

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO – FACE
CURSO DE PEDAGOGIA – SÉRIES INICIAIS
PROJETO PROFESSOR NOTA 10**

O lúdico no processo de aprendizagem e de desenvolvimento da criança

Alessandra Alves Barbosa
Maria Auxiliadora Aguiar de Freitas

Brasília, 2006

Alessandra Alves Barbosa
Maria Auxiliadora Aguiar de Freitas

O lúdico no processo de aprendizagem e de desenvolvimento da criança

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB como parte das exigências para conclusão do Curso de Pedagogia - Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor Nota 10

Orientadora: Odiva Silva Xavier - Doutora em Educação

Brasília, 2006

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho aos nossos entes queridos, pelo apoio em todos os momentos da vida. Com eles temos a convicção que podemos aprender muita coisa sobre a vida, aprendendo também a ter equilíbrio e amar a Deus e a vida.

AGRADECIMENTOS

À Deus, pelo dom da vida e por nos guiar mais uma vez nesta eterna busca do conhecimento.

À Professora Orientadora Odiva, pela paciência e dedicação.

À todos os professores que contribuíram para a construção do nosso conhecimento durante o curso;

Aos nossos familiares: pais, irmãos, cunhados, sobrinhos, pela paciência, confiança e ausências impostas em decorrência deste trabalho.

À nossa amiga Tatiana Ferreira dos Santos, pelas sugestões de leituras sugeridas para o desenvolvimento deste trabalho;

Aos colegas do Projeto Professor Nota 10, pelo companheirismo, amizade e trocas de experiências.

“Ser professor é, no mínimo, uma obrigação política. Não podemos aceitar uma população de excluídos da educação e cultura. Nossa profissão só tem sentido se despertar a consciência social por meio do conhecimento e promover o exercício da razão como forma da libertação”.

Marilena Chauí

RESUMO

O presente trabalho tem como tema a importância do lúdico no processo educativo. Partiu do interesse de descobrir como a atividade lúdica no processo de ensino pode ser viabilizadora da aprendizagem e do desenvolvimento da criança. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica ou teórica, baseado em conceitos e colocações de uma gama de autores reconhecidos, que defendem a ludicidade na prática pedagógica como fator influenciável e essencial para que o educando encontre espaço para criar, experimentar, se aventurar e construir de acordo com sua faixa etária e suas necessidades. Trata de analisar a proposta piagetiana de desenvolvimento da criança em seus estágios, relata possíveis implicações da atividade lúdica no processo de aprendizagem, além de apresentar a influência do jogo no desenvolvimento e na formação do aluno, sem deixar de considerar a realidade na qual o educando está inserido. É uma contradição ao ensino tradicional que visa a aprendizagem mecânica ou melhor, é um reinventar na prática educativa, que permite de forma direta, um trabalho coletivo, instigante e agradável, que viabiliza a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

Palavras Chave: lúdico, aprendizagem, desenvolvimento infantil.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	08
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	10
3. OBJETIVOS.....	18
4. METODOLOGIA.....	19
5. ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	21
5.1. Proposta piagetiana de desenvolvimento da criança	21
5.2. As implicações da atividade lúdica no processo de aprendizagem da criança.....	25
5.3. A influência do lúdico no desenvolvimento e na formação da criança.....	29
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36

1. INTRODUÇÃO

Compreendendo que o brincar remete o ser ao espaço de criação de sentidos e significados para experiências humanas, é necessário ressaltar sua importância para além de conteúdos existentes por opção e tradição conservadora no cotidiano de escolas e instituições e insistir na plenitude da vida, a fim de proporcionar uma participação ativa, crítica e prazerosa no processo de ensino-aprendizagem vivido pela criança.

Muitos são os desafios, as implicações que remetem a um contexto repleto de significados, onde a criança se depara com perspectivas próprias, buscando no outro a oportunidade de uma aprendizagem real, significativa, que possibilite o desenvolvimento integral, cooperando para o crescimento afetivo, as operações mentais e o convívio social.

A ação de buscar e de apropriar-se dos conhecimentos antes mesmo de ir à escola exige da criança esforço, cooperação, indagação, criação, reflexão, socialização com prazer. Neste sentido, o lúdico emerge como valor necessário no enfoque da evolução humana, pois, ao brincar, incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar), impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo. As brincadeiras mais simples de que a criança participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual.

Experimentando, vendo, manipulando, vivendo diferentes situações, a criança descobre a possibilidade de dar forma ao mundo de acordo com suas impressões, passando não só a evocar e registrar fatos na memória, mas a recriá-los. Neste sentido, os jogos e as brincadeiras tornam o processo educativo mais envolvente, instigante e atraente ao aprendiz.

Ao utilizar materiais didáticos, brinquedos e métodos lúdicos como recursos nas aulas, o professor propicia a seus alunos expressar idéias e necessidades, construir conhecimento, contribuindo para a formação de um indivíduo seguro e crítico.

Partindo do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança organiza o mundo à sua volta, assimilando experiências, informações,

incorporando atitudes e valores, torna-se indispensável compreender de que forma a atividade lúdica deve ser utilizada como instrumento viabilizador do processo de aprendizagem e do seu desenvolvimento.

É nesta perspectiva que se busca como objetivo maior descobrir como a atividade lúdica no processo de ensino pode ser viabilizadora da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

Um objetivo necessário a ser analisado neste trabalho baseia-se em identificar possíveis implicações da atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem da criança.

Neste processo, acredita-se que a partir de uma análise da proposta piagetiana de desenvolvimento da criança, será possível identificar e concretizar um trabalho voltado a cada fase de sua evolução.

De fato, é imprescindível observar como objetivo complementar a compreensão da influência do jogo no processo de desenvolvimento e na formação da criança. Fator fundamental para que a comunidade escolar acredite na atividade lúdica como mais um recurso para uma aprendizagem diversificada e significativa para o aluno.

2 . FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Em todas as fases de sua vida, o ser humano está sempre descobrindo e aprendendo coisas novas, por meio de contato com seus semelhantes e do domínio sobre o meio em que vive. Ele nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se de todos os conhecimentos, desde os mais simples (levar a colher à boca) até os mais complexos (criar e solucionar problemas), e é isso que lhe *“garante a sobrevivência e a integração na sociedade como ser participativo, crítico e criativo”* (Dewey, 1967, p. 29).

O processo de aprendizagem é um ato de busca, de troca, de interação e de apropriação de conhecimento que se faz, principalmente, numa ação conjunta entre pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam de *“um saber histórico (tempo), cultural (valores), social (relação), psicológico, afetivo, existencial (concreto) e político, voltado para uma ação objetiva, consciente de seus propósitos”* (Rosamilha, 1979, p. 67). Portanto, tem um significado profundo e está presente em todos os segmentos da vida.

Em virtude de uma educação que continua privilegiando a transmissão de conteúdos em detrimento de um ensino que favorece a construção do conhecimento, constata-se a importância de apresentar maiores possibilidades da aplicação do lúdico no ambiente escolar, demonstrando que a ludicidade bem aplicada na pedagogia busca o aprimoramento constante do trabalho educativo.

Levando-se em consideração que *“na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427 – 348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos”* (Almeida, 1998, p. 21), o lúdico torna-se imprescindível em qualquer cultura e em todas as faixas etárias, dando ênfase à criança, para a assimilação do real e conseqüente desenvolvimento da mesma. Por meio do brincar, ela assimila significados e convive com situações, às quais, de forma autônoma, instigam a pesquisa, dedução e conclusão, conduzindo-a à assimilação de conteúdos direcionados.

“Com a ascensão do cristianismo, ocorre a desvalorização dos jogos, em virtude de uma educação disciplinada” (Dewey, 1967, p. 36). Nesta fase, segundo este autor, os mestres expunham as lições às quais os alunos deveriam memorizar e obedecer regras. Consideravam o jogo como atitudes profanas, imorais e sem significados, proibindo-os e sujeitando as crianças a regras e à submissão.

Ainda segundo o mesmo autor, com o renascimento, o jogo torna-se atividade voltada ao desenvolvimento do corpo. A sua expansão difunde-se no movimento da Escola Nova com a proposta pedagógica voltada ao respeito aos estágios de desenvolvimento da criança no processo de aprendizagem e construção do conhecimento através de experiências com brinquedos para exercitar os sentidos. Recomendava-se “a prática de jogos em virtude de seu valor formativo” (Almeida, 1998, p. 27).

Freire apud Gadotti (1989), em contrapartida, reserva-se a acreditar que é preciso levar em conta o maior domínio da palavra no adulto e forte impulso lúdico das crianças. O autor coloca que embora reconheça que os pais desejam que a escola seja um local de organização de conhecimentos.

Na educação das crianças, o importante não é abrir a cabeça delas para lhes dar nomes de ilhas e vultos, mas possibilitar que as crianças criem conhecendo e conheçam criando, expressando-se a realidade, numa compreensão crescentemente lúcida de sua realidade. Isso é difícil porque os pais, ideologizados pela consumação, exigem que, nas escolas, seus filhos consumam conhecimentos. Mas hoje também há espaços para que mudemos essa prática (Gadotti, 1989, p.41).

Para Rogers, assim como para Paulo freire, “a responsabilidade da educação esta no próprio estudante, possuidor das forças de crescimento e auto-avaliação, pois, o aluno deve ser senhor de sua própria aprendizagem” (op.cit., p.108). Eles acreditam que a aula não é o momento em que se deve despejar conhecimento no aluno nem as avaliações e exames descritivos são os únicos instrumentos que permitirão verificar se o aluno aprendeu da forma que foi

ensinado, mas sim, que a educação deve ter uma visão do aluno como pessoa inteira, com sentimentos e emoções.

Já Dewey (1967) concorda com Freire quando desperta em sua teoria a idéia de *“aprender fazendo, de trabalho cooperativo, de relação teoria e pratica, de um método de iniciar o trabalho cooperativo pela fala (linguagem) dos alunos”* (Dewey, 1967, p. 75). Desta maneira, as finalidades da educação numa ótica libertadora, liga-se a mudança estrutural da sociedade considerando-se, em especial, a realidade da criança dentro e fora de ambiente escolar.

O principal precursor do movimento educacional conhecido como Escola Nova foi Rousseau, que influenciou outros teóricos como Pestalozzi, Froebel, Montessori e Decroly. Estes contribuíram significativamente para a superação de uma visão tradicionalista de ensino, passando a perceber a criança como um ser ativo, deixando de ser objeto da educação e tornando-se sujeito dela. Para eles, as brincadeiras têm sentido de atividade orientada para o físico, o social e o cognitivo. Assim, *“o jogo destina-se ao desenvolvimento integral da criança que manifesta o prazer na ação desenvolvida”* (Kishimoto, 1993, p. 109).

Diante dos avanços em geral, da evolução científica e tecnológica, a criança deste século XXI também está evoluindo. O parto, os cuidados com o recém-nascido, os estímulos que o bebê recebe hoje são muito deferentes dos cuidados de algumas décadas atrás. No começo do século, por exemplo, *“os recém nascidos levavam pelo menos cinco dias para abrir os olhos, eram enfaixados inteiros e assim permaneciam por meses, só tomavam banho depois aque caísse o umbigo etc.”* (Lopes, 2000, p.17). A mudança de hábitos e atitudes dos adultos para com a criança ocasionou alterações em todo o desenvolvimento infantil. As diferentes áreas do cérebro humano desenvolvem-se por meio de estímulos recebidos ao longo dos sete anos de vida, portanto, como os estímulos são diferentes, conseqüentemente as reações também. Os padrões de comportamento se modificaram gerando respostas diferentes e nem sempre esperadas. As famílias menos numerosas, pais que trabalham fora, crianças que freqüentam berçários, creches e ou escolinhas maternais recebem estímulos distintos daquelas que eram criadas em casa, com irmãos e que só saiam para a

escola aos sete anos. É, portanto, com esta criança que o educador tem de saber lidar, tem de reconhecer suas necessidades e procurar atendê-las dentro do contexto educacional atual.

Se a criança hoje parece ser mais esperta e desenvolve-se antes do tempo previsto, pode-se considerar que algumas habilidades foram estimuladas precocemente, e também pode se ter dado permissão para expressar suas vontades e assim seu intelecto é mais estimulado. Neste sentido, “*o desenvolvimento infantil precisa acontecer concomitantemente nas diferentes áreas para que haja o equilíbrio necessário entre elas e o indivíduo como um todo*” (Rosamilha, 1979, p.56).

Acredita-se, pois, que grandes pensadores como os anteriormente citados já reconheciam, mesmo que de maneira sistematizada, a importância da atividade lúdica no processo de ensino aprendizagem. De certo, supunham que “*o jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do indivíduo, que se torna sujeito ativo do processo*” (Beucair, 2004, p. 72).

A criança sempre brincou, independentemente de épocas ou de estruturas da civilização.

É uma característica universal estimada na premissa de que enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos; a proposta é ir além do jogo, do ato de jogar, para o ato de antecipar, preparar, confeccionar e brincar. Tendo em vista objetivos como: desenvolvimento das habilidades e potencialidades e também na terapia de distúrbios específicos de aprendizagem (Lopes, 2000, p.36).

Criar novos hábitos salutaros, a partir da vivência com os jogos que automaticamente são incorporados à vida da criança, podem recriar sua visão de mundo e sua atuação nele. Normalmente, o aprendiz tem poucas oportunidades, tanto na escola quanto em casa, para desenvolver sua capacidade criativa. Desse modo, desconhece este seu potencial, esquivando-se de experiências novas,

distanciando-se cada vez mais de um universo no qual o indivíduo aprende com o erro, constrói, cria, copia e desenvolve seus planos.

O ensino, utilizando meios lúdicos, cria um ambiente gratificante e atraente, servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança, contando assim que os dois caminhem juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca.

A atividade educativa não se processa no vácuo, independente de objeto e condições. Numa postura piagetiana, *“Ela é sempre uma resposta a estímulos específicos ou gerais, nascidos do próprio organismo e do meio ambiente”* (Piaget, 1970, p. 21). Partindo deste pressuposto, numa visão piagetiana, a brincadeira e o jogo estimulam a criança a organizar o mundo à sua volta, assimilar experiências e informações e, sobretudo, incorporar atitudes e valores.

A brincadeira é o alimento da personalidade que está se formando. Apenas faltam oportunidades para se relacionar o brincar, valorizando-o como atividade lúdica com fim pedagógico.

As crianças não são executivos de terno e gravata. A qualquer momento que olhamos para elas, ou estão juntando pecinhas para montar um carrinho, ou estão procurando pedrinhas de colorido diferente, ou estão correndo atrás de carros, desgraçadamente, a pedir auxílio, mas, mesmo nesta triste atividade, com olhos curiosos de descoberta (Gadotti, 1989, p.35).

Brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. A atividade lúdica permite o reequilíbrio, a reciclagem de emoções, o conhecimento, o inventar, o reinventar, desenvolve a atenção, a concentração. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de suas possibilidades. O momento voltado a ludicidade pode permitir ainda a expressão de uma realidade interior que pode estar bloqueada pela necessidade de ajustamento às expectativas sociais e familiares. Assim, *“a brincadeira espontânea*

proporciona oportunidades de transferências significativas que resgatam situações conflituosas” (Dewey, 1967, p. 29).

No período de 7 a 12 anos, os jogos tornam-se cada vez mais coletivos uma vez que o indivíduo já possui noção de cooperação e esforço grupal. O não cumprimento de regras gera grandes discussões, pois o educando precisa de auxílio para aprender a competir, sem ridicularizar ou humilhar seus adversários, para superar possíveis obstáculos que venham a lhe prejudicar diante de desafios. Conseqüentemente, precisa manifestar uma atitude de compreensão e aceitação quando o clima da sala de aula é de cooperação e respeito mútuo.

“O lúdico alegra a interação” (Almeida, 1998, p. 28). Por essa razão, afirma o autor, a participação do lúdico contribui também para a formação de atitudes, como o respeito mútuo, a solidariedade, a cooperação, a obediência à regras, o senso de responsabilidade, a iniciativa pessoal e grupal.

Prever, calcular e montar uma estratégia são aspectos de raciocínio fundamentais para a ampliação da visão de mundo do indivíduo. A criança precisa ter oportunidades para vivenciar situações que exijam essas habilidades, a fim de se habituar a elas e poder coloca-las em prática quando houver necessidade, em diferentes situações da vida. Assim, a brincadeira tem um papel especial e significativo na interação criança-adulto e criança-criança. Através da brincadeira, as formas de comportamento são experimentadas e socializadas.

O jogo faz parte da trajetória humana desde tempos imemoriais. Assim como a escrita, a linguagem e muitas outras invenções, ele é fruto da criatividade dos seres humanos e sempre foi, é, e será, utilizado *“para buscar perguntas e encontrar respostas sobre a própria existência humana e suas imensas possibilidades de desafios no viver”* (Beaucair, 2004, p. 36). Segundo o autor, a atividade lúdica envolve mais que o simples brincar, extrapola o campo do sentido e vivência humana, pois na prática de jogos existe emoção, subjetividade, além da razão.

Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada

geração. Os jogos representam a imagem infantil contextualizada à sua realidade e suas vivências sociais determinadas por uma época específica.

O jogo não é simplesmente um passatempo para distrair os alunos. Ele *“corresponde a uma profunda exigência do organismo”* (Dewey, 1967, p. 36) e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Segundo o autor, estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, despertando na criança o observar e o conhecer pessoas e coisas do ambiente em que vive.

É através do jogo que o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral.

Neste momento o aprendiz compreende melhor a si mesmo e aos outros. Percebe, entende e clareia suas idéias, pelo faz-de-conta, pelo imaginário, pelo símbolo, pelo encaixe, pela construção, pelo jogo de regras. Para o autor, a criança aprende ainda pelos desafios que enfrenta, pela simplicidade ou complexidade do que lhe é apresentado:

Pela idéia proposta ou pelo fascínio de decifrar o que parece ininteligível. Ou bolo demais para ser só aquilo... Pela beleza ou pela gostosura. Pelo manuseio de materiais, de cores, de tamanho e formas, de sons de cheiros, de textura e resistências, de tudo que um brinquedo traz consigo, cada um a sua maneira jogando com os que estão prontos ou criando novos, com a riqueza do material de sucata ou os outros que as oficinas tenham. Reconhece, identifica as semelhanças e diferenças, abstrai, classifica, simboliza tudo que a brincadeira traz consigo, cada um a seu tempo, cada um a sua maneira (Almeida, 1998, p. 46).

Trabalhar com a dimensão lúdica é muito mais do que brincar. Investigar, pesquisar, propor e mediar situações de jogos em sala de aula ocasiona momentos de afetividade entre a criança e o aprender, tornando a aprendizagem formal mais significativa e prazerosa. Neste sentido, autores reconhecidos por sua amplitude em pesquisas revelam que, a relação entre educadores e alunos deve ser verdadeira, de trocas de experiências e opiniões,

favorecendo um clima harmônico para a socialização do conhecimento, pois quando se relacionam há uma verdadeira interação com a aprendizagem.

O ensino é essencialmente um fenômeno habitual, mesmo quando os objetivos desejados se referem ao desenvolvimento cognitivo do aluno. Consta-se, assim, que numa interpretação de Vygotsky.

A questão da elaboração de uma intervenção didática, visando o desenvolvimento de conhecimento por parte do aluno, remete imediatamente a outra questão, a das condições específicas necessárias para que uma mudança conceitual possa ter lugar. Portanto, as situações problema são apresentadas de tal forma que, para os alunos o professor já tem uma solução na cabeça que ele geralmente traduz em etapas de resoluções, segundo os diferentes alunos e as representações que ele elaborou para si próprio das potencialidades conceituais destes (Dewey, 1967, p. 36).

É no jogo que se cria, se antecipa e se inquieta. Assim, como assinala Vygotsky, *“a criança ensaia cenários lúdicos, comportamentos e situações para as quais não está preparada na vida real, mas que possuem certo caráter antecipatório e preparatório”* (Oliveira, 1997, p. 102) e é por meio da atividade lúdica que a criança se desenvolve, constrói sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca. A criança que brinca tem uma infância mais alegre e conseqüentemente será um adulto equilibrado física e emocionalmente, conseguindo superar com maior facilidade os conflitos e dificuldades que surgirem no seu dia-a-dia.

3 – OBJETIVOS

Objetivo geral

- Descobrir como a atividade lúdica no processo de ensino pode ser viabilizadora da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

Objetivos específicos

- . Analisar a proposta piagetiana de desenvolvimento da criança;
- Identificar possíveis implicações da atividade lúdica no processo de ensino-aprendizagem da criança;
- Compreender a influência do jogo no desenvolvimento e na formação da criança.

4. METODOLOGIA

O presente estudo constitui-se de uma pesquisa teórica ou bibliográfica que se trata de um trabalho “*dedicado a reconstruir teoria, conceitos, idéias, ideologias, polêmicas, tendo em vista aprimorar fundamentos teóricos*” (Cervo, 2002, p. 145). Este é desenvolvido com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros, artigos científicos, periódicos, publicações disponíveis principalmente em bibliotecas. Além disso, “*o conhecimento teórico adequado acarreta rigor conceitual, análise acurada, desempenho lógico, argumentação diversificada, capacidade explicativa*” (Lakatos, 1992, p. 156).

Autores como Jean Piaget, João Beaucair, Rubem Alves, Jean Chateau entre outros, são personagens indispensáveis. Os conceitos apresentados por estes autores foram relevantes para a elaboração desta pesquisa bem como proporcionaram um amplo quadro de críticas fundamentadas.

Neste sentido, por meio da revisão da literatura, pôde-se realizar uma pesquisa descritiva, “*buscou-se conhecer e analisar as contribuições culturais ou científicas do passado existentes sobre um determinado assunto, tema ou problema*” (Ruiz, 2002, p. 78); pois, se de um lado a resolução de um problema pode ser obtida através dela, por outro, tanto a pesquisa de laboratório quanto a de campo exige, como premissa, o levantamento do estudo da questão que se propõe a analisar e solucionar o que no caso, foi a proposta de inserí-las na atividade lúdica e suas repercussões no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

O estudo teórico pode ser tão rigoroso e científico quanto uma pesquisa empírica ou prática. Esta cientificidade depende dos procedimentos e da forma como ele é conduzido. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito sobre determinado assunto, com o objetivo de permitir ao cientista “*o reforço paralelo na análise de suas pesquisas ou manipulação de suas informações*” (Demo, 1987, p. 21).

Assim como qualquer outro trabalho de pesquisa, segundo Lakatos (1992, p. 44), uma pesquisa teórica requer:

- a) escolha do tema;
- b) elaboração do plano de trabalho;
- c) identificação;
- d) localização;
- e) compilação;
- f) fichamento;
- g) análise e interpretação dos dados;
- h) redação.

Este trabalho assim foi conduzido, procurando-se levar em consideração todos os passos indispensáveis e fundamentais para um resultado satisfatório, isto é, para o cumprimento dos objetivos propostos, explicitados na organização, análise e discussão dos dados que, em termos práticos, resultaram na elaboração deste trabalho de conclusão do curso de Pedagogia.

5. ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

5.1. Proposta piagetiana de desenvolvimento da criança

O lúdico está presente em todos os movimentos de tempo e espaço e se faz marcante em diferentes etapas da evolução humana. A partir da evolução das estruturas mentais propostas por Piaget em diferentes estágios sucessivos, *“pode haver uma variação do tempo de permanência de cada um deles”* (Kishimoto, 1993, p. 39).

A criança se desenvolve de forma integrada nos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, morais, lingüísticos e sociais. Este processo de desenvolvimento se dá a partir da construção que o aprendiz faz na sua interação com o meio físico e social. Ela começa a conhecer o mundo quando age sobre ele. Nessa interação, assimila determinadas informações, segundo o seu estágio de desenvolvimento. Na concepção de Piaget, *“distinguem-se quatro estágios, que podem variar no que diz respeito à idade, em um contexto sócio-econômico ou em um grupo, mas a sua ordem de sucessão é fixa”* (Piaget, 1970, p. 32)

O primeiro estágio é o sensório-motor (maternal de 0 a 2 anos), denominado jogo de exercício, onde a atividade intelectual é de natureza sensorial e motora, ou seja, a criança percebe o ambiente e age sobre ele. É essencial uma estimulação mais direta durante este período.

A criança pode perceber uma coleção de objetos, idênticos ou não, de diversos pontos de vista: *“pode prender-se à forma dos objetos, às suas cores, ao tamanho ou ainda à quantidade”* (Henriques, 2002, p. 203). Segundo a autora, desde muito cedo, as crianças não tem dificuldades em distinguir, em dois montes de bombons, onde é que existem mais. Mas trata-se de uma quantidade que não é ainda decantada, pois permanece ligada sobretudo a duas outras variáveis: o tamanho dos objetos e a sua disposição espacial.

Segundo Piaget, o jogo de exercício, que aparece durante os primeiros 18 meses de vida, envolve a repetição de seqüências já estabelecidas de ações e manipulações, não com propósitos práticos ou instrumentais, *“mas por mero*

prazer derivado da mestria de atividades motoras” (Kishimoto, 1993, p. 40). Em torno de um ano de idade, afirma o autor, tais exercícios práticos torna-se menos numerosos e diminuem em importância. Eles começam a se transformar quando a criança passa a fazer repetições fortuitas e combinações de ações e de manipulações; depois define metas para si mesma e os jogos de exercícios são transformados em construções.

O segundo estágio é o pré-operatório (2 a 7 anos), conhecido como jogos simbólicos que envolve o desenvolvimento da capacidade simbólica, a qual a criança consegue representar objetos que não estão presentes, brincando de faz-de-conta como forma de expressão. É a fase do egocentrismo em que a mesma não se coloca no lugar de outro e não aceita opiniões representando seu mundo e o símbolo serve para evocar a realidade.

Os jogos simbólicos surgem durante o segundo ano de vida com o aparecimento da representação e da linguagem. De acordo com Piaget, a brincadeira de faz-de-conta é inicialmente uma atividade solidária envolvendo elementos cujas combinações variam com o tempo:

- 1) Comportamento descontextualizados, como dormir, comer;
- 2) Realizações com outros como dar de comer ou fazer dormir um brinquedo;
- 3) Uso de objetos substitutos, como blocos no lugar de boneca;
- 4) Combinações seqüenciais imitando ações.

Com o aparecimento do jogo simbólico, Piaget afirma que a criança ultrapassa a simples satisfação da manipulação. *“Ela vai assimilar a realidade externa ao seu eu, fazendo distorções ou transposições”* (Piaget, 1970, p. 37). Da mesma forma, o jogo simbólico é usado para encontrar satisfação fantasiosa por meio de compensação, superação de conflitos, preenchimento de desejos. Quanto mais a criança avança em idade, mais caminha para a realidade.

Numa perspectiva piagetiana, os chamados jogos de construção constituem uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo de regras: através deles a criança começa a se inserir no mundo social e a se desenvolver rumo a níveis mais elevados de cognição. Esta é uma fase de passagem da

fantasia para a realidade em que o aprendiz faz uso de diversos materiais, dando passagem de uma construção mais individual para um momento de maior cooperação, encaminhando-se para o terceiro estágio.

O terceiro estágio é o operatório concreto (7 a 11 anos, chamado de jogos de regra) em que a criança realiza operações mentais, usando a lógica e o raciocínio, contudo necessita se utilizar de materiais concretos. Pode-se observar uma coordenação cada vez mais estreita de papéis e um florescimento da socialização, que se desenvolve e subsiste durante toda a vida.

Esta fase é marcada pela transição da atividade individual para a socializadora. Este jogo não ocorre antes de 4 a 7 anos e predomina no período de 7 a 11 anos. Para Piaget, o jogo de regras pressupõe a interação de dois indivíduos e sua função é regular e integrar o grupo social. O autor distingue dois tipos de regras: as que vêm de fora e as que são construídas espontaneamente. O contraste entre os dois tipos de ações governadas é focalizada nos jogos espontâneos com regras baseadas em concordância temporária. Ele vê tais jogos espontâneos como representando os resultados da socialização proveniente de jogos de exercícios e simbólicos.

Jogos como : “quebra-cabeças, xadrez, jogo da memória, etc.” são próprios para os 3º e 4º estágios, uma vez que ajudam no desenvolvimento da lógica e do raciocínio da criança com o sustento de materiais concretos e além disso ainda proporciona um ambiente de socialização da criança com diversos grupos.

É possível a confecção de diversas formas de quebra-cabeça, com aplicação em diferentes áreas e com objetivos distintos. Variando-se a forma dos recortes, seu tamanho e a figura. Pode-se aplicar a confecção e montagem do quebra-cabeça em todas as idades, sendo sempre possível trabalhar diferentes aspectos das áreas afetiva, cognitiva e motora.

Para as crianças maiores, podem-se usar a mesma estratégia, mudando-se o material, pois a figura deve ser adequada a faixa etária e os cortes do quebra-cabeça poderão ter formas variadas, de acordo com o objetivo.

O quarto estágio é o das operações formais (após os 12 anos de idade), baseado no pensamento formal hipotético-dedutivo. Um pensamento abstrato com coordenação de uma série de variáveis. Nesta fase, o aprendiz interage, coopera, compete, adquire maiores habilidades para lidar com o mundo.

Para Piaget, a forma de raciocinar e de aprender da criança é uma ação que envolve os órgãos sensoriais e os reflexos neurológicos básicos (como sugar a mamadeira) e o pensamento se dá somente sobre as coisas que desenvolve para o pré-operatório. *“É na relação com o meio que a criança se desenvolve, construindo e reconstruindo hipóteses sobre o mundo que a cerca”* (Pellegrini, 2001, p. 24). O escritor afirma que o professor deve observar seu aluno nas mais diversas situações para tornar os conteúdos pedagógicos proporcionais às suas capacidades. Desta forma, é no brincar que ela constrói e amplia seu conhecimento obtendo a possibilidade de satisfação de suas necessidades.

Piaget acredita que o jogo de exercício é presença característica no período sensório-motor, mas está sempre presente até a vida adulta, sem abdicação de sua prática pois,

em cada nova aprendizagem, volta-se a utilizá-lo pela necessidade de formação de esquemas de ação necessários ao próprio desempenho. A aprendizagem em si não deve ser meta principal, contando que é preciso considerar que jogos de exercício caracterizam a atividade lúdica da criança no período de desenvolvimento (Beucair, 2004, p. 39).

Utilizando-se do faz-de-conta, da representação, do teatro, das histórias, de fantoches, do brincar com objetos dado a eles uma outra significação, a criança é capaz de produzir imagens mentais, dominar a linguagem falada que possibilita usar símbolos para substituir objetos. Os jogos simbólicos permitem a criação de regras, a plena ampliação de seus potenciais de fantasiar e imaginar outras possibilidades e, em muitos momentos, a falta de um objetivo claro, concreto, considerando o brincar movido apenas pelo desejo de sentir o prazer do brincar.

A educação não segue outro caminho senão organizar seus conhecimentos, partindo das necessidades e interesses do educando. Segundo

Piaget; *“os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.”* (Rosamilha, 1979, p. 25). A atividade lúdica torna-se mais significativa a medida em que ocorre o desenvolvimento da criança pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, a criança passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que exige uma adaptação a ser realizada na infância.

Para Piaget , a socialização de modos de se portar, a alegria, o pleno prazer do exercício, o lúdico presente no campo semântico do simbólico, a certeza da compreensão de categorias de tempo/espço, as limitações impostas pelas regras caracterizam espaços de transição onde os jogos de regras *“determinam situações-problema que condicionam a busca competitiva para se encontrar uma solução”* (Piaget, 1970, p. 56). As regras propiciam limites de conduta, possibilidades de diferentes ações, a necessidade de cumprimento das leis da sociedade e das leis morais consideradas necessárias a uma determinada cultura para que sejam continuamente exercitadas na vida social.

Com esse panorama da evolução do brincar de um estado mais egocêntrico até a socialização, é interessante observar que em situações de livre-escolha, por exemplo, estarão se revelando os interesses e as necessidades de cada criança através do brinquedo que cada uma escolhe e da forma como brincam. Enfim, dentro de cada faixa etária, o jogo da criança responde sempre às mesmas características lúdicas.

5.2. As implicações da atividade lúdica no processo de aprendizagem da criança

O ser humano é um resolvidor permanente de problemas, seja devido às necessidades colocadas pelas situações práticas vividas, seja devido, simplesmente, a uma atitude intelectual movida pelo desejo e pelo prazer de

conhecer. Desta forma, acredita-se que o jogar é possibilidade de criação de diferentes conflitos internos, possibilitando a vontade de encontrar caminhos diversificados para atingir metas, objetivos.

O surgimento de conflitos condiciona o pensamento a uma ampliação de potencialidades capaz de conviver com novas transformações. Neste movimento, é possível desenvolver *“estratégias de ação, tomada de decisão, análise de erros, liderança de possíveis perdas e ganhos, replanejamento de jogadas em função dos movimentos do adversário.”* (Alves, 1981, p. 36). São fatores fundamentais para o desenvolvimento do raciocínio, valorização do tempo/espço de jogar sabendo-se agente facilitador fundamental para a própria evolução como aprendiz.

Contudo, para que uma aprendizagem ocorra, ela deve ser significativa, *“o que exige que ela seja vista como a compreensão de significados, relacionando-os às experiências anteriores e vivências pessoais dos alunos”* (Alonso, 2003, p. 13). Segundo o autor, esta perspectiva permite a formulação de problemas de algum modo desafiantes para o aprendiz incentivando-o a aprender mais, a estabelecer diferentes tipos de fatos, objetos, acontecimentos, noções e conceitos.

A aprendizagem significativa desencadeia modificações de comportamento e contribui para a utilização do que é aprendido em diferentes situações. Neste sentido, Ausubel Apud Moreira (1999,p. 10), acentua que este *“é um processo por meio do qual uma nova informação se relaciona de maneira substantiva (não literal) e não arbitrária, a um aspecto relevante da estrutura cognitiva do indivíduo”*.

Analisar a aprendizagem significativa como mecanismo viabilizador do processo ensino-aprendizagem significa assumir que aprender possui um caráter dinâmico. Isto exige ações de ensino direcionadas para que os alunos aprofundem e ampliem os significados elaborados mediante suas participações nas atividades de ensino e aprendizagem. Nessa concepção, o ensino é um conjunto de atividades sistemáticas, cuidadosamente planejadas, em torno das quais *“o conteúdo e a formação articulam-se inevitavelmente e nas quais o professor e o aluno compartilham parcelas cada vez maiores de significados com relação aos*

conteúdos do currículo escolar” (Moreira & Masini, 2002, p. 16), ou seja, o educador guia suas ações para que o aluno participe de tarefas, jogos, atividades que o façam se aproximar cada vez mais dos conteúdos a serem trabalhados.

Alguns aspectos relevantes têm sido pouco focalizados numa abordagem voltada à atividade lúdica como fator propulsor do desenvolvimento e aprendizagem da criança.

O primeiro aspecto é a necessidade da formação de uma atitude reflexiva acerca do conhecimento desde os primeiros anos de escolarização, no que se refere a uma maior compreensão da dinâmica dos jogos na vida cotidiana como recurso de ampliação de significados e sentidos humanistas, os mesmos são de valia extrema.

O segundo aspecto é a necessidade da busca de uma prática de ensino que resgate o homem, o *“ser que brinca, que existe dentro de nós e nos acompanha da infância até os últimos anos de nossas vidas”* (Piaget, 1970, p. 63). Dependendo da faixa etária e das condições socioeconômicas do indivíduo, a ludicidade pode estar sendo pouco praticada na Escola; mas, ela é algo sempre latente e instigável, em qualquer idade, conforme as diversas situações.

Outro aspecto envolve o resgate da motivação dos alunos para o trabalho intelectual, fortemente ligada à questão do prazer e da diversão. O brincar é constitutivo do lado existencial da criança, devido ao prazer causado e a sua importância para o desenvolvimento cognitivo. Por outro lado, como dizia Makarenko, *“o brincar é coisa séria e é algo análogo ao trabalho humano quando este é prazeroso”* (Piaget, 1994, p. 63), pois, no brincar, é requerida da criança a iniciativa da tomada de decisões sobre as situações. Neste sentido, o ser humano ao trabalhar e a criança ao brincar modificam a natureza ou a realidade ao mesmo tempo em que também se autoproduzem. A criança projeta e inventa seus brinquedos assim como o ser humano parte da matéria bruta e produz objetos.

Para que esse processo ocorra de forma ativa, Ausubel Apud Moreira (1999, p. 14) revela *“a utilização dos organizadores prévios, ou seja, materiais introdutórios apresentados antes do próprio material a ser aprendido”*. Sua função

é servir de ponte entre o que o aprendiz já sabe e o que ele deve saber, a fim de que o material possa ser aprendido de forma significativa.

Outra questão importante é a de onde esta brincadeira, propiciadora da construção do conhecimento, deva acontecer. Na escola, “os professores que trabalham com brinquedos costumam chamar a atenção para o fato de que as crianças precisam receber algum tipo de ajuda, ao menos perguntas apropriadas, no início da brincadeira.” (Piaget, 1970, p. 72). Se as crianças, por si mesmas, pudessem desenvolver idéias científicas apenas brincando com os seus brinquedos, haveria pouca necessidade de trazê-los para a Escola. É necessário, portanto, decidir quais questões deveriam ser direcionadas e, certamente, as discussões que se seguiriam.

Na verdade, “é na escola que acontece o processo pedagógico com excelência e, portanto, é aí que se proporá a luta entre o novo e o velho, o estabelecido e o não-reconhecido.” (Alonso, 2003, p. 16). Em suma, o autor retrata toda contradição entre o que deve ser preservado e o que necessita ser alterado. Por certo, esse confronto inevitável que permeia o trabalho pedagógico gera insegurança no grupo escolar, notadamente no educador. Daí, a sua reserva e desconfiança sempre que se propõe mudanças para as quais ele não está preparado.

Uma outra questão a ser colocada é a de até que ponto deveria ir a intervenção do educador na resolução de situações diversas propostas pela atividade lúdica. Na verdade, “*não se deveria elucidar de forma imediata e gratuita o mistério para os que nele se iniciam*” (Almeida, 1998, p. 30). Ao contrário, há a necessidade de manter viva a chama do mistério e da curiosidade, aproximando o aluno gradativamente de sua solução, permitindo ao educando a iniciativa própria e, se necessário, uma ajuda, seja de seu professor, seja de seus colegas.

Nessa concepção, “*o ensino é um conjunto de atividades cuidadosamente planejadas onde conteúdo e forma articulam-se*” (Alonso, 2003, p. 21). Segundo o autor, é neste processo que professor e aluno compartilham parcelas cada vez maiores de significados. O educador guia as ações para que o

educando participe e aproxime-se cada vez mais dos conteúdos a serem transmitidos.

O processo de aprendizagem é caracterizado como um currículo flexível, continuamente atualizado, voltado para o aprender-a-aprender e não para a pretensão de transmitir a totalidade dos conhecimentos atuais e uma metodologia que seja participativa tanto por parte do professor como do aluno.

Qualquer que seja a estratégia ou o aparato instrumental utilizado no ensino, uma coisa parece certa: não se pode apagar a chama da curiosidade do aluno. Ao contrário, os brinquedos cuja natureza carregue uma dimensão de mistério, envolvendo uma atitude de observação, admiração ou mesmo de encanto, e a um conseqüente convite ao pensamento reflexivo, podem interferir positivamente, dada a sua inerente fonte de motivação seguida da produção de conhecimento e para a formação gradativa tanto dos conceitos como das imagens importantes para o aprendizado futuro.

5.3. A influência do lúdico no desenvolvimento da criança

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. Conduzir a criança à busca, ao *“domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira”* (Piaget, 1994, p. 78) transforma o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

Em poucas palavras, Froebel apud Almeida, (1998, p. 23) contribui dizendo que: *“a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto-expressão e participação social às crianças.”* Tal teoria froebadiana realmente determinou a atividade lúdica como fator decisivo na educação, partindo do pressuposto de que a verdadeira atividade educativa é aquela que cria no aprendiz o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais: necessidade de saber, de explorar, de observar, de jogar, de viver.

Aspectos psicomotores do comportamento da criança podem constituir condições para o desenvolvimento de determinados aspectos cognitivos. Ambos podem, por sua vez, determinar modificações no desenvolvimento afetivo-social. Condições emocionais e motivacionais podem constituir a base necessária para determinadas aquisições ou constituir bloqueios.

As habilidades psicomotoras incluem a destreza manual e digital, a coordenação mãos-olhos, a resistência à fadiga, o equilíbrio físico, a visão periférica, entre outras. Segundo a autora, *“É evidente que a escrita é, enquanto conjunto dos movimentos coordenados, excelente exemplo, complexo, desses aspectos”* (Rosamilha, 1979, p. 71)

Nos aspectos cognitivos inclui-se conceitos e habilidades de operação, que envolvem identificar, nomear, descrever, ordenar, construir, redigir, criticar, compreender, relacionar. Atos de ler e de escrever operacionalizados por meio dessas ações. No jogo, as crianças aprendem quem são, quais são os papéis das pessoas que a cercam e tornam-se familiarizadas com a cultura e os costumes da sociedade. *“Elas começam a raciocinar, a desenvolver o pensamento lógico, a expandir seus vocabulários e a descobrir relações matemáticas e fatos científicos”* (Alves, 1981, p. 42).

Quando se analisa aspectos psicomotores e cognitivos pode-se perceber que a falta de um determinado pré-requisito, como conceitos, habilidades, vocabulário ou um nível de inteligência mais baixo prejudicam ou impedem a aprendizagem pela ausência. Já na questão afetiva, segundo Almeida (1998, p. 19) as crianças: mexem ou movem os brinquedos (bolas, animais,

carrinhos de puxar); elas acariciam (bonecas, ursinhos e outros bichos de pano); elas representam, faz-de-conta (roupinhas, marionetes); elas fazem ou modelam (recortes, tecelagem, armações); elas constroem (com madeira, metal) e elas jogam com os outros (peteca, pingue-pongue, etc).

Se à criança é fornecido material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais, o lúdico toma sua verdadeira forma, onde toda a educação familiar, social, escolar e toda a sua vida centrada na necessidade de um trabalho-jogo conduz a mesma a retirar as mais delicadas e mais calorosa fruições, dando ao jogo uma concepção harmônica, de equilíbrio, que suscitará uma nova concepção de relações sociais. Assim, o trabalho é uma atividade intrinsecamente ligada ao ser, como o jogo, que se toma como *“uma função cujo exercício constitui por si mesmo sua própria satisfação”* (Beucair, 2004, p. 37).

Freire, um dos maiores pensadores da educação como prática da liberdade, aborda implicitamente em seus estudos a relação entre educação e ludicidade afirmando que o ato de buscar, de apropriar-se dos conhecimentos, de problematizar, de estudar é, realmente um trabalho difícil, que exige disciplina intelectual e que se alcança somente praticando. O ensino precisa manter uma relação profunda com a experiência para revelar a si o sentido e o valor daquilo que ela vive. Para freire apud Chateau (1987, p. 17) sendo o homem *“o sujeito de sua própria história, toda ação educativa deverá promover o individuo, sua relação com o mundo por meio da consciência crítica, da libertação e de sua ação concreta com o objetivo de transforma-lo”* (Chateau, 1987, p. 17).

A realização de atividades lúdicas variadas e freqüentes, pelas crianças, fornecem o seu desenvolvimento, pois, segundo afirma Fagen Rosamilha,

o jogo é um comportamento ativo, orientado, freqüentemente vigoroso, manipulativo, cuja estrutura pode ser altamente variável. Daí a importância do desenvolvimento de capacidades físicas através de exercícios regulares e rigorosos para que certos comportamentos corporais não se desenvolvam inadequadamente ou se atrofiem (Rosamilha, 1979, p. 69).

Uma grande variedade de atividades e jogos ajudam as crianças a desenvolver habilidades e conceitos que facilitam a transição da educação infantil nas séries iniciais do ensino fundamental, destacando que a auto-confiança é um dos resultados mais importantes a serem conquistados através deles, e como expressa Cratty apud Freinet (1974, p. 64) *“ao lado das atividades de integração da criança à escola (dramatizações, conversas, recreação, desenho), de preparo para se interessarