

AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NAS SÉRIES INICIAS

Leonora Pereira Rocha

Orientador: Prof. Ilso Fernandes do Carmo

JUINA/2012

AJES – INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA
ESPECIALIZAÇÃO EM PSICOPEDAGOGIA

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NAS SÉRIES INICIAS

Leonora Pereira Rocha

Orientador: Prof. Ilso Fernandes do Carmo

*“Trabalho apresentado como exigência
parcial para a obtenção do título de
Especialização em Psicopedagogia.”*

JUÍNA/2012

DEDICATÓRIA

Neste momento de concretização de mais uma etapa vencida em minha vida não poderia deixar de dedicar mais esta realização a “você “que não mediu esforços enquanto viveu para que eu me tornasse o que sou hoje.

Você para mim é imortal, pois viveu, vive e viverá em mim para sempre.

AGRADECIMENTOS

Agradeço acima de tudo a Deus por estar sempre me concedendo à graça e me sustentando por sua bondade e benção na realização deste e muitos outros trabalhos ao longo de minha vida.

Agradeço ao meu esposo “CELSON” que sempre me incentivou a continuar meus estudos, me apoiando e me auxiliando quando precisei dele para a concretização de mais este sonho.

Agradeço aos meus filhos : “WALLISON, LETÍCIA, PABLO E LARISSA” que por muitas vezes estive ausente e em outras deixei dar a devida atenção a qual eles mereciam.

E não poderia jamais deixar de agradecer a ti que vive e revive em minhas lembranças; minha adorável e amável “MÃE”.

MENSAGEM

A vida não é um corredor reto e tranqüilo que nos percorremos livres e sem empecilhos;

Mas um labirinto de passagens pelas quais nós devemos procurar nossos caminhos perdidos e confusos, de vez em quando presos em becos sem saída;

Porém, se tivermos fé, uma porta sempre será aberta para nós Não talvez aquela sobre a qual nós mesmos nunca pensamos Mas aquelas que definitivamente se revelará.

RESUMO

Diante da realidade vivida em sala de aula como educadora e percebendo que o ato do brincar ainda se torna muito ausente no ato de educar no cotidiano escolar é que escolhi o tema desenvolvido neste trabalho. Tendo em vista a minha dificuldade em trabalhar de uma forma mais lúdica com meus alunos, mas também a de outros educadores é que este estudo tem por objetivo através de pesquisa sobre a importância da ludicidade no ensino fundamental nas fases iniciais contribuir com a prática educativa dos mesmos, enfatizando o lúdico como facilitador da aprendizagem para a formação, desenvolvimento e a influência da estimulação em relação a aquisição de saberes, já que a educação escolar deve objetivar seus alunos em situação de constantes aprendizagens. E é claro que através das atividades recreativas ou de brincadeiras instrucionais as crianças podem se beneficiar tanto do aspecto lúdico, de diversão e prazer como do aspecto da aprendizagem. A fim de ampliar este estudo realizado, esta pesquisa de ordem bibliográfica passou por várias abordagens, procurando-se manter uma linha de trabalho, seguindo uma seqüência. Com o intuito de propiciar aos meus alunos uma aprendizagem prazerosa e significativa, e respaldada nas características dessa pesquisa; a concretização desse trabalho foi de grande valia, possibilitando-me rever a minha prática pedagógica enquanto educadora. Adotando com isso novas metodologias embasadas na ludicidade, verifiquei que meus alunos e os alunos de outros educadores que se dispuseram desta pesquisa obtiveram um rendimento escolar com melhor qualidade.

Palavras-chave: LUDICIDADE. APRENDIZAGEM. EDUCAÇÃO.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	07
CAPÍTULO 1	
A ORIGEM DA EDUCAÇÃO LÚDICA.....	09
CAPÍTULO 2	
O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR.....	12
CAPÍTULO 3 O LÚDICO E AS ATIVIDADES FÍSICAS E MOTORAS COMO MEDIADORES NO PROCESSO DE LETRAMENTO.....	165
3.1 A FUNÇÃO PEDAGÓGICA DO LÚDICO	16
3.2 O LÚDICO NA SALA DE AULA	16
CAPÍTULO 4	
A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR.....	19
4.1 O LUGAR DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM.....	19
4.2 ENSINAR BRINCANDO	21
4.3 BRINCAR É COISA SÉRIA	23
CAPÍTULO 5	
AÇÃO E SIGNIFICADO DO BRINQUEDO.....	27
5.1 A SERIEDADE DO BRINQUEDO.....	27
5.2 O PAPEL DO BRINQUEDO NO DESENVOLVIMENTO.....	28
5.3 BRINQUEDO FUNCIONAL OU EXPERIMENTAL	31
5.4 BRINQUEDO DE REPRESENTAÇÃO DE PAPÉIS E DE CONSTRUÇÃO	31
CAPÍTULO 6	
A AQUISIÇÃO DE HABILIDADES MOTORAS.....	34
6.1 EDUCAÇÃO PELO MOVIMENTO	34
6.2 PERSPECTIVA PARA O PRÓXIMO MILÊNIO	34
CAPÍTULO 7	
O JOGO E SUAS CARACTERÍSTICAS.....	35
7.1 TÉCNICAS E JOGOS PEDAGÓGICOS.....	35
7.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS.....	36
7.3 O JOGO CRIA ORDEM E É ORDEM	36
CONCLUSÃO.....	38
REFERÊNCIAS.....	40

INTRODUÇÃO

Educar ludicamente tem uma significação muito profunda e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo, está desenvolvendo e operando inúmeras funções.

Da mesma forma, uma mãe que acaricia e entretém com a criança, um professor que se relaciona bem com seus alunos, ou mesmo um cientista que prepara prazerosamente sua tese ou teoria educa-se ludicamente.

O ser humano em suas diferentes fases de desenvolvimento está sempre construindo conhecimentos, tentando se organizar. Para cada etapa há relações com os tipos de construções realizadas e destas vivências despontam modos de atuação que se adéquam melhor a vida cidadã.

Construir um saber é apropriar-se de um conhecimento, e é no seio deste processo que a criança irá construindo com a possibilidade de transformar o objeto, de acordo com a experiência de cada um. A construção de símbolos é fato marcante para o homo sapiens. A criança ao fazer tal conquista, entra para um espaço social e cultural extremamente valorizado nas culturas letradas.

Brincar é vital, primordial e essencial, pois, esta é a maneira que o sujeito humano na sua saúde, utiliza para se estruturar como sujeito da emoção, da razão e da revelação.

Em síntese, podemos dizer que a educação lúdica integra na sua essência uma concepção teórica e prática profunda, atuante e concreta. Seus objetivos são as estimulações das relações cognitivas, afetivas verbais, psicomotoras, sociais, a mediação socializadora do conhecimento e a provocação para uma reação ativa, crítica e criativa dos alunos. Eles fazem do ato de educar um compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade, (Almeida; 1990 p.39).

Segundo VYGOTSKY (1987), um dos principais representantes dessa visão o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasias e realidade integram na produção de novas possibilidades de interpretação, de

expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Diante desta perspectiva os capítulos ressaltados neste trabalho irão retratar a importância da ludicidade para a criança nas fases iniciais, vindo o primeiro capítulo abordar a origem da educação lúdica, no segundo capítulo estará em evidência o lúdico na formação do professor. O terceiro capítulo refere-se ao lúdico e as atividades físicas e motoras como mediadores no processo de letramento, a importância do brincar terá caráter relevante no quarto capítulo sendo também no quinto capítulo de fundamental importância a ação e o significado do brincar. O penúltimo capítulo explicitará sobre a aquisição de habilidades motoras enquanto que o último trará de uma forma bem sucinta algumas características do jogo.

CAPÍTULO 1

1 A ORIGEM DA EDUCAÇÃO LÚDICA

Para KISHIMOTO (1996, p.102 e 103), a

educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais, passivas técnicas para as relações reflexivas criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço sem perder o caráter de prazer e de satisfação individual e modificador da sociedade.

Sabemos que jogos e competições sempre despertam interesses ao ser humanos seja por esporte ou diversão. Um exemplo é que entre os primitivos as atividades como: dança, caça, pesca e as lutas eram tidas como motivo de sobrevivência e muitas vezes eram restritas ao divertimento e ao prazer. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Os jogos caracterizam a própria cultura, na qual a cultura era a educação e a educação representava a sobrevivência.

Platão (427-348) um dos maiores pensadores afirma que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças e que a educação propriamente dita deveria inicia-se aos sete anos.

Platão dava ao esporte tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. (KISHIMOTO, 1996, p. 199).

