedade e respeito. Favorecer a interação entre os alunos e o meio ambiente. Construir regras, normas e atitudes positivas. Ampliar as oportunidades de desenvolvimento psicomotor, cognitivo e sócio-afetivo. Formar cidadãos críticos, participativos e cientes de seu papel na sociedade, visando a torná-la mais justa e democrática (ROSSETTO JR, et al, 2010, p. 13).

Cabe aos educadores utilizarem-se de dos jogos de forma contextualizada para não reproduzir a cultura e os valores de uma sociedade desigual e opressora, mas para produzir conhecimentos, valores e procedimentos que contemplem o ser humanos de forma integral, contribuindo para a superação do paradigma de individualismo e corporativismo que resulta na acentuação das desigualdades sociais (ROSSETTO JR et al, 2010).

#### 1.4 O AUXÍLIO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A criança desde que nasce é um ser que brinca e à medida que vai crescendo aperfeiçoa suas brincadeiras e aprende também a jogar. Estes jogos, que são uma forma de divertimento, podem também ser utilizados no contexto educacional, ou seja, no processo de ensino, já que são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança, e se tornam mais importantes à medida que ela vai se desenvolvendo.

O lúdico, portanto, é uma forma de estímulo à aprendizagem do aluno, onde ele experimenta um sentimento de grande prazer onde o descobrimento do novo e suas possibilidades de invenção. Assim, percebe-se que através do jogo a criança age conforme seu ritmo integrando o conteúdo de forma natural e descontraída, sem dúvida, um dos caminhos para o trabalho pedagógico.

Portanto, é fundamental que o professor prepare-se para utilizar o jogo em sala, pois é uma ótima ferramenta que envolve os desafios de pensar, agir e tomar decisões individualmente ou em grupo, interagindo de forma eficaz e consciente.

Sendo a escola o espaço social de integração com os grupos, nada mais interessante do que fazer uso dos jogos para que a sintonia que favorece a educação, a socialização e a aprendizagem, encontre as funções perceptivas usadas nos jogos com relação muito próxima às funções cognitivas.

O lúdico permite a expressão dos sentimentos, a cognição a afetividade, a psicomotricidade, permitindo que a aprendizagem aconteça de modo saudável e sem imposição. Nas tarefas lúdicas, a criança vai entendendo a vida, aprende o respeito mútuo, a consideração com o outro saindo gradativamente do seu egocentrismo, pois o jogo é altamente estimulante neste sentido (KRAMER, 1999).

O ser humano gosta de fazer aquilo que lhe traz prazer, mesmo duradoura, e importante se torna a conquista.

O jogo exige do jogador esforço de cognição, assimilação, união na formação e conservação de grupos nos quais ganhar é tão importante quando continuar unido nos grupos. Portanto, é fundamental construir a autoconfiança das crianças diante de novos aprendizados, para que possam interagir, trocando conhecimentos, pesquisando e tirando conclusões.

A motivação através do jogo é um aspecto de suma importância em qualquer aprendizado e os alunos demonstram grande interesse. E é o professor quem representa um

fator importante na criação da motivação através de jogos, no processo ensino-aprendizagem. Considerando que a criança vem de um mundo rico em imaginação, criatividade, cores e fantasias, através de jogo.

O conteúdo ensinado com o auxílio de jogo fará com que o aluno entenda e não esqueça, pois toda brincadeira que aprende através do lúdico, é sempre lembrada. Mas, é importante ressaltar que este deve estar relacionado aos objetivos do ensino, sem desperdícios. Assim, os alunos aprendem de uma forma descontraída, gostosa, onde o aprendizado realmente acontecerá sem uma atividade imposta e, o desafios de saber e ganhar o jogo impulsionará a aprender algo com prazer e saber cada vez mais. Neste sentido, os jogos permitem liberdade de ação.

Segundo Bruner, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível com capacidade de buscar alternativas para suas ações, mas enquanto ela está brincando sua atenção está concentrada em si e não nos resultados, porque o jogo só se torna jogo quando a criança pensa antes de brincar e algumas vezes o jogo em sala de aula determina o desenvolvimento dos acontecimentos. Estes jogos não são especificamente feito com os materiais concretos. Mas sim, todas as atividades de faz-de-conta que ajudam a fixar os exercícios, adquirindo conhecimentos através da visão e audição onde imagina e cria regras.

Bruner vê a evolução da criança sempre na presença de um adulto responsável, que insiste na troca interativa, atribuindo significados aos objetos e fenômenos, auxiliando a aquisição da linguagem, compreensão e desenvolvimento do ser humano como um todo, permitindo a flexibilidade na conduta que leva a um comportamento exploratório, durante toda a sua vida.

“A ciência descobriu agora que o desenvolvimento do cérebro se dá através das experiências que a criança fez no brincar. É aí que ela desenvolver a sinopses necessárias para na escola aprender a ler, escrever, calcular” (FRIEDMANN, 2005, p. 9).

Isso comprova que quando paramos com o movimento do corpo para também o desenvolvimento do cérebro, pois por meio dos jogos e brincadeiras, a criança experimenta situações que vão desenvolver a habilidade de prestar atenção, a capacidade de concentração, o desenvolvimento da coordenação motora além de mexer com emoções interiores, os limites, as responsabilidades e o respeito mútuo.

Através do brincar, a criança, explora seus sentimentos tenta compreender o desconhecido. Quando brinca, está construindo seu mundo interior e quando adulto

conseguirá saciar suas emoções. Quando brinca, seu conhecimento sobre o mundo se amplia, uma vez que ela pode colocar-se no lugar do adulto.

“A criança constrói conhecimentos ao interagir com objetos, pessoas, situações e conhecimentos, enfim, com o mundo e no mundo que a cerca e o jogo e a brincadeira são formas privilegiadas de ela estabelecer interações” (NICOLAU; DIAS, 2007, p. 29).

Pode-se observar que não adianta proibir brincar com armas de brinquedo, por exemplo, se a criança sentiu a necessidade de elaborar esta situação ela o fará utilizando seus dedos ou qualquer outro objeto. Nota-se também que conforme se desenvolve emocional e cognitivamente, a criança começa a incluir outras pessoas em suas brincadeiras.

O contrário também pode ser verdadeiro. Muitas vezes percebe-se que crianças que tem problemas de relacionamento com os colegas, pais e professores também demonstram dificuldades em respeitar regras quando esta criança começa a pensar, sobre as razões de suas vitórias ou fracasso, ela vai criando hipóteses e estas hipóteses podem contribuir no seu processo de aprendizagem escolar.

Ela começa a brincar com o outro e não mais ao lado do outro. E percebido a presença do outro que começam a ser criadas e respeitadas as regras. Conviver com outras pessoas exige que se respeitem limites, o limite imposto pelo outro. Começam aí as brincadeiras que exigem regras e através disso seu relacionamento com as pessoas melhora.

## 1.5 A FUNÇÃO PEDAGÓGICA DO JOGO

Se não há conhecimento profundo sobre o manuseio e utilidade dos jogos, e condições para utilizá-los corretamente, não adianta apenas criticar os pais por não brincarem com os filhos. É preciso oferecer condições para fazê-los melhorar; da mesma forma não adianta falar, criticar os problemas das escolas como evasão, repetência, desinteresse, falta de relacionamento, dominação, autoritarismo do sistema, se os educadores não apresentarem proposta de mudanças reais e convincentes.

Para Pestalozzi (apud ROSAMILHA, 1979, p. 20) “[...] a escola é uma verdadeira sociedade na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar a criança, o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade, fortifica as normas de cooperação”.

A escola precisa recuperar o verdadeiro sentido da palavra escola-lugar de alegria, prazer intelectual do educador para que reflitam cada vez mais sobre a sua função,

consciência histórica e adquirem cada vez mais competência, não só na busca do conhecimento teórico, mas numa prática que alimentará do desejo de aprender cada vez mais, para poder transformar a escola ideal em realidade.

Leif (apud ROSAMILHA, 1979, p. 64) demonstrou em seus estudos que: [...] será feito em favor do aluno se os educandos não se interessarem diretamente por sua própria formação, se não levarem em conta suas aptidões e suas capacidades, senão tornarem livres e criativos para buscar seu crescimento pessoal. O grande educador faz do jogo uma arte, uma admirável instrumento para promover a educação para os alunos.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores formando hoje uma vasta rede de conhecimento não só no campo da educação, da psicologia e fisiologia como nas demais áreas do conhecimento. Contudo, a educação lúdica integra, uma teoria profunda e uma prática atuante, pois seus objetivos além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações socializadoras fazendo do ato de educar um compromisso consciente e intencional, pois o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto.

Através do jogo há uma estratégia que propicia o aprofundamento, inventividade e manutenção de saberes e habilidades importantes na aprendizagem principalmente de matemática.

Quando se cria brincadeiras para as crianças, apropriamo-nos antecipadamente de seu crescimento. Segundo Greoline (1972) brincar é o portal da criança para o conhecimento de si mesma e do mundo. Ao reinventar a experiência brincando, ela dá significado e valor à confusão estonteante da vida.

## 1.6 MÉTODO LÚDICO DE ALFABETIZAÇÃO

O método lúdico de alfabetização vem sendo aplicado no Brasil desde 1990, e tem auxiliado no processo de alfabetização de milhares de crianças brasileiras com excelentes resultados. Consiste em alfabetizar a criança de maneira que coloque o ensino mais ao nível do aluno que aprende muito mais depressa quando pode dar nomes às coisas, quando aprende a conversar sobre as situações e quando a linguagem verbal e escrita ao seu redor é mais rica.

Piaget (apud MUSSEN, 1968, p. 80) demonstrou em seus estudos que o brincar é um aspecto de todo comportamento. E que está implícito na assimilação que o indivíduo tem com a realidade.

No jogo o aluno enfrenta desafios, testa limites, formula hipóteses e soluciona problemas além de obedecer regras. A atividade lúdica na sala de aula tem como uma alternativa repensar as relações de ensino-aprendizagem, assim como os conteúdos escolares, instaurando uma nova ordem pedagógica onde a aprendizagem pelo brincar inclui com os limites que são testados ultrapassados, estabelecidos e exigidos.

Podem o educar e a escola trabalhar com os melhores métodos para ensinar a ler e a escrever, mas de nada adianta se não houver desejo de aprender. A escola pode aproveitar esses momentos proporcionando aos sujeitos acesso ao conhecimento e ao desenvolvimento. Não se trata de obrigar a pessoa a aprender (mesmo porque não considera isso, mas “catalisar” esse processo mostrando que ela é capaz de aprender, ao mesmo tempo em que tem contato com diversas possibilidades de conhecimento).

Por meio da interação do sujeito com o conhecimento, poderá ocorrer:

A formação de novos conceitos;

Desenvolvimento cognitivo;

Exercícios de estruturas cognitivas já existentes;

Ou ainda, contribuir para a formação de uma espécie de massa crítica para a aprendizagem futura, devido a familiarização do sujeito com este objeto ou idéia.

A ludicidade se manifesta por meio do conhecimento de variedades e novidades, mesmo que não represente diretamente certo conhecimento. Essas características (variedade e novidades) enriquecem as possibilidades de analogias entre diversos conteúdos e montagens.

É preciso encarar a ludicidade muito além do brevíssimo tempo de recreio fazendo-a invadir as práticas docentes que assumirão sua perspectiva naturalmente lúdica como a própria ciência, a arte, etc.

As formas lúdicas podem apresentar estratégias altamente proveitosas para o sujeito ter acesso ao conhecimento e ao desenvolvimento de suas capacidades.

## 1.7 BRINQUEDOS

Com o processo das grandes cidades e a mudança de hábitos que a evolução da civilização nos impôs, o brincar sofreu várias mudanças no decorrer dos séculos.

Nas cidades houve a redução do espaço físico e a falta de segurança para as atividades lúdicas. A tecnologia reduziu o estímulo à brincadeira (como por exemplo, a TV) e a industrialização modificou a relação da criança com o brinquedo. Cabe a cada adulto estar preocupado com resgate do espaço, do tempo e da naturalidade do brincar infantil.

O brincar nunca deixará de ter seu papel importante na aprendizagem e na terapia, por isso a necessidade de não permitir-se suas transformações negativas e estimular-se a permanência e a existência (autêntica e espontânea) da atividade lúdica infantil.

A criança que brinca, vive sua infância e tornar-se-á um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, suportará melhor as pressões e responsabilidade que surgirem.

Na criança em que é privada essa atividade, por condições de saúde, financeiras ou sociais, ficam marcas profundas dessa falta de vivência lúdica. Talvez poder-se-ia dizer que muitos dos problemas apresentados em consultórios médicos ou psicológicos surgiram pela privação desse trabalho infantil.

Utilizar o seu tempo livre de brincadeiras faz da criança um ser criativo responsável e trabalhador. As tarefas de brincar são lições quando na quantidade necessária são tomadas futuramente pelas necessidades pessoais de cada adulto frente às diferentes situações. A criança que brinca será capaz de ser o inventor, o cientista, o sociólogo e o filósofo que está faltando nos problemas do mundo e quem sabe, o grande salvador da pátria.

Brincar é uma atividade universal presente em todas as formas de organização social, das mais primitivas às mais sofisticadas.

Segundo Bettlheim (1988, p. 167):

[...] as crianças brincam porque é uma atividade agradável em si. Isto é tão óbvio que parece desnecessário mencionar, no entanto, o prazer proveniente da capacidade de funcionar é um dos mais puros e significantes. Gostamos da experiência de que nosso corpo funciona bem [...]. Quando exercitamos o corpo, as crianças sentem tal exuberância que a alegria que seu corpo pode fazer.

Chateau (1987, p. 13-14) diz que Claraparedes se refere aos jogos assim:

O jogo é o trabalho, o bem o dever, o ideal de vida. E a única atmosfera na qual seu ser psicológico pode respirar e, conseqüentemente pode agir [...] a criança é um ser que brinca, que joga e nada mais [...] uma criança que não sabe brincar será um adulto que não sabe pensar.

Ao olhar do adulto, o brincar poderia ser identificado da seguinte maneira, como encontra-se em Oliveira (1989, p. 9-10):

Para adultos, brincar significa entreter-se com as coisas amenas, visando à fuga dos problemas e dos percalços da vida cotidiana do trabalho, da família, etc. O brincar permite o esquecimento, ainda que momentâneo, de dissabores e de momentos de tensão.

Não é possível negar a importância de brincar para a vida da criança. As razões pelas quais a criança brinca estão relacionadas com o espaço em entender o mundo e, assim pode agir, para tentar resolver seus problemas, suas inquietudes. Dessa maneira, ela tenta simbolizar, elaborar e solucionar seus conflitos com sua família, escola e o mundo que a cerca.

O brincar tem um papel fundamental no processo de encontro consigo mesmo com o grupo. Por meio do brincar a criança explora sua capacidade criadora e interage com o outro, facilita a sua aprendizagem, prepara-se para a vida. É no brincar que a criança se desenvolve globalmente promovendo o crescimento de sua inteligência.

Desde o período gestacional, o bebê brinca por meio da movimentação interagindo com o meio. No período do recém-nascido a adaptação com o mundo exterior se faz, por meio das suas ações reflexas, que iniciam a formação de esquemas sensoriais-motores fundamentais para o desenvolvimento do brincar.

Segundo Piaget, este período ocupa os primeiros dezoito ou vinte e quatro meses de vida, por meio de diversas fases. Conforme seu crescimento no início ele aprende a lidar com apenas o próprio corpo, esquemas que aprimorando e coordenando cada etapa encontrando prazer na reprodução e repetição dos movimentos.

No período de dois anos, aproximadamente, verifica-se a presença de brincadeiras simbólicas, caracterizadas por esquemas de irritação. A criança dá vida aos objetos, conversando com eles, gosta de brincadeiras que movimentam o seu corpo.

Em torno dos quatro a sete anos, as brincadeiras simbólicas têm seu declínio, pois as proximidades do real e das regras começam a se manifestar, para dar surgimento ao período de pensamento pré-operatório concreto, na idade de sete a onze anos. Nesta fase seu interesse recai sobre brincadeiras com regras bem estabelecidas, filmes, etc.

O brincar evolutivamente, em constância com o desenvolvimento global, desde que para este desenvolvimento, ela disponha de elementos favoráveis como meio ambiente, oportunizando sua ação sobre os objetos, modificando-os e reproduzindo-os conforme sua imaginação.

A criança brinca com qualquer coisa: tampas de panelas e colher de pau ou brinquedos de extrema sofisticação. O que importa é a atitude de quem brinca, de quem se autoriza a brincar. Tudo pode ser transformado em brinquedo, pois o sentido lúdico só é dado por quem brinca.

Para Briugére (1995, p. 86):

O brinquedo é só o ponto de partida da brincadeira, um dos seus elementos. A brincadeira pressupõe muitas outras coisas, outras fontes. A criança se apodera da brincadeira de acordo com a educação que recebeu, com as referências que possui com os desejos que exprime. A brincadeira está além do brinquedo, modificando muitas vezes o seu sentido.

O valor simbólico do brinquedo permite que as crianças se apropriem dos códigos culturais necessários à socialização, instaurando a comunicação verbal. A apropriação e manifestação do brinquedo facilitam a assimilação de conteúdos complexos tais como regras, esquemas, sinais, relações de poder, negociação, autonomia e demais comportamentos que levam a construção de relações individuais como imagens e códigos.

## 1.8 A AUSÊNCIA DO BRINCAR

O brincar tem um papel fundamental no desenvolvimento de muitas das habilidades infantis. Onde por qualquer razão não existam motivações para que as crianças brinquem, onde as brincadeiras forem menos freqüentes, menos complexas e menos variadas do que as realizadas pela maioria das crianças, certamente haverá diferenças na aprendizagem, tanto no âmbito escolar, como no meio social.

Para que haja um pleno desenvolvimento intelectual, as brincadeiras devem ser introduzidas e estimuladas suscitando a elaboração de esquemas cognitivos cada vez mais complexos. Se for por meio do brincar as crianças desenvolvem suas potencialidades. Uma criança que não se envolve ou que não saiba brincar, não pode se tratar de uma criança tranqüila, calma e silenciosa. Pode sim, se tratar de uma criança portadora de deficiências de ordem física, mental ou social.

Muitas crianças não têm oportunidade de brincar ou não são estimuladas a fazê-lo. Quando isto ocorre, a criança pode sofrer graves interrupções ou retrocessos intelectuais, isto porque, por meio da brincadeira a criança exercita sua capacidade intelectual e motora, além de socializar-se com os demais membros do grupo que pertence.

As brincadeiras são de grande importância na vida das crianças e pensando assim é que teve-se a idéia de se estudar sobre a interação das brincadeiras no meio escolar. O processo de ensino e aprendizagem através da ludicidade é muito mais enriquecedor, ao passo que as crianças se interessam muito por novas atividades que tenham a inclusão das brincadeiras.

A brincadeira infantil constitui em um meio para se chegar ao coletivo geral da humanidade. Nela a criança lida com questões importantes, como por exemplo, a fantasia, o medo e o faz de conta. Justamente com o processo de formação da personalidade constrói sua identidade. Se a criança não tiver oportunidades de brincar, como expressará suas angústias, seus medos, seus conflitos e as suas alegrias? Deve-se estar atento para crianças que possuem dificuldades de envolver-se em brincadeiras, se fazendo ausente, com poucas tentativas de comunicação e sociabilização. Pode-se tratar de uma criança com necessidades de ajuda e incentivo para ampliar sua interação com as outras crianças, estímulo para movimentar seu corpo e sua mente.

A brincadeira para a criança não apresenta o mesmo que o jogo e o divertimento para o adulto, recreação, ocupação do tempo livre, afastamento da realidade. Brincar não é ficar sem fazer nada, como pensam alguns adultos é necessário estar atento a esse caráter sério do ato de brincar.

Desde o século IV a.C. já se sabia da necessidade de movimentar-se, pois Platão em suas leis preocupa-se com a infância tratando de garantir uma procriação nos primeiros anos de idade. O balanço do corpo, com ou sem esforço próprio, exerce sobre o homem uma ação revigorante, por isso as suas recomendações.

Dizia Platão que quanto maiores às crianças, maior a necessidade de manter-se em movimento, não lhes sendo saudável a permanência em estado de palidez.

Desta forma, pode-se afirmar que o movimento e a atividade são características inatas, por isso deve-se estar atento às crianças que não se entregam às brincadeiras, não participando com outras crianças, não participando de atividades compatíveis de sua faixa etária. As causas deste comportamento, poderão ser verificadas e tratadas desde cedo; para que a criança possa garantir um desenvolvimento pleno e global.

Brincar é a linguagem que as crianças usam para se manifestar, descobrir o mundo e interagir com o outro. Quando ela é incentivada, a turma adquire novas habilidades e desenvolve a imaginação e a autonomia. É possível brincar sem ter nada em mãos. Como ocorre durante o pega-pega e a ciranda, por exemplo. Mas os brinquedos têm papel fundamental no desenvolvimento infantil (SANTAMAURO, 2011).

A brincadeira auxilia a criança a criar uma imagem de respeito a si mesma, manifesta gostos, desejos, dúvidas, mal-estar, críticas, aborrecimentos, etc., e se observarmos atentamente a criança brincando, constata-se que nesse brincar está presente a construção de representações de si mesma, do outro e do mundo, ao mesmo tempo em que comportamos, os hábitos são relevados e internalizados por meio das brincadeiras.

### 1.9 POR QUÊ BRINCAR NA ESCOLA?

Um dos fatores de maior peso na determinação da qualidade de vida de cada pessoa depende essencialmente de sua capacidade de aprender, de processar novos conteúdos, de avaliar ou de assimilar conhecimentos. A competência de aprender tem sido mais requisitada nos dias atuais e esta tendência será cada vez mais solicitada no futuro, como prevê Papet (1994), ao repensar o futuro da escola na era da informática. A criatividade tem sido valorizada a cada passo de avanço relacionar a partir das definições de estudiosos no assunto, desta sociedade. Daí a fundamental importância de uma escola que esteja sintonizada com esta chamada demanda de ordem social.

Muitos estudiosos provam que a escola tem se limitado à reprodução dos conhecimentos acumulados, na tentativa de abarcar o maior número possível de cidadãos, na expectativa de que, através desses processos, eles se tornem membros socializados, prontos para atuar em uma sociedade adulta e capacitados à produção de novos conhecimentos.

É de fundamental importância a compreensão do universo do educando onde a escola atua, para que através da sua história, condição intelectual, dentro do seu contexto, ela possa organizar e assimilar novos conhecimentos. A criança deve ser compreendida e respeitada em toda a sua espontaneidade enquanto brinca, porque no brincar ela não esconde seus sentimentos. O modo como a criança brinca é um indicativo de como está e de como ela é.

Conforme Rego (1985, p. 82): “A criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso”. Essa afirmação esclarece um dos motivos pelos quais a criança brinca: é a sua maneira de agir em relação ao que está ao seu redor, sua família, sua escola, sua vida.

Na sociedade industrializada de hoje não há favorecimento do relacionamento entre adultos e crianças devido às suas atividades sociais estarem muito diferentes, tomando maior a dificuldade dos pequenos se identificarem como o direito à participação no mundo dos grandes.

Segundo Aires (1997) através de sua pesquisa histórica, relatou que a educação infantil no século XVIII, era bem diferente da atual, onde a criança desde pequena, tinha direito à participação responsável no grupo social, ao mesmo tempo em que eram limitadas as responsabilidades das tarefas que lhes eram conferidas, dentro de sua capacidade.

Diferencia-se do mais pobre da sociedade atual, onde exige-se da criança trabalhos adultos alienantes em detrimento de suas tarefas infantis, que levam a um desenvolvimento e integração satisfatórios.

No final do século XVIII, a família começou a se organizar em torno a criança, a se preocupar com a sua educação, não lhe permitindo a participação tão envolvida nas atividades adultas.

O surgimento da escola deu-se em meados do século I, no início da era cristã sendo que as aulas eram ministradas em edifícios com verdadeiros auditórios. As escolas eram chamadas pelos gregos de “scholé”, que do latim romano gerou “schola”, que antecedeu a atual escola. Significava tempo livre, onde a atividade física prevalecia. Por estas pesquisas pode-se observar que a escola de hoje surgiu do brincar, do prazer do brincar.

A crescente valorização da criança na família e as necessidades educacionais criaram um vínculo entre o brincar e a educação. Lebovici e Duatkine, dizem que “para diminuir a distância entre a criança e a sociedade adulta, a opção é o brincar” Luckesh (apud ROSAMILHA, 1979, p. 21), estudando, a fusão das diversas culturas que contribuíram para a formação da realidade histórico-social do Brasil, procurou considerar a influência das atividades indígenas e o comportamento por eles apresentado nas brincadeiras infantis, afirma que:

[...] o máximo de ternura dispensando pelos índios de ambos os sexos se evidencia na sua conduta com relação aos próprios filhos [...] também o homem sabe brincar com os pequenos de maneira comvente. Sempre, ao brincar imita a vida agitada dos adultos, o brinquedo feito pelo pai ao filho é antes de mais nada um arco e uma flecha.

Ainda sobre os indígenas, Pinto (apud ROSAMILHA, 1979, p. 22) diz o seguinte:

As crianças aprendem brincando. O menino de três anos já tem um pequeno arco com flechas, cujo tamanho do dono. A menina de três anos já possui uma peneira, cujo tamanho corresponde ao tamanho da dona. Assim, os dois vão pescar como casal adulto [...].

A aprendizagem, no ser humano, tem a função de lhe dar condições de sobrevivência ao ser individual e a espécie, através da perpetuação da cultura. A escola, como uma das

instituições onde esta função se realiza, transmite a cultura acumulada pelas gerações mais velhas para as gerações em desenvolvimento. Porém, ao realizar este processo de transmissão, precisa respeitar as individualidades de cada um a fim de que não se anule a diferenciação através da massificação das informações. A escola, na maior parte do tempo, impõe a semelhança e não permite a individualização. Sobre as crianças sabem que na escola é para se “aprender coisas sérias”, que existem regras e momentos apropriados para suas atividades recreativas, mas apesar disso, elas brincam mesmo se ter permissão.

A escola permite brincar como parte de seu projeto educativo, como atividade reconhecida no currículo, de qualquer diferença ou deficiência. Distante do âmbito da sistemática escolaridade, o brincar é permitido, é visto como projeto de educação. Todavia, ao tratar-se de classes de alfabetização e séries iniciais, ocorre uma ruptura nestas atividades, restringindo as atividades lúdicas a poucos momentos, quando existentes.

A determinação do “horário certo” de brincar é imposição que, muitas vezes, sobrepõe à essência do brincar, tornando-o como uma válvula de escape, onde a criança é compelida a brincar, pois se perder esta oportunidade, tardará a encontrar outra. Desta forma, elas se lançam para o recreio descarregando todas as energias contidas durante algumas horas. É o jogo de exercício, definido por Piaget (1978) onde não há regras tampouco imaginação.

Quando brinca, a criança se defronta com desafios e problemas, devendo constantemente buscar soluções pra situações a ela colocadas. Através do brincar a criança consegue expressar a sua necessidade de atividade, sua curiosidade, seu desejo de criar, de ser aceita e protegida, de se unir e conviver com outros.

Requer das crianças uma capacidade adaptativa incrível, pois a pressa do tempo faz com que se organizem rapidamente com pequenas disputas pelos brinquedos. Assim, pressionada, a criança se lança inteira no mundo imaginário correndo contra o tempo e a angústia de ver logo tudo se acabar. Ao sinal de retorno, imediatamente a criança tem de sair de seu mundo imaginário, interrompendo a fantasia que criou. Elas vivem diariamente a frustração de ver suas tarefas interrompidas. Aos poucos, as crianças vão aprendendo a lidar com a migalha de tempo livre e aceitam brincar sem se envolver muito.

A escola exerce sobre o brincar um verdadeiro patrulhamento: restringe seu tempo, represa-o em forma de brinquedos pedagógicos, utiliza regras que impedem a livre expressão do afeto, da imaginação entre as crianças e da sua verdadeira relação de confiança. De acordo com Brougère (1995, p. 88): “A iniciativa lúdica da criança deve corresponder, em outros momentos, a iniciativa educativa do adulto”.

Para que a criança possa expressar-se é necessário que a escola abra espaços de liberdade, de confiança, um espaço transicional de ilusão, de fantasia, de brincar.

Conhecer verdadeiramente a criança é concebê-la brincando espontaneamente. Aceitar o brincar em sua essência, aceitá-la no que tem de essencialmente humano: a criação, a possibilidade de vir a ser.

É fundamental que a escola modifique a sua concepção sobre o brincar, para tornar-se uma entidade transformadora com relação ao aprender, construindo assim possibilidades de expressão e resolução de problemas através dos próprios caminhos, traçados individualmente, mas com a principal característica: a liberdade.

Trabalhar com as semelhanças, respeitando as diferenças é uma postura psicopedagógica que ajuda compreender e solucionar problemas relacionados aos distúrbios de aprendizagem e ao fracasso escolar.

O brincar é a coisa mais importante que os adultos podem fazer com as crianças hoje para que ela seja uma pessoa melhor no futuro. A brincadeira não é só alegria. É a grande oportunidade de a criança aprender pela própria experiência. É a semente da cidadania, é a compreensão do relacionamento, do respeito ao outro.

Durante a brincadeira, as crianças se conhecem melhor e aprendem mais a respeito dos colegas. O ideal seria que as atividades fizessem parte da rotina escolar.

## 2 A CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A criança é um sujeito social e histórico que está inserido em uma sociedade na qual partilha de uma determinada cultura. É profundamente marcada pelo meio social em que se desenvolve, mas também contribui como ele (BRASIL, 1994a).

A educação infantil expande-se pela necessidade da mulher trabalhar, não tendo, muitas vezes com quem deixar, alguém precisava tomar conta das crianças. Segundo Kuhlmann (1998), em 1875 não existiam muitas creches (local onde as mulheres deixavam seus filhos enquanto trabalhavam), porém, já sabiam da necessidade de capacitar profissionais, estes deveriam ter noções básicas de higiene, alimentação e cuidados com os pequenos.

Aos poucos foi se largando o número de creches em todo o mundo. Cada vez mais as mulheres foram assumindo posições na sociedade necessitando assim, de profissionais que tomassem conta de seus filhos em um determinado período do dia.

Em 1889 em um Congresso Internacional de Assistência a Cresce, foi considerada uma escola de higiene, moral e virtudes sociais.

O que se pretende mostrar é que a história das instituições pré-escolares não é uma sucessão de fatos que somam, mas a interação de tempos, influências e temas, em que o período de elaboração da proposta educacional assistencialista se integra aos outros tempos da história dos homens (KUHLMANN, 1998, p. 5).

Considerando o fato que algumas famílias não tinham como alimentar seus filhos a creche também auxiliava neste sentido. Outros fatores também influenciavam para a melhor assistência as crianças, tais como saúde e educação. Muitas mães não tendo como criar seus filhos, acabavam deixando-os até mesmo abandonando-os nestas creches. Nestes casos as creches deveriam estar preparadas para atender estas crianças.

Porém, segundo Kuhlmann (1998), já o fato das creches atenderem as crianças por um período do dia os pais teriam mais tempo para trabalhar e após podendo buscar seus filhos.

No Brasil em 1899 abria a primeira instituição infantil “a companhia de fiação e tecidos corcovados”. Era uma empresa que tinha uma fábrica com creche onde os pais poderiam deixá-los enquanto trabalhavam, melhorando assim, também a produtividade.

Em 1883, realizou-se uma exposição pedagógica no Rio de Janeiro mostrando que havia a necessidade de legitimação dos interesses privados na educação infantil para os ricos. Então essa instituição não poderia ser confundida segundo Kuhlmann (1998) com creches atribuídas aos pobres. Então, o nome “Jardim de Infância” para os ricos.

Kuhlmann (1998), coloca que em 1922 realizou-se no Brasil o primeiro “Congresso Brasileiro de proteção a Criança”, que abordou todos os assuntos referentes a crianças. Junto com o congresso surgiram três necessidades que as creches ou jardim de infância deveriam ter:

**MÉDICO HIGIENISTA:** que cuida do corpo e cuidados com alimentação e higiene.

**JURÍDICO POLICIAL:** esta pessoa ajuda a cuidar para que as crianças pobres não ficassem abandonadas e tivessem o direito de ingressar na educação infantil.

**RELIGIÃO:** nesta época a igreja católica ainda era a única que salva a ordem social e fazia a felicidade dos pobres.

Sobre este assunto Kuhlmann (1998), comenta que:

Não foram apenas os conhecimentos no campo da higiene que se desenvolveram nesse período. A antropologia e a sociologia informavam o direito nas propostas relacionadas à família, ao trabalho e a criminalidade infantil, visando à renovação das instituições educacionais sob a influência dos setores jurídicos, como os internatos e escolas disciplinares. A engenharia civil e a arquitetura procuraram aplicar os ensinamentos da higiene e da pedagogia nos seus projetos de edificação escolar (KULHMANN, 1998, p. 101).

A educação destas crianças eram dirigidas para a obediência, bons hábitos e quando faziam algo errado eram punidos com castigos. Kuhlmann (1998), acredita que as crianças destas creches não tinham liberdade para criar e interagir de sua maneira. Talvez nem expressar-se. Sua educação era dirigida, existia uma rotina de aula que era: Entrada; Atividades físicas; Alimentação; Recreio; Atividades manuais; Jogos e brincadeiras dirigidas; Desenhos; Saída.

Hardy; Platone; Stamback (1991) enfatizam que todas as crianças podem aprender, mas não sob qualquer condição. Antes mesmo de se expressarem por meio da linguagem verbal, bebês e crianças são capazes de interagir a partir de outras linguagens (corporal, gestual, musical, plástica, faz-de-conta, entre outras) desde que acompanhadas por pessoas mais experientes.

É importante reafirmar que a trajetória da construção de uma educação infantil de qualidade no Brasil já percorrer muitos caminhos, já contou com muitos protagonistas, já

alcançou resultados significativos e já identificou obstáculos a serem superados (BRASIL, 2008).

Kuhlmann (1998), sobre este assunto afirma que:

A preocupação com a formação dos bons hábitos, do cultivo da docilidade estava presente no jardim. As crianças eram alvo da constante intervenção e vigilância dos adultos; a educação moral, voltada para a disciplina, a obediência a polidez, era o núcleo da formação, mesmo que no interior de um ambiente pedagógico bastante rico e diversificado. Para ensinar a moral não se valia da coerção, mas modelos normativos, da aprendizagem de rituais para inserção social e dos exemplos de atitudes que são passados no próprio momento do ensino como, por exemplo, no momento de contar história. Era permanentemente sugeridos aos educadores ensinar a criança a exprimir a sua gratidão pelas coisas que recebe (KUHLMANN, 1998, p. 159).

As propostas pedagógicas das instituições de educação infantil promovem as práticas de cuidado e educação na perspectiva da integração dos aspectos físicos, emocionais, afetivos, cognitivo/lingüísticos e sociais da criança, entendendo que ela é um ser completo, total e indivisível (BRASIL, 2008).

A partir destas idéias percebe-se que a educação era para cultivar bons hábitos e a intelectualidade. Porém, pode-se afirmar que educação infantil mudou muito nos últimos anos. Novas concepções surgiram, vindo para melhorar a qualidade da educação das crianças.

Segundo Henry (1994), a formação do professor tornou-se fundamental para que ele possa trabalhar com os pequenos. Pois, não é só necessário “cuidar” dos pequenos. Cursos, escolas e faculdades específicas para a formação destes profissionais foram criados para tornar professores habilitados para trabalhar com a educação infantil.

O professor de educação infantil precisa dominar diferentes conteúdos, pois este professor trabalhará diferentes conteúdos com as crianças. Para Henry (1994), é necessário que este professor tenha paciência e também disposição, pois as crianças de atividades. Procurar estar sempre em contato com várias atividades para estimular a criança a aprender.

As brincadeiras são muito importantes para o desenvolvimento infantil, segundo Wallon (1998), o professor pode e deve trabalhar a brincadeira em sua prática, pois já que a criança passa boa parte de sua infância brincando e é a atividade que elas mais gostam de fazer. Ensinar brincando é uma atividade prazerosa e estimulante para trabalhar diferentes conteúdos na educação infantil. O professor também pode participar das brincadeiras com as crianças, estando preparados para diferentes tipos de situações até mesmo, desentendimentos entre as crianças.

Henry (1994), explica que para trabalhar com as crianças pequenas também é necessário o professor trabalhar diferentes conteúdos, pois todas essas novas experiências estão preparando a criança para a idade adulta, então:

[...] um bom professor seria aquele que este pergunta, encoraja a criança a dizer o que realmente pensa, que propõe, que deixa espaço e tempo para a criança relacionar os novos conhecimentos com os quais já possui; que aceita o “erro” como hipótese a ser tratada; que consegue descentrar seus pontos de vista e imaginar o que se passa nas cabeças de seus alunos. Conseqüentemente, a criança seria tratada não como um par de olhos, um par de ouvidos e mãos e um aparelho fonado que imite sons. Também não seria considerada um anjinho ou coisinha, isto é, essência, mas um ser que pensa, que constrói, interpreta e age sobre o real (HENRY, 1994, p. 155).

Para que o professor possa desenvolver seu trabalho junto às crianças é necessário que aja um ambiente que esteja preparado para receber estas crianças. Este lugar, segundo Carvalho (1994), Souza (2001), deve estar preparado para receber as crianças de forma que seja um ambiente para crianças e não para adultos. Os pais principalmente têm mania de preparar as suas casas apenas para eles, esquecem dos filhos e das necessidades que estes tem de também ter seu ambiente.

O ambiente deve suprir com as necessidades da criança atendendo sua etapa de desenvolvimento, condições físicas, segundo o ambiente deve promover: desenvolvimento de sua atividade pessoal e competências, oportunidades de crescimento estimulando sentidos e movimentos corporais, segurança e oportunidade de contato social.

Quando a criança entra para a educação infantil tem a possibilidade de desenvolver diferentes atividades. Uma delas é o contato com outras crianças, brincando ou realizando outras tarefas. Muitas crianças longe do ambiente escolar não têm a oportunidade de estar vivenciando com outras crianças, brincam muitas vezes sozinhas. A ida para a escola é de muita importância, pois a criança aprende desde pequenas a interagir com outras crianças e é através das brincadeiras que esta interação se dá muitas vezes o professor media nesta relação criança, pois logo que as crianças entram para a educação infantil elas ainda são um pouco egocêntricas, tendo dificuldades para relacionar-se em grupo. Então, o professor media nesta relação auxiliando as crianças neste processo. Com o passar do tempo a criança acaba ela mesmo construindo novas amizades.

A educação infantil então deve estar preparada para suprir com diferentes situações realizadas pelas crianças, desde a necessidade de expressão quanto ao desenvolvimento da criança. Para Ana Lúcia Goulart de Faria (1990), a educação infantil deve ser:

Além do direito à assistência, a pré-escola precisa estar comprometida e planejada para um espaço de aprendizagem, socialização e animação, onde a criança isto é, passa a desenvolver integralmente (corpo e mente; cognitivo, afetivo e emotivo: sendo estético e pensamento científico), com atividades diferentes da escola e da sua casa; portanto, sem ser aluno e ser trabalhador. 'Elevar' sua cultura e a cultura de sua classe é um direito e não (apenas, já que é também) mais uma forma de aculturação em relação à cultura dos adultos e à cultura dominante (GOULART, 1999, p. 206).

A criança deve participar em todos os momentos e em todas as atividades realizadas em sala, segundo Gizele de Souza (2001, p. 82): “garantindo às mesmas a construção das nações de tempo e de espaço, possibilitando-lhes a compreensão do modo como as situações sociais são organizadas e, sobretudo, permitindo ricas e variadas interações sociais” (SOUZA, 2001,p. 82).

A criança que entra para a educação desde pequena, têm a possibilidade de desenvolver-se em diferentes aspectos, pois a escola também ajuda desde cedo a pensar, usar o seu raciocínio, trabalhar em grupo e também criar várias possibilidades de movimentos.

Brincando com outras crianças, a criança interage com o mundo preparando-se para a vida adulta. Ensinar a criança a brincar e auxilia-la no seu desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor. O professor também pode transportar a brincadeira para o campo educativo. Kishimoto (1996), afirma que existem situações intencionalizadas pelo adulto. O professor pode trabalhar algum assunto apropriando-se da brincadeira. Existem diferentes tipos de brincadeira basta que o professor seja criativo o suficiente para poder trabalhar as brincadeiras, pois a criança muitas vezes gosta e participa das atividades.

Se a criança desenvolve-se através das brincadeiras, no contexto escolar as brincadeiras também devem estar relacionadas ao processo educativo. Melhorando assim, a compreensão de mundo da criança.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

São muitos os mistérios que revestem e impregnam a condição humana. Felizmente para compensar nossa infinita ignorância, tem-se o coração com suas razões inexplicáveis. É alcançado o vôo, superando limites e tendo consciência da nossa política social, que não damos um fim na aventura da vida e, assim vamos em busca de novos conhecimentos. Vive-se uma educação fragmentada, ensinando parte de um todo. É necessário uma percepção global para que realmente haja aprendizagem.

O sistema educacional está bitolado em regras e cálculos. Mas têm um papel muito importante a desenvolver, como noções de cidadania para a formação de indivíduos mais íntegros e responsáveis.

É nesse sentido que a escola deve incluir jogos lúdicos nas atividades curriculares para que a sala de aula não se torne um ambiente desagradável e desmotivador, pois se sabe que os alunos são motivados muitas vezes pela televisão, pelo computador e pelo meio social em que vive. Por meio dos jogos o aluno aprende o que são, quais são os papéis das pessoas que o cercam e tornam familiarizados com a cultura e os costumes da sociedade.

O educador deve ter clareza que o jogo lúdico ou o brinquedo não são atividades de partida ou competição, mas que devem ser atividades agradáveis e que possibilitem maior nível de aprendizagem para os alunos. Claparede (1973), demonstrou em seus estudos que o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover educação para as crianças.

Este trabalho teve a preocupação de contribuir na esfera da aprendizagem de uma língua estrangeira, como também no ensino de qualquer língua, pois os jogos na aprendizagem estão presentes desde o começo dos tempos na educação escolar. Sendo assim, não há como errar, quando os jogos são bem orientados e com objetivos concretos.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicos e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Loyola, 1974.
- \_\_\_\_\_. **Bolhas de sabão: método lúdico de alfabetização**. São Paulo: Saraiva, 1987.
- \_\_\_\_\_. **Método lúdico de alfabetização: livro do professor**. São Paulo: Saraiva, 1997.
- ALLUÉ, Josep M. **O grande livro dos jogos**. Belo Horizonte: Editora Leitura, 1998.
- ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.
- BROUGÉRE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- CLAPAREDE, Edouard. **A escola sob medida**. 3. ed. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1973.
- CLAY, Carr. **O poder competitivo da criatividade**. São Paulo: Markron Books, 1998.
- FALZETTA, Ricardo A. A matemática pulsa no dia-a-dia. **Revista Nova Escola**. [S.I.], n. 150, ano XVII, 2002, abr., p. 18-22.
- \_\_\_\_\_. A opulência da sucata. **Revista Nova Escola**. São Paulo, n. 93, ano XVII, 1996, mai. p. 8-15.
- FERREIRA, Aurélio B. H. **Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.
- FORTUNA, Tânia Ramos. Jogo em sala de aula. **Revista do Professor**. Porto Alegre, n. 75, ano XIX, 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- KRAMER, Sonia (Org.). **Infância e educação infantil**. Campinas/SP: Papyrus, 1999. (Coleção “Prática Pedagógica”).
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. São Paulo: Vozes, 2003.
- MOURA, Manoel Oriosvaldi. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- MUSSEN, Paul H. J. **O desenvolvimento psicológico da criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

NARDI, Elton Luiz. **Metodologia da pesquisa e do trabalho científico**. rev. e ampl. Xanxerê: UNOESC, 2002. (Apostila).

PADILHA, Adriana Rosa. **Atividades lúdicas**: sua importância na alfabetização. Curitiba: Juruá, 1999.

PALANGANA, Isilda Companer. **Desenvolvimento**: a aprendizagem em Piaget e Vygotsky. São Paulo: Plexus, 1994.

PANITZ, Synthia. **Sucata**: materiais descartáveis usados na confecção de objetos úteis. Revista do professor. Porto Alegre, n. 50, abr/junho, 1997.

PIAGET, Jean; INHEDER, Barbel. **A psicologia da criança**. 3. ed. São paulo: Difel, 1974.

\_\_\_\_\_. **A linguagem e o pensamento da criança**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

PINTO, Fernando Augusto (Org.). **O dia-a-dia do professor**: pré-escolar. V. Belo Horizonte: Fapi, 199-.

\_\_\_\_\_. **O dia-a-dia do professor**: 1ª e 2ª séries. V. 2. Belo Horizonte: Fapi, 199-

\_\_\_\_\_. **O dia-a-dia do professor**: 3ª e 4ª séries. V. 2. Belo Horizonte: Fapi, 199-

RADESPIEL, Maria. **Temas transversais**: alfabetização em segredos. Belo Horizonte: Iemer, [sd].

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes**: a construção do raciocínio na escola natural. E.ed. Rio de janeiro: Bertrand, 2001.

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

VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Aléxis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução Maria da Penha Villalobos. 7. ed. São Paulo: Ícone, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizado e desenvolvimento**: um processo sócio-histórico. São Paulo: Ícone, 1996.

WEISS, Luise. **Brinquedos e engenhocas**: atividades lúdicas com sucata. São Paulo: Scipione, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.



**ASSOCIAÇÃO EDUCACIONAL FREI NIVALDO LIEBEL -ASSEFRENI**  
**FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FACISA**  
**CELER FACULDADES**

Portaria de Autorização MEC nº 1.620 de 24/07/2001, publicada no DOU de 25/07/2001

Fone/Fax: (049)3353-8787 - CNPJ: 03.301.628/0001-15

BR 282 KM 528 – Xaxim / SC - 89.825-000

[www.celer.com.br](http://www.celer.com.br)

Critérios básicos exigidos pelo Convênio \_\_\_\_\_/CELER FACULDADES para apresentação e avaliação do trabalho monográfico

Instrumento de avaliação de trabalho monográfico: Pós-Graduação *Lato-Sensu* em **Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental**

Cidade – **Xanxerê – SC**

Orientadora – **Odila B. Faccio**

Orientanda – **Elizangela da Silveira**

Tema: **O Lúdico na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental**

| Item avaliado                            | Valoração Máxima de Pontos | Valoração atribuída ao trabalho apresentado em pontos |
|--|----------------------------|---|
| 1.Tema                                   | 2.0                        | 2.0   |
| 2.Estrutura e Desenv. Lógico do Trabalho | 2.0                        | 2.0   |
| 3.Estrutura do Texto                     | 2.0                        | 1.75  |
| 4.Procedimentos Metodologicos            | 2.0                        | 1.75  |
| 5.Observação das Normas da ABNT          | 2.0                        | 1.75  |
| 6. Conceito Final Atribuido              |                            | 9.25  |

Parecer Descritivo do orientador

A aluna desenvolveu seu trabalho com responsabilidade. Apresenta boa referencia bibliográfica. Destaca a importância do lúdico no desenvolvimento físico, mental, social e emocional das crianças de educação infantil e anos iniciais do ens. Fund. e sua influencia enquanto recurso pedagógico no desenvolvimento do processo ensino e aprendizagem. Parabéns pelo esforço e dedicação

Xanxerê-SC- 03.08 .2011

---

Odila B. Faccio  
Professora Orientadora