Por isso se investia contra o espírito competitivo dos jogos que muitas vezes, usados de forma institucional pelo estado, causavam danos à formação das crianças e dos jovens.

Platão também introduziu de modo bastante diferente uma matemática lúdica, enfatizada hoje em dia.

Ele aplicava exercícios de cálculos ligados a problemas concretos extraídos da vida e dos negócios e afirmava: todas as crianças devem estudar a matemática, pelo menos o grau elementar, introduzido desde o início, atrativos em forma de jogo. Platão, não queria que problemas elementares de cálculos tivessem apenas aplicações práticas: queria que atingissem um nível superior de abstração. (KISHIMOTO, 1996, p. 200).

Conforme nos afirma KISHIMOTO, (1996, p. 138), mesmo entre os egípcios, romanos e maias, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos os valores e conhecimentos bem como normas dos padrões de

vida social. Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e imorais sem nenhuma significação.

Philippe Áries, pesquisador da vida social da criança e da família segundo KISHIMOTO, afirma em relação aos jogos:

os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável pretender suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas, ao contrário, propuseram-se assimilá-los e a introduzi-lo socialmente em seus programas e regulamentos e controlá-los assim disciplinados os jogos reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meio de educação tão estimáveis quanto os estudos. Um sentimento novo surgir à educação adotou os jogos que então havia proscrito e tolerado como um mal menor. Os jesuítas editaram em latim tratado de ginástica que forneciam regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática. (1996, p. 146).

Outras teorias, percussores dos novos métodos ativos da educação deram a importância ao lúdico na educação da criança proclama Rabelais, ainda no século XVI, *“Ensina-lhe a afeição à leitura e aos desenhos, até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética”*. Montaigne (1533-1592) já partia para o campo da observação, que a criança adquire curiosidade por todas as coisas como: um edifício, uma ponte, um homem, um lugar ou uma paisagem de Carlos Magno ou César. (KISHIMOTO, 1996, p. 201).

Comênio (1592- 1671), resumia seu método em três idéias fundamentais que foram bases das novas didáticas: naturalidade, instituição e ato atividade, esse método natural, que obedeceu às leis desenvolvimento da criança, traz consigo rapidez, facilidade e consciência no aprendizado (KISHIMOTO, 1996, p. 201).

Pestalozzi (1746-1827) graças ao espírito da observação sobre o progresso do desenvolvimento psicológico dos alunos e sobre o exílio ou fracasso das técnicas pedagógicas empregadas, segundo KISHIMOTO (1996), abriu um novo rumo para a educação moderna. Segundo ele, a escola é uma verdadeira sociedade, o jogo é um fator decisivo que enriquece o ensino de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

Frobel (1782-1852) discípulo de Pestalozzi estabelece que a pedagogia deva considerar a criança como atividade criadora, o despertar, mediante estímulos, suas faculdades próprias para a criação produtiva, na verdade como uma arte, um

admirável instrumento para promover a educação para as crianças. (KISHIMOTO, 1996, p. 204).

A melhor forma de conduzir a criança à atividade, auto-expressão e à socialização seria por meio dos jogos. Essa teoria realmente determinou os jogos como fatores decisivos na educação para as crianças.

Froebel (1782-1852) considerava a educação lúdica indispensável para a formação e essa idéia foi aceita por grande parte dos teóricos da educação que vieram depois dele. O objetivo das atividades eram possibilitar brincadeiras criativas e as atividades e os materiais escolares eram determinados de antemão para oferecer o máximo e tirar proveito educativo da atividade lúdica. Froebel desenhou os círculos, esferas, cubos, outros objetos que tinham por objetivo estimular o aprendizado. Eles eram feitos de material macio e manipulável geralmente com parte desmontável. (KISHIMOTO, 1996).

Segundo Froebel (1782-1852) era importante acostumar às crianças aos trabalhos manuais, as atividades dos sentidos e do corpo despertando os germes do trabalho que segundo o educador alemão seriam uma imitação da criação do universo por Deus. (KISHIMOTO, 1996).

O jogo cria uma situação de regras que proporcionam uma zona de desenvolvimento proximal no aluno. Assim *“comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real e também aprende a separar objeto e significado.”* (OLIVEIRA, 1999, p. 67).

É por isso, que pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho afetivo, a ponto de nas classes elementares de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrem entre o jogo e o trabalho. Para ele, sendo o homem o sujeito de sua própria história, toda a ação educativa deverá promover no indivíduo sua relação com o mundo por meio da consciência crítica, da libertação e de sua ação concreta, com o objetivo de transformá-lo. Assim ninguém se atirá a uma atividade eminentemente séria, penosa, transformadora (visão de uma realidade futura feliz) se não tiver no presente a alegria real, ou seja, o mínimo de prazer, satisfação e predisposição para isso.

CAPÍTULO 2

O LÚDICO NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR

O educador que está sempre buscando aperfeiçoar seus conhecimentos sabe que os jogos e brinquedos fazem parte da vida das crianças, pois elas vivem num mundo de fantasias de encantamento, de alegria e de sonhos onde a realidade e o faz de conta se confundem, que o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, pois existem hoje vastos e amplos meios e fontes de informações que podem atualizar e orientar o educando, para que o mesmo possa estar entrando com a criança neste mundo do real e imaginário. Não podemos deixar de lembrar que a criança está sempre a perguntar: Professor vamos brincar? E nós nos perguntamos: Por que não ensinar brincando?

Questões como essas se fazem presentes no dia a dia do educador e por inúmeras vezes nos preocupam e fazem com que nos lancemos nesta aventura de experimentar o que para nós ainda é novo, Mesmo que para tanto tenhamos o mínimo de espaço possível no currículo pedagógico, por esse motivo cabe então a todos os educadores lançarem não de um tema importantíssimo interdisciplinaridade onde podemos estar trabalhando temas como: sexualidade, meio ambiente, cidadania etc.

Pois, ao referirmos à educação, descobrimos que são inúmeros os desafios a serem enfrentados para que essa área possa mostrar resultados mesmo que à longo prazo, porém positivos. Queremos deixar claro que é fundamental importância que todos nós educadores entendamos que educar não se limita apenas a repassar informações, que jogos não são só para serem jogados, brincadeiras para serem brincadas, porém sim descobrir mas a creditar e aceitar que cada jogo, brinquedo ou brincadeira tem valores e objetivos que deverão ser discutidos, analisados e colocados em prática oferecendo variadas ferramentas para que o educando possa escolher entre muitos caminhos aquele que for compatível com seu potencial de anseios e visão de mundo, pois o lúdico é um necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista de maneira nenhuma como apenas diversão, mas sim como desenvolvimento pessoal, social e cultural, onde colabora em parte

fundamental para uma melhor preparação da saúde física, mental e social, facilitando os processos de comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A questão conhecimento segundo SANTOS (2000, p.39)

é sempre recolocada e, apesar das reflexões teóricas a respeito do processo educacional há muito a se rever se fizermos um paralelo entre educação tradicional e aquela que faz uso do lúdico tanto na formação do educador como do educando sempre faltará na tradicional a última peça do quebra-cabeça, pois a formação do educador envolvendo o lúdico se assenta em pressuposto que valorizem a criatividade, cultivo da sensibilidade, busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educandos vivência lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tanto no jogo sua fonte dinamizadora. Se vir por esse sentido, a formação do educador, a nosso ver passaria em qualidade se em sua sustentação estivessem presentes os três pilares da educação: a formação teórica, a formação pedagógica e como inovação a formação lúdica, esta que virá lhe possibilitar em futuro muito próximo, conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo, brinquedo ou brincadeira para suas vidas, as vidas das crianças, dos jogos, dos jovens e dos adultos.

Ao resgataremos as funções do lúdico na formação do educador e do educando estamos retomando a história e a evolução do homem na sociedade, pois cada cultura tem uma visão diferente de mundo. A criança não tinha a existência de hoje, ela era considerada miniatura do adulto ou um quase adulto.

Para SANTOS (2000, p. 65, 66 e 71)

... Os jogos e brinquedos, embora sendo um elemento sempre presente na humanidade desde o início também não tinham a conotação que tem hoje, eram vistos como fúteis e tinham como objetivo a distração e o recreio sendo assim dentre as contribuições mais importantes deste estudo.

Conforme SANTOS (2000, p. 79 - 80), podemos destacar que:

- As atividades lúdicas possibilitam exercitar as resistências, pois permitem a formação do auto-conceito positivo;
- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente;
- O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- O jogo é essencial para a saúde física e mental;
- O brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação;
- O jogo simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Em prol desta sugestão será preciso, portanto, que currículos seja repensados, dando aos jogos brinquedos e brincadeiras um novo desenvolvimento de ensino aprendizado desenvolvendo a alegria de entender a escola como um

espaço, acima de tudo prazeroso. Pois o brincar é para a criança o exercício e a preparação para a vida adulta, assim a criança aprende brincando o que a faz desenvolver suas potencialidades, porém é importante que o educador ao utilizar um jogo ou brincadeira, tenha definidos objetivo a alcançar e saiba escolher o jogo ou brincadeira adequada ao momento educativo.

Enquanto a criança está simplesmente brincando incorpora valores, conceitos e conteúdos que o educador poderá estar anotando para serem analisados e colocados em prática num futuro próximo. Para formar professores com pleno conhecimento lúdico é uma tarefa árdua e difícil, pois o educador tem que ter um conhecimento profundo e acreditar que é capaz de conscientiza e o ensino lúdico como forma de aprendizagem, mas no entanto no mundo em que vive a criança hoje, com a modernização se não houver um conhecimento amplo das condições para utilizá-los não adianta criticar os pais por não brincarem mãos com os filhos; se não oferecemos conscientização para fazê-los melhorar; da mesma forma não adianta falar, criticar os problemas das escolas como evasão, repetência, desinteresse e falta de relacionamento, denominação se não apresentamos propostas reais convincentes.

CAPÍTULO 3

3. O LÚDICO E AS ATIVIDADES FÍSICAS E MOTORAS COMO MEDIADORES NO PROCESSO DE LETRAMENTO.

Quando um professor desperta no seu aluno amor pelos estudos ele mesmo se compromete em se aprofundar, buscar novos conhecimentos, ir atrás do difícil, gostar do desafio, de buscar soluções, isso não acontece só nos níveis do pré-escolar primeiro e segundo graus, mas também no nível superior. Quando ele descobre que a melhor escola esta dentro de si mesmo, isso porque ele está conscientizado, confiante e sentiu-se um despertar que a escola por meio de seus aprendeu a confiar em seus alunos. Daí o conhecimento impõe o saber e o cobra em provas e vestibulares, com medo de que os alunos não o dominem.

De um modo geral é preciso resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, lugar de alegria, prazer, intelectual, satisfação; é preciso pensar também na formação do professor, para só refletir cada vez mais sobre sua função.

Para KISHIMOTO (1996, p. 141), pela liberdade do aluno deve sim reforçar a confiança, incentivo a autonomia do mesmo, abrir, alargar e universalizar com disciplina, no âmbito da consciência do grupo. *“O professor deve ajudar o movimento de vai e vem entre indivíduo e a coletividade, isto é promover autogestão da coletividade pelo próprio aluno”.*

3.1 A FUNÇÃO PEDAGÓGICA DO LÚDICO

Conforme ALMEIDA, (1990, p.59),

A criança, não é apenas um ser de capricho e dispersão, mas quer entrar vivamente no jogo, mesmo se não puder lá chegar se não com o auxílio externo. Ela gosta do difícil das vitórias penosas, ainda quando se deixa arrastar pelo fácil, pelo divertido, pelo engraçado. Podemos acreditar na seriedade da criança que aspira a grandeza, num anseio que o adulto tem a certeza de poder manter ainda. O estado de homem é belo para aquele que o atinge com todas as forças da infância.

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturado habilmente uma parcela de esforço com uma leve dose de brincadeiras, segundo SILVA (2010) , transformaria o trabalho, o aprendizado num jogo bem sucedido momento em que a criança mergulha profundamente sem se dar conta disso. É preciso não esquecer que o objetivo da escola é transmitir o conhecimento historicamente acumulado e é por isso que fazemos constantemente uso da reflexão, inteligência,

adaptações, e a capacidade de solucionar problemas, não medindo para tanto o esforço, prazer, instrução e diversão para uma educação que será sinônima de vida e educação para a vida. É comum observarmos entre o trabalho, um jogo que numa sociedade marcada pela reprodução e pelo domínio de classes enquanto para uma classe privilegiada o conhecimento fornecido pela escola se caracteriza muito mais pelo jogo (condições normais e naturais de aprender). A classe menos favorecida o trabalho jogo torna-se tão distante a realidade do aluno, que o leva ao desprazer, ao penoso, conseqüentemente ao fracasso, ao abandono e á reprovação em massa.

O sistema de educação, a escola e os métodos, segundo Augustinho et al, estão afastados do cotidiano do educando, principalmente dos mais pobres que no desespero buscam a escola como ponto de lazer, alegria e prazer para se viver bons momentos de suas vidas e, no entanto são massacradas, discriminadas e muitas vezes assassinadas. Tudo isso em nome de um sistema de poder e dominação. É preciso tentar buscar novos horizontes, buscar a coragem destes educandos para dentro da sala de aula e que a ela possa se sentir querida e privilegiada e o lúdico possa ser uma alternativa.

No processo educativo, as iniciativas das crianças de atribuir sentido são, segundo Lima (2006), confrontadas não apenas com aspectos perceptivos dos objetos e com relações que elas podem cognitivamente estabelecer com base neles, mas também com associações e explicações de senso comum, mitos ou representações sociais, discursos científicos, religiosos, políticos, e com definições dos professores. A capacidade da criança de recombinar sinais e sentidos, respondendo de forma sempre nova a cada situação característica da criatividade humana, interage com a tentativa sistemática das instituições educacionais de controlar suas respostas, inclui-las em moldes determinados que ofereçam ilusório compartilhar de sentidos, provisórias, estabilidade, constantemente desafiadora.

3.2 O LÚDICO NA SALA DE AULA

Para superar essa barreira devemos transformar as formas como práticas educativas e considerar a interação social como elemento mãos importante para promover oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento.

Certamente, todos os professores que atuam nas séries iniciais do ensino fundamental já terão passado pela experiência de observar os seus alunos em atitudes, no mínimo curiosas: conversam com brinquedos e objetos como vida tivessem, transformar terra, pedras papéis em comidinhas e servem para os amigos, assumem personalidades de outras pessoas tratando de doentes como se médicos fossem, ensinando aos seus alunos como os professores, cuidando dos filhos igual aos pais, conversando como comadres...

Por que será que isto ocorre?

Viverão as crianças num mundo fantástico só delas, onde tudo é possível? Tais atitudes são patológicas ou saudáveis? Devemos incentivá-las ou reprimi-las? As crianças correm o risco de se transformarem em adultos lunáticos, desligados e alienados se não a trouxermos de volta a realidade? Afinal vive num mundo falso e imaginário?

Para melhor lidar com estas questões, antes de tudo, o professor deve procurar entender a natureza infantil.

Toda a prática pedagógica deve ser planejada e possuir objetivos claros. A ludicidade nas séries iniciais se constitui numa prática de grande importância para o desenvolvimento da criança e nesta fase tanto o professor quanto a escola devem conhecer claramente os objetivos e conteúdos a serem trabalhados.

COLETIVO de autores (1992 , p.89,90,91), afirma que:

cada escola deve ter bem claro em seu projeto pedagógico, que tipo de aluno quer formar, e também de que estes questione a função social de cada disciplina no currículo. Os conteúdos devem buscar uma contribuição para a explicação da realidade de forma que o aluno possa refleti-la, já que, o conhecimento que temos na escola determina uma dimensão da realidade e não a sua totalidade que só se constrói no momento em que se articulam harmonicamente diversas áreas e disciplinas buscando um objetivo mútuo.

Neste contexto os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL,1997), foram criados para colaborar para que as escolas e professores traçassem seus objetivos de nane ira mais clara e coerente com a fase de desenvolvimento dos alunos e segundo eles cada escola deve possuir o seu próprio projeto pedagógico e este deve ser adaptado a realidade em que a mesma está inserida. Ainda segundo estes Parâmetros até a educação física nas séries iniciais deve-se buscar o desenvolvimento dos conteúdos através de brincadeiras que com o tempo devem possuir regras mais complexas.

A proposta pedagógica da escola deve ser norteadora do processo de ensino metodológico da escola. Para ZABALA (1998, p.128), por trás de qualquer proposta metodológica se escondem uma concepção do valor que se atribui ao ensino, assim com certas idéias mais ou menos formalizadas e explícitas em relação aos processos de ensinar e aprender.

A função fundamental que a sociedade atribui à educação tem sido a de selecionar os melhores em relação à sua capacidade para seguir uma carreira universitária ou para obter qualquer outro título de prestígio reconhecido,

subvalorizando, deste modo, o valor formativo dos processos que os meninos e as meninas seguem ao longo da escolarização.

A discussão sobre o planejamento educacional aparece em sua verdadeira dimensão, como um problema fundamentalmente político. COLL (1994, p.83), destaca que:

professores, estudantes e grupos sociais convencidos do Valor da educação, apesar de todo tipo de obstáculo, continuarão abrindo novas brechas, desenvolvendo práticas educacionais mais democráticas, nas quais garotos e garotas pertencentes a grupos sociais não hegemônicos não serão discriminados.

CAPÍTULO 4

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

Segundo ALMEIDA (1990, p. 12), *“Toda criança tem o direito de brincar, pois brincar é fundamental para o seu próprio desenvolvimento físico, psíquico e social.”*

“Muitas crianças em tenra idade são solicitadas ao trabalho e perdem por isso a oportunidade de se relacionarem com outras crianças e de se socializarem em grupos.”

“Os pais, por estarem sempre concentrados em suas ocupações e tarefas que às vezes se deixam levar por seus atributos e esquecem a importância da brincadeira e que um dia foram crianças.”

Cabe então aos professores desempenhar este papel, procurando recursos com criatividade para então dar início ao processo de socialização e convivência da criança com outros colegas ou grupos. O professor então deverá saber orientá-los e integrá-los através da comunicação e brincadeiras e sobretudo desenvolver e aplicar a integração e o respeito entre todos, trazendo melhor qualidade de vida, saúde e bem estar.

4.1 O LUGAR DO BRINCAR NA APRENDIZAGEM

Desde o nascimento o ser humano vai passando por fases de construção do conhecimento. A conquista do ser humano do símbolo passa por diferentes fases, tirando origem nos processos primitivos da infância. Como já dito anteriormente, a criança aprende pelo corpo, é através dele que se relaciona com o meio circundante. É observando, olhando, conhecendo, tocando, manipulando e experimentando que se vai construindo conhecimento. Neste jogo, o da busca do conhecimento, onde se pode brincar, jogar e estabelecer um espaço e tempo mágico, onde tudo é possível, um espaço confiável, onde a imaginação pode desenvolver-se de forma sadia, onde se pode viver entre o real e o imaginário, este é o lugar e tempo propício para crescer e produzir conhecimentos. Para FERNANDEZ (1990, p. 165), *“O saber se constrói fazendo próprio o conhecimento do outro, e a operação de fazer próprio o conhecimento do outro só se pode fazer jogando.”*

Brincar é um espaço privilegiado que proporciona à criança a oportunidade de viver entre o princípio do prazer e o princípio da realidade, na qual a criança vai lentamente estabelecendo vínculos.

Quando a criança brinca com uma peça de sucata e imagina que é um caminhão está estabelecendo uma relação de imaginação e criação: está recriando a realidade.

Através do brincar a criança vai descobrindo o que pode e o que não pode fazer. Assim, *“a criança à qual tudo é permitido e à qual todos os obstáculos são removidos não se dá condições de se estruturar logicamente a realidade, conseqüentemente, de representá-lo.”* (OLIVEIRA,1998,p.47).

A realidade impõe limites, são estes limites, segundo OLIVEIRA (1998), que criam, condições para as estruturas mentais. O processo de construção de conhecimento passa necessariamente pela afirmação e pela negação. É através desta relação dialética sujeito/objeto q eu se pode criar conhecimento. Por esta razão também acreditamos que sempre se aprende mais di que se pensa, do que se pode demonstrar verbalmente ou declarar conscientemente.

4.2 ENSINAR BRINCANDO

Entre as várias idéias a respeito desse assunto, sobressaem inicialmente as de Kar Groos, citado por MACHADO (1994, p. 62), que em 1986, explicou o brinquedo como sendo um exercício preparatório para as atividades adultas, pois o brinquedo corresponde a uma necessidade natural e podemos observar claramente este comportamento ao observar a emoção de uma criança quando ganha um brinquedo.

O brincar então tem a função de descarregar as tendências anti-sociais que mostram incompatíveis com estágio atual de nossa civilização O brinquedo tem, portanto uma função purificadora, o brinquedo tende a canalizar no sentido útil as tendências consideradas nocivas á vida coletiva, os impulsos agressivos e sexuais que se manifestam tão precocemente na criança, adquirem por meio do brinquedo, As mais variadas formas de expressão, como os combates simulados, os ataques de mentira, o brinquedo de boneca, os brinquedos de família etc. para os psicólogos

o jogo nada mais é do que a livre expansão de tendências adultas mais ou menos represadas. Segundo BARROZO (2010),

Para brincar, para exercer a capacidade de criar é preciso um espaço rico e diversificado. (TAILLE 1992, P.49 citando PIAGET), no dia que o desenvolvimento moral da criança se constitui de três fases. Sanomia, heteronomia e autonomia.

Anomia: se caracteriza por brincadeiras individuais. As crianças brincam com um grupo de amigos, porém individualmente. Apesar de estarem no mesmo espaço físico não significa que estejam brincando juntas, cada uma dessas crianças brincam consigo mesma. A brincadeira é com seus objetos internos e sua visão de mundo é bastante egocêntrica: somente o seu ponto de vista é percebido.

Heteronomia: na fase conhecida como heteronímia as crianças aceitam as regras do jogo, aqui já se brinca em grupo, porém as regras do jogo não podem sofrer modificações propostas pelos participantes do próprio grupo, as regras são vistas como imutáveis, a criança ainda não se concebe com um criador de regras, percebe-se mais como um executor, aquele que segue a regra. A regra neste caso é percebida como algo sagrado. No decorrer desta fase, a criança vai mudando sua posição no que diz respeito às regras. É muito comum criar regras próprias e não comunicar ao parceiro a sua decisão, ela é uma regra pessoal e unilateral.

A criança heterônoma não assimilou ainda o sentido da existência de regras: não as concebe como necessárias para regularizar e harmonizar as ações de um grupo de jogadores e por isso na as segue à risca; e justamente por não as conceber desta forma, atribui uma origem totalmente estranha à atividade e aos membros de grupo.

Nesta fase, segundo BARROZO (2010),

A criança ainda percebe o mundo apenas do seu ponto de vista, é conhecida como a fase egocêntrica, situa-se no estágio pré-operatório que Piaget descreveu. Para estas crianças ainda é muito difícil abandonar o seu ponto de vista para entender o outro, aqui quando se está jogando é muito interessante observar que todos querem ganhar, e por isso as regras são abandonadas para que se atinja o seu objetivo: ganhar.

No final desta fase, as crianças procuram seguir as regras com exatidão, elas são cobradas uns dos outros e em situação de conflito se faz necessário a presença de um adulto para servir de juiz.

Autonomia: a criança já abandonou sua fase egocêntrica e agora já começa entender o sentido social da regra: regularizar e harmonizar as ações coletivas.

Somente jogando com dados da realidade e da imaginação que o ser humano pode lidar com as imperfeições desta realidade e reorganizá-las.

O músico com suas melodias, brinca com o som, com o ritmo. O físico nuclear brinca e descobre a força do átomo. O jogador de futebol brinca com a bola e de driblar o adversário. A dançarina brinca com o corpo e o embala com o ritmo da música explorando possibilidades do espaço e do tempo, tem ritmo, alegria e harmonia.

Brinca-se, com jogos de cartas, com dados, com dominó, jogo da memória, com jogos de tabuleiros, com jogos de imagens, brinca-se com jogos de palavras, de adivinhações, brinca-se com o corpo, com a destreza física, a rapidez do raciocínio, joga-se com estratégias, com sorte, com organização. (BARROZO, 2010).

Ainda de acordo com BARROZO (2010),

ao jogar uma partida de qualquer jogo, pode-se observar as operações requeridas do sujeito, assim ao jogar o sujeito exercita-se cognitivamente, socialmente e afetivamente, pois o seu desejo de jogar é determinante para que o possa fazer.

BARROZO (2010), ainda afirma que a criança brinca com seu corpo descobrindo suas possibilidades e, descobre assim o tempo e o espaço, o bebê com seus primeiros sons, a mãe brinca com ele. Por que então brincar não é coisa séria?

4.3 BRINCAR É COISA SÉRIA

“Agora eu era o rei, era bedel e também juiz
E pela minha lei a gente era obrigada a ser Feliz.
E você era a princesa que eu fiz coroar
E era tão linda de se admirar...”
(CHICO BUARQUE DE HOLANDA, 1995).

Este texto aborda o ato de brincar numa perspectiva prática buscando uma reflexão e subsídios para a compreensão da sua seriedade para a criança. É importante ressaltar, que durante o decorrer desse texto os termos brincadeira, jogo e lúdico podem ser vistos com um mesmo conceito, isto é, como atividades livres e dirigidas, que tenham um caráter de não seriedade, capazes de envolver seis participantes e gerar prazer.

Segundo FIGUEIREDO (2013), independentemente de época, cultura e classe social os jogos e os brinquedos, fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz de conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Portanto, com as brincadeiras a criança entra em contato com o mundo, dá asas a sua imaginação, isto é, pode ser o que bem desejar, ser rei, ser bedel, ser juiz, ser feliz...

O jogo para a criança deve ser considerado como um prazer, onde ela possa buscar a liberdade, as regras, o caráter fictício ou representativo e sua limitação no tempo e no espaço.

No entanto, não se devem analisar todas as características do jogo somente neste contexto, mas precisamente o caráter não sério do jogo; não que a brincadeira infantil deixe de ser séria, mas quando uma criança brinca, ela o faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade, a que faz referência está mais relacionada ao cômico, ao riso, que acompanha na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. A brincadeira para a criança, não representa 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, pois esse é o seu trabalho, atividade através da qual ela desenvolve potencialidades, descobre papéis sociais, limites, experimenta novas habilidades, forma um novo conceito de si mesma, aprende a viver e avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. (FIGUEIREDO, 2013).

A criança se empenha durante as suas atividades do brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a nadar, a falar, a comer etc.

Segundo CHATEAU (1987), uma criança, em seus primeiros anos de vida, gosta sempre de “fazer de boba”, de divertir-se, mas conhece perfeitamente a diferença entre dizer “fazer de boba” e brincar/ jogar. Percebe-se isso quando ela chega às vezes a nos dizer “agora eu não estou brincando, estou falando sério”, isto demonstra claramente a sua capacidade de diferenciar o brincar de “fazer-se de boba” da seriedade do seu jogo.

A seriedade também, com que lida com as regras criadas para o jogo que quase sempre são regras rígidas incluindo fadigas, levam-na até mesmo ao cansaço. Além do mais, as crianças detestam ser interrompidas em suas brincadeiras e não admitem zombarias, se isso acontece, reagem quase sempre ignorando a interrupção, às vezes irritadas ou até mesmo agressivas. Podemos perceber então, que esta atividade, não é mero divertimento, é muito mais. Isso tudo acontece porque nos seus primeiros anos de vida, a criança pode chegar segundo CHATEAU (1987, p. 20) *“a absorver tão bem no seu papel que ela se identifica momentaneamente com a personagem que representa.”*

Neste caso, a criança que joga não percebe o mundo a sua volta como um jogador de futebol num campo, mas mergulha fundo em seu jogo, porque ele é coisa séria.

Essa seriedade do jogo infantil é, entretanto diferente daquela que consideramos, por objeção ao jogo, a vida séria. Essa seriedade do jogo implica um afastamento do ambiente real, a criança parece esquecer o real e se torna o personagem em questão, o médico, a polícia, o ladrão, o pai, a mãe, o filho, o professor etc. já que se conhece como criança. O quadro real, amplo e social no qual está inserido, desapareceu. “Tudo acontece como se o jogo operasse um corte no mundo, destacando no ambiente objeto lúdico para apagar todo o resto.” (CHATEAU, 1987, p. 21). Nessa perspectiva a criança só tem consciência da cena que está em primeiro plano, o restante desaparece ou se esconde temporariamente. O jogo, pois, constitui um mundo a parte, outro mundo, distante do mundo dos adultos, isto é, o seu mundo lúdico.

Essa absorção do papel que representa esse afastamento do ambiente real, pode ser considerado involuntário, a criança não age com a decisão de entrar no jogo, ela se projeta no imaginário da brincadeira/brinquedo. A ênfase é dada à “simulação, à ilusão” ou faz de conta, por certo ela cria o seu próprio mundo.

Ao destacar assim o objeto lúdico, a criança está se destacando, isto é, simulando outro mundo só para ela, distanciando-se do mundo dos adultos, onde ela pode exercer sua soberania: pode ser rei, pai, professor, caçador. Essa perspectiva analisa, assim, a sua personalidade, dando-lhe uma característica marcante, e ao mesmo tempo oferecendo-lhe novos poderes.

Dessa forma, nenhuma criança brinca só para passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedade. O que está acontecendo com a mente da criança determina sua atividade lúdica; brincar é sua linguagem secreta, que se deve respeitar mesmo se não a entende, então se faz necessário que o professor/educador fique atento, para oferecer possibilidades e situações de jogos/brincadeiras, é imprescindível que as suas aulas sejam “recheadas” de atividades lúdicas, para que a criança tenha a oportunidade de provar a sua superioridade, de expressar, de evadir-se do mundo real, de ser séria no seu diminuto mundo lúdico.

Segundo AIRES (1986,p.103),

O apreender nasce nas crianças, talvez possivelmente atuando antes mesmo do nascimento, então a única coisa, que podemos fazer, é organizar para elas a realização de sua aprendizagem. O papel do professor consiste, simultaneamente em zelar para que o dia de Aula contenha suficientes

períodos de atividades e de quietudes destinadas à aprendizagem de modo que as crianças sejam ativas e se firmem e em zelar também para que os indivíduos ou grupos disponham de recursos para passar a medida que a maturação se torna evidente.

Infelizmente, são poucas as escolas que já compreenderam que, embora já sejam capazes de raciocinarem, as crianças carecem de situações concretas para que o pensamento seja proveitoso.

O professor, que trabalha com os interesses espontâneos das crianças, faz com que sua sala de aula tenha mais vida e atividade como um jardim de infância. Os livros de gramática, os cálculos e os livros textos, serão usados com prazer. Uma vez que o professor conhece aluno por aluno ele poderá usar o próprio jogo como uma forma de avaliação, pois quando a criança está interessada trabalha e brinque2do forma, uma coisa só, sejam competitivos pela objetividade estimulando a rapidez de raciocínio e reforçando conceitos aprendidos na aula.

É importante que a criança possa brincar sozinha e também em grupo, preferencialmente com crianças de idade próximas.

Para concluir é oportuno transcrever o pensamento de um dos grandes poetas brasileiros:

Brincar em vão não é perder tempo, é ganhá-lo.
É triste ter meninos sem escola, mas,
Mais triste é vê-los enfileirados em salas
Sem ar, com exercícios estéreis sem valor
Para a formação humana.
(CARLOS DRUMOND DE ANDRADE)

CAPÍTULO 5

AÇÃO E SIGNIFICADO DO BRINQUEDO

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança, tendo o mesmo uma força motivadora inerente, no que diz respeito às ações de uma criança muito pequena e determinam tão extensivamente o comportamento da criança. Segundo VYGOTSKY (1988), a criança vê um objeto mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que ela vê. No brinquedo, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das idéias e não das coisas. A criança não consegue ainda separar o pensamento do objeto real. A debilidade da criança está no fato de que, para imaginar um cavalo, ela precisa definir a sua ação usando um cavalo-de-pau como pivô. Para ela o objeto é dominante na razão objeto/significado e o significado subordina-se a ele. No momento crucial em que, por exemplo, um cabo de vassoura torna-se pivô da separação do significado cavalo do cavalo real, essa razão se inverte e o significado passa a predominar, resultando na razão significado/objeto.

Um símbolo é um signo, mas o cabo de vassoura não funciona como signo de um cavalo para a criança, a qual seu significado no brinquedo torna-se o ponto central e os objetos são deslocados de uma posição dominante para uma posição subordinada.

De acordo com LIMA (2006),

...no brinquedo, ela inclui também ações reais e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo: é um estágio entre as restrições puramente situacionais da primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente desvinculado de situações reais.

A criação de uma situação imaginária é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais.

O brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a desejar, relacionando seus desejos a um eu fictício, ao seu papel no jogo e suas regras.

Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade. (VYGOTSKY, 1998).

Há outros brinquedos em que a criança deve ser capaz de inibir-se: não poder falar, rir, mover-se (como nos jogos de estátuas).

Para a criança pequena segundo PIAGET (1976, p. 154 e 155),

...as regras são sagradas, não podem ser mudadas, foram impostas por uma autoridade a qual todas têm de obedecer, mesmo assim, elas não conseguem, e só quando atingir a idade escolar ela estará apta a consegui-lá, porém no decorrer do brincar com outros colegas, a criança vai atingir um estágio mais elevado, compreenderá então que as regras existem porque todas concordam a mudanças. Assim antes de iniciar um jogo, mesmo que sejam muito conhecidas às crianças sentem necessidade de fixarem regras, pois a criança que eventualmente aprenderam em outros lugares podem praticá-los de modo diferente. Além disso, o ato de formular regras parece ter uma significação altamente positiva para a criança.

A escola vem tentando organizar, cada vez mais meios ambientes que permitam as crianças serem agentes ativos de sua aprendizagem. O problema que consiste em determinar se as crianças estão apenas desperdiçando o tempo e sendo infantis em seu brinquedo espontâneo ou estão sendo Agentes ativos de sua aprendizagem, a fim de solucionar a questão é necessário ver com algum detalhe a natureza do brincar espontâneo das crianças.

5.1 A SERIEDADE DO BRINQUEDO

Para AIRES (1986, p. 101), *“Ao observar os aspectos de brincar em uma criança, o que nos chama mais a atenção é a vitalidade com que ela brinca. Ficamos maravilhados frente a tanta energia.”* Ninguém pode duvida que a criança entregue a si própria, pois ela constitui organismos dinâmicos, curiosos para instigar tudo. No entanto, quando tentamos recordar o que foi nossa própria infância, só alguns poucos detalhes vêm em nossa mente: um brinquedo favorito, uma ocupação particularmente encantadora ou um incidente especial referente a alguma pessoa. O assunto de nosso pensamento e conversa, dia após dia, ano após ano, parece ter-se desvanecido. Pode haver talvez umas poucas recordações, culposas, que não mais cuidamos de discutir com nossos amigos adultos. Estas recordações, não são, porém, comumente numerosas e não sendo disponíveis para a discussão pouco podem ajudar. Tudo o que podemos recordar é que fomos jogados no mundo encantador di brinquedo como se este representasse poderoso magneto. No entanto, isso não impede de que nós educadores, busquemos avançar dinamicamente, através da aprendizagem, para fornecer aos nossos alunos atividades que envolvam as brincadeiras são apreciadas na infância. A primeira vista, parece impossível generalizar a respeito das brincadeiras infantis, cada

criança é tão individualizada e as oportunidades de brincar são tão infinitamente variáveis algumas possuem mais imaginação que outras: alguns anseiam por dominação, ao passo que outros são prontamente subordinados às influências nas brincadeiras de qualquer criança que podem ser bastante variáveis. No entanto, existem determinadas características comuns ao brincar das crianças, em qualquer que sejam suas idades ou fases. Existem nas crianças umas dinâmicas e irresistíveis atrações pelo jogo, que lhes traz apaixonante interesse e prazer.

No dia a dia da criança podemos observar como ela fica absorvida na solução de problemas, quando pode manusear materiais concretos como blocos lógicos, cubos etc. Outra impressionante característica de seu brinquedo é a maneira incansável pela qual ela repetirá a mesma coisa muitas vezes.

Segundo AIRES (1986, p. 113) “... *É importante lembrarmos que em muitas famílias brasileiras o brincar termina aos oito anos em outras ela nunca existiu, pois o que se espera da criança é que ela trabalhe para ajudar na manutenção da casa.*” Apesar de tudo, descobrimos mediante cuidadosa observação do brincar espontâneo da criança, que a despeito de suas variadas personalidades circunstanciais e idades, são possíveis fazer determinadas generalizações. Em seus jogos, qualquer que seja sua idade, as crianças revelam irresistível atração para o brinquedo, para o prosseguimento de suas atividades com sustentada atenção, sendo incansáveis na repetição.

Ao brincar, a criança esquece-se do seu cotidiano e descobre através das ações realizadas com seu brinquedo, o poder de criatividade e o seu lado simbólico muitas vezes esquecido ao penetrar no mundo escolar.

5.2 O PAPEL DO BRINQUEDO NO DESENVOLVIMENTO

Em VYGOTSKY (1988), encontrei as informações para embasar o papel do brinquedo no desenvolvimento, as quais elenco a seguir.

O prazer não pode ser visto como uma característica definidora do brinquedo parece-me que as teorias que ignoram o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança, nada mais são do que uma intelectualização pedante da atividade de brincar. Ao desenvolvimento da criança, em termos mais

gerais, muitos teóricos ignoram erroneamente às necessidades das crianças, entendidas em seu sentido mais amplo que inclui tudo aquilo que é motivado para a ação. Frequentemente descrevemos o desenvolvimento da criança como o de suas funções intelectuais; toda criança se apresenta para nós como um teórico, caracterizado pelo nível de desenvolvimento intelectual superior ou inferior, que se desloca de um estágio a outro. Se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos que são eficazes para colocá-lo em ação, nunca seremos capazes de entender seu avanço de um estágio de desenvolvimento para outro, porque todo avanço está conectado com uma mudança acentuada nas motivações, tendências e incentivos. Até a maturação das necessidades é impossível ignorar que a criança satisfaz certas necessidades no brinquedo. Se não entendemos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como forma de atividades.

A tendência de uma criança muito pequena é satisfazer seus desejos imediatamente, o intervalo entre um desejo e a sua satisfação é extremamente curto. Na idade pré-escolar surge uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizadas de imediato. As necessidades não realizáveis imediatamente não se desenvolvem durante os anos escolares também não existiriam o brinquedo, uma vez que eles parecem ser inventados justamente quando as crianças começam a experimentar tendências irrealizáveis. Quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão a criança envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo.

A partir dessa perspectiva, torna-se claro que o prazer derivado do brinquedo é controlado por motivações diferentes daquelas do simples chupar chupeta. A presença de tais emoções generalizadas no brinquedo significa que a própria criança entende as motivações que dão origem ao jogo.

No brinquedo a criança cria uma situação imaginária. A situação imaginária não considerada como característica definidora do brinquedo em geral, mas é tratada como um atributo de subcategorias específicas do brinquedo.

Se todo brinquedo é realmente a realização na brincadeira das tendências que não podem ser imediatamente satisfeitas, então, os elementos das situações imaginárias constituirão automaticamente uma parte da atmosfera emocional do próprio brinquedo.

A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori. A criança imagina-se como mãe e a boneca como criança e, dessa forma, deve obedecer às regras do comportamento maternal.

O corpo também é um brinquedo para a criança. Através dele, ela descobre sons, descobre que pode rolar, virar, dar cambalhotas, saltar, manusear, apertar e que pode se comunicar.

Algumas questões polêmicas surgem quando falamos desta relação do brincar. São elas, na opinião de BARROZO (2010),

- Menino pode brincar de boneca e menina de bola? Alguns pais ficam aflitos com esta questão, pois acreditam que a sexualidade será definida a partir desta escolha. Neste caso é bom informar que a criança irá definir sua sexualidade a partir do contexto que vivencia. Da forma com o pai e a mãe se relacionam. De como papéis masculinos e femininos lhe são apresentados no cotidiano, como estes pais se relacionam com a criança, de como esta criança vai sendo criada;
- Armas de brinquedo produzem agressividade? Agressividade é um sentimento que todos nós temos e culturalmente lidamos mal. Normalmente a associamos com violência, ou a vemos apenas pelo seu aspecto destrutivo. Não nos damos conta de que precisamos dela para procurar um emprego, para comermos, para criarmos, para fazermos um artigo para jornal etc. Quando uma criança diz que está com raiva, logo é atropelada pelo adulto que diz: “Você não gosta de mim não?” Como se uma coisa fosse impeditiva da outra;
- O uso de vídeo-game e computador ajuda ou atrapalha no desenvolvimento da criança? O excesso atrapalha. Uma criança passa várias horas na frente do computador e acaba não se relacionando com outras coisas e pessoas que são importantes para um desenvolvimento melhor. O bom é que ela possa ter condições de fazer várias experiências para ter uma visão de mundo mais ampla. É preciso também que o adulto esteja atento ao uso dessa criança na internet, por exemplo, onde ela tem acesso a todo tipo de informação e de pessoas. O cuidado e avaliação constantes do adulto devem caminhar no sentido de auxiliar a criança a desenvolver o senso crítico.

Às vezes o adulto “dá” o brinquedo para a criança na tentativa de que ele adulto possa brincar; aí ele passa a conduzir a brincadeira, brincar se a criança descobriu outra forma de brincar que não seja a formalizada a princípio, não permitindo muitas vezes a espontaneidade, manipulação criativa, exploração e o prazer.

Ao se fazer doações dos brinquedos, isto deve ser realizado com autorização e participação da criança, esmo que ela não o usem não ligue para ele, ou ele esteja surrado e quebrado. Ele pode ser um amigo um conforto, uma segurança e desse modo ela pode não ter condições ou vontade de se desfazer do brinquedo num determinado momento, o que nada tem a ver com ser ou não ser egoísta.

5.3 BRINQUEDO FUNCIONAL OU EXPERIMENTAL

No primeiro ano de vida a criança brinca no início, com seus próprios membros: PIAGET (1976. p. 151), atribui muitos desses "*jogos de exercício*" a auto imitação: o bebê imita a si mesmo, muitas vezes repetindo um movimento casual ou um reflexo que acaba de efetuar, como: olhar a luz e as cores, escutar os sons e as canções de ninar, apalpar os objetos, sentir a textura das roupas parecem constituir brinquedos sensoriais para a criança que passa horas envolvendo em brincar consigo mesma.

É comum vermos crianças conversando com seus brinquedos como se eles lhes respondessem, isso acontece, na metade do segundo ano de vida e continuam até os anos pré-escolares entre as diversas modalidades de brinquedo de ficção é comum a criança fazer de conta que está dirigindo um carro ou uma motocicleta, ou atribuir vidas a objetos inanimados. Essa característica do pensamento infantil é chamada animismo (do latim anima=alma). (AUGUSTINHO et al, 2013).

5.4 BRINQUEDO DE REPRESENTAÇÃO DE PAPÉIS E DE CONSTRUÇÃO

Segundo PIAGET (1976. p. 153), após o terceiro ano de vida, a criança brinca imitando atividades que vivência ou das quais toma conhecimento através de livros, cinema ou televisão. Assim ela brinca de motorista de ônibus de carteiro médico, professor, cozinheiro etc. E neste período que há um particular interesse pelo brinquedo de construção: a caixa de bloquinhos de madeira, pedras, areia, plantas e terra são elementos imprescindíveis para esse tipo de brinquedo, o menino, misturando água a areia para levantar um castelo, está empenhado em um brinquedo de construção. A menina fazendo bolinho de areia e oferecendo-os a seus amigos para provarem está representando o papel de mãe. Os brinquedos de

construção são muitas vezes de entusiasmo da competição: o meu é meu (mais alto, maior, mais bonito etc.

Quando a criança chega à idade escolar, ela já é capaz de brincar em grupo, com outros, pois já está apta a obedecer às regras e a esperar sua vez pois antes dessa idade, ela já brincou paralelamente com, outras crianças ou em grupo. De fato na fase escolar formam-se grupos de idades aproximadas que se selecionam por sexo, pois meninos e meninas já não se interessam mais pelos mesmos brinquedos: os meninos agrupam-se para jogos movimentados e as meninas para brinquedos mais sedentários, por exemplo, brincam de escolinha ou de casinha. Tal escolha é resultado da influência de nossos padrões culturais. (PIAGET, 1976, p. 154)

É nesse ponto que entra a importância das escolas trabalharem o jogo didáticos pedagógicos com regras. Certos brinquedos, como os de rodas acompanhados de canto, assemelham-se a rituais onde a criança aprenderá a sua vez de entrar e sair, aprendendo assim a respeitar seus limites.

Permitir que as próprias crianças criem suas regras também dão ótimos resultados.

CAPÍTULO 6

A AQUISIÇÃO DE HABILIDADES MOTORAS

Segundo PAIN (1992, p. 156),

A aquisição de habilidades motoras com influência do esporte e dos valores a ele associados houve a necessidade de incluir outros conhecimentos no currículo como muitas modalidades esportivas requerem uma iniciação precoce, seu alvo passou a ser a criança. Nas áreas do conhecimento especialmente as que estudam o comportamento motor e o desenvolvimento humano. A introdução dessas novas áreas de educação física deu-se nos anos 80. Disciplinas como crescimento, maturação, aprendizagem motora e desenvolvimento humano. (classificado em cognitivo, afetivo e motor) e prevalecia ainda o modelo tecnicista (controle de informação).

Centrado no modo como a criança aprende (processo eminentemente cognitivo) dava-se pouca importância a outros aspectos do mundo da criança (por exemplo: os fatores sócio-culturais).

Esse enfoque sobre as atividades físicas desportivas revela mais uma vez o elitismo presente na concepção de crianças lesionadas ou com deficiência motora que acontecem à margem do sistema escolar.

6.1 EDUCAÇÃO PELO MOVIMENTO

No início dos anos 70, segundo COLL (1994), foi trazido para o Brasil uma corrente denominada psicomotricidade surge como crítica ao dualismo corpo mente predominante na educação física escolar, fundamentadas suas ações nos jogos de movimento e de exercitação psicomotora torna-se pré-requisito para aquisição de conteúdos cognitivos e a educação do movimento dá lugar a educação pelo movimento.

6.2 PERSPECTIVA PARA O PRÓXIMO MILÊNIO

No final da década de 1980, segundo COLL (1994), uma nova concepção de educação física começou a se estruturar. Baseada no estudo das influências que o meio físico e social tem sobre o desenvolvimento humano. Tais estudos utilizam

informações da antropologia, psicologia, filosofia, sociologia e história, que por fornecer uma visão crítica da realidade em que vivemos. Essa concepção considera o homem como ser integrante no meio social sendo constantemente modificado por ele e, ao mesmo tempo, transformando-o com essa nova perspectiva caracteriza-se por estudar os estímulos a sua influência numa população de indivíduos. Conforme nos afirma COLL (1994), a antropologia e a psicologia estudam o passado evolutivo do homem com o intuito de conhecer as influências que o meio físico e a forma de organização social tiveram no processo de humanização. Educação física sinaliza uma preocupação com o processo e a forma de produção cultural nas diferentes regiões e culturas, enfatizam-se aspectos que tenham relação com a cultura motora e com o comportamento lúdico historicamente situado, a saber: processo de organização social (criação de leis, regras e normas de convivência social). Forma de exploração dos recursos alimentares (agricultura, pecuária, pesca etc.) Manifestações religiosas (crenças, credo e mitologias que aparecem nos rituais e em outras expressões mágicas religiosas). Forma de expressar tais manifestações (dança, música, jogo, brincadeira etc.).

CAPÍTULO 7

O JOGO E SUAS CARACTERÍSTICAS

O espaço do jogo permite que a criança (e até mesmo o adulto) realize tudo quanto deseja. Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele. Pode obter satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente. O jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras ,mas sem que se alienie a elas, posto que são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante, brincando com sua espacialidade, a criança se envolve na fantasia e constrói um atalho entre o mundo inconsciente, onde desejaria viver, e o mundo real. Onde precisa conviver.

7.1 TÉCNICAS E JOGOS PEDAGÓGICOS

É importante que além destes jogos você crie outros. Desde de que investigue e analise os resultados de sua aplicação e esteja muito bem preparado para aplicá-lo pois, antes de colocar em prática qualquer atividade, deverá organizar-se traçando planos como: conhecer os alunos e o ambiente; adequação dos objetivos: preparo dos alunos; condução das atividades ver se os alunos entenderam as regras do jogo. Na aplicação dos jogos o professor segundo HURTADO (1993, p.128) deve:

- Ser um guia;
- Ser um desafiador, estimulador, estimulador da inteligência;
- Ser um problematizador;
- Analisar e discutir o porquê, para quê, para quem e os efeitos dos jogos e brincadeiras;
- Ter consciência do que faz e saber por que faz;
- Ser um libertador (estar seguro (a));
- Motivar sempre os alunos;
- Ter variedades de jogos, brincadoras e técnicas;

- Adaptar-se a realidade e ter flexibilidade;
- Preparar e conscientizar os alunos para os jogos e brincadeiras em grupo;
- Relatar e/ou publicar experiências para que os outros possam conhecê-las.

7.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS TRADICIONAIS

Para ALMEIDA (1990. p. 21-22):

Os jogos tradicionais são aqueles que por suas características de fácil assimilação, desenvolvimento de forma prazerosa, aspectos lúdicos e função em seu contexto, foram aceitos coletivamente e preservados através dos tempos, transmitidos oralmente de u,a geração a outra, pois foi vendo, ouvindo e participando que as crianças de várias gerações aprenderam e ensinaram, usufruíram e nos legaram estas atividades que nós educadores chamamos de jogos tradicionais.

Os jogos tradicionais geralmente são criados pela criança e para criança que no mundo lúdico encontrará equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo, torna-se operativa, pois quando brinca, a criança está tomando certa distância da vida cotidiana e, entretanto no mundo imaginário.

As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, jogos tradicionais, didáticos e corporais proporcionam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica, por meio de jogos e brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento da criança em conjunto e de cada uma em particular. Ele deve registrar as suas capacidades de uso das linguagens assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que a criança dispõe, pois brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação. (ALMEIDA, 1990, p. 23).

Segundo MACHADO (1994, p. 199), *“O jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio de educar, de onde seu nome jogo educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal.”*

Assim sendo, o jogo propicia a diversão, o prazer e o equilíbrio emocional. Quando o jogo é dotado de natureza livre parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, típicos de processos educativos, basta no entanto o professor encontrar em cada jogo um objetivo para se trabalhar em sala de aula.

7.3 O JOGO CRIA ORDEM E É ORDEM

A adoção de características lúdicas no relacionamento em sala de aula também encontra resistência. Talvez a principal delas seja a crença equivocada de que o brinquedo e o jogo trazem em si “elementos perturbadores da ordem” levando a atitude de indisciplina. Muito ao contrário dessa crença generalizada, é citado MACHADO (1994, p. 38), o verdadeiro jogo em si *“cria ordem e é ordem”*.

Uma ordem muito mais eficaz porque é aceita pelo grupo e elaborada conjuntamente.

Ao jogar tenda a sala de aula como sendo, um todo espaço, um espaço político, onde também pode ser jogado e jogo.

Segundo MACHADO (1994, p.53), *“o jogo no sentido psicológico, desestrutura o sujeito, que parte em busca de estratégia que o levam a participar dele.”*

O jogo em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências.

Assim como os brinquedos, para SANTOS (2000, p. 65, 66 e 71)..

Os jogos embora sendo um elemento sempre presente na humanidade desde seu início também não tinham a conotação que tem hoje, eram vistos como fúteis e tinham como a distração e o recreio.

Portanto é preciso que currículos sejam repensados, dando aos jogos um novo desenvolvimento de ensino aprendizado desenvolvendo a alegria de entender a escola como um espaço. Acima de tudo prazerosa; pois o jogo é para a criança o exercício e a preparação para a vida adulta, assim a criança aprende brincando o que a faz desenvolver suas potencialidades, porém é importante que o educador ao utilizar um jogo, tenha objetivo a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento adequado.

CONCLUSÃO

Com base nas pesquisas realizadas para a elaboração deste estudo sobre a ludicidade nas fases iniciais me foi possível concluir que se deve propiciar à criança a oportunidade de aprender levando em consideração um dos fatores primordiais de sua vivência “o brincar”, isto é, enquanto brinca a criança tem a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. Brincando ela pode aprender de um modo mais profundo tendo flexibilidade de seus pensamentos criando e recriando seu tempo e espaço; conseguindo adaptarem-se melhor as modificações na vida real, podendo assim, incorporar novos conhecimentos. É importante destacar que ao brincar ela vai construindo simbolicamente e metaforicamente o seu mundo.

Em síntese pode-se dizer que a educação lúdica integra na sua essência uma concepção teórica e prática profunda atuante e concreta, na qual é de extrema importância que o educador tenha uma visão clara e profunda de sua responsabilidade e perceba como uma criança brinca, estabelecer o seu modo de aprender, notar a forma como vê o mundo, perceber como ela utiliza a inteligência, observar sua capacidade de argumentar, organizar, construir e significar exercitando-se cognitivamente, socialmente e efetivamente na brincadeira.

É preciso enfatizar igualmente a multiplicidade de fatores que estão presentes nessas relações exigindo um olhar multidisciplinar que se expresse nas suas ações pedagógicas, que se diferenciam da escola básica, que envolve, sobretudo, além da dimensão cognitiva, as dimensões lúdicas, criativa e afetiva, numa perspectiva da autonomia e da liberdade.

Cabe aqui ressaltar que o brincar é o diferencial na vida dos seres humanos, sendo fundamental para o nosso desenvolvimento. Brincar é um direito tão importante para desenvolver um canal de comunicação com os adultos desenvolvendo a relação de confiança consigo e com os outros. Brincar pode significar uma prevenção primária dos problemas de aprendizagem tendo a escola o papel de suma importância na realização desse processo para que as crianças tenham realmente uma aprendizagem significativa.

Enfim, nascemos para aprender, para descobrir e apropriar-se de todos os conhecimentos, desde os mais

Simples até os mais complexos, e é isso que nos garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo. A este ato de busca, de troca de experiências, de interação, de apropriação é que damos o nome de “EDUCAÇÃO”.

A educação lúdica é uma ação inerente na criança, no adolescente, jovem e adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

REFERÊNCIAS

AIRES, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986/1996.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. 6. ed. São Paulo: Loyola, 1990.

AUGUSTINHO, H. L.; LEITE, J. A. S. R.; BREMBATI, M. B.. **A importância dos jogos nas series iniciais**. Disponível em: <http://www.google.com.br/#sclient=psy-ab&q=est%C3%A3o+afastados+do+cotidiano+do+educando%2C+principalmente+d os+mais+pobres+que+no+desespero+buscam+a+escola+como+ponto+de+lazer&oq=est%C3%A3o+afastados+do+cotidiano+do+educando%2C+principalmente+d os+m ais+pobres+que+no+desespero+buscam+a+escola+como+ponto+de+lazer&gs_l=serp.3...1909.4463.0.4954.38.10.0.0.1.679.1061.3-1j0j1.2.0...0.1...1c.1.14.psy ab.Bb_uKoUyEqE&pbx=1&bav=on.2,or.&fp=2e4e9a9927088506&biw=1600&bih=783>. Acesso em: 29 maio 2013

BARROZO, V. M. **O lúdico e a alfabetização: a importância das atividades lúdicas nas práticas educativas do ensino infantil**. Santos, 2010. Disponível em: <http://br.monografias.com/trabalhos3/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades-educativas/ludico-alfabetizacao-importancia-atividades_educativas2.shtml>. Acesso em: 29 maio. 2013

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física**. Brasília: Secretaria de educação fundamental, 1997.

BUARQUE, C. João e Maria, In: CANÇADO, B. (ORG.). **Aquarela brasileira**. Brasília: Cortez, 1995.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987. Disponível em: <www.bondfaro.com.br/ojogo-e-a-crianca-chateau-jean-853230298x.html> [Resumo]. Acesso em 30 set. 2011.

COLETIVO de autores. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>>. Revista Digital, Buenos Aires – ano 8 – n58- Mar.2003. Acesso em 24 out. 2011.

COLL, C. **Aprendizagem escolar e construção do conhecimento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994. Revista Digital,. Buenos Aires – ano 8 – n 58 – Mar. 2003. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>>. Acesso em 18 out. 2011.

FIGUEIREDO, Márcia M. A.. **Brincadeira é coisa séria**. Disponível em: <http://www.google.com.br/#sclient=psyab&q=++Independentemente+de+%C3%A9poca%2C+cultura+e+classe+social+os+jogos+e+os+brinquedos%2C+&oq=++Independentemente+de+%C3%A9poca%2C+cultura+e+classe+social+os+jogos+e+os+brinquedos%2C+&gs_l=serp.3...2248.8519.0.8910.6.6.0.0.0.451.893.42.2.0...0.3...1c.1>

.14.psyab.bzAhAjVpxw&pbx=1&bav=on.2,or.&fp=2e4e9a9927088506&biw=1600&bih=755>. Acesso em: 29 maio. 2013.

HURTADO J. G. G. M. **O ensino da educação física: uma abordagem didática**. 2. ed. Curitiba: Educar/Editor, 1993/1995. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>>. Revista Digital,. Buenos Aires – ano 8 – n 58 – mar. 2003. Acesso em 01 nov. 2011.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**: importância do brincar, atividades e materiais. São Paulo: Loyola, 1994.

OLIVEIRA, M.K. de. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento - um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1993.

_____. **Vygotsky**: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1998/1999.

PAIM, M. C. C. **Desenvolvimento motor de crianças pré-escolares entre 5 e 6 anos**. 1992. Revista Digital,. Buenos Aires – ano 8 – n 58 – Mar. 2003. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>>. Acesso em 12 de nov. 2011.

PESTALOZZI, PLATÃO, PHILLIPE ÁRIES, COMÊNIO, KAR GROSS E FROEBEL, foram retirados pequenos textos. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com>>. Revista Digital,. Buenos Aires – ano 8 – n 58 – Mar. 2003. Acesso em 5 nov. 2011.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. Rio de Janeiro: Forence Universitária, 1976.

SANTOS, Marli Pieres dos (org.). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA, G. S.. **O Desenvolvimento Psicomotor na Educação Infantil de 0 A 3 anos**. 2010. Rio de Janeiro, Disponível em: <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/t205654.pdf>. ACESSO EM 29/05/2013>. Acesso em 29 Mai. 2013.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo; Martins Fontes, 1987/1998.

ZABALA, A. **A prática educativa** – como ensinar. Porto Alegre: Médicas, 1998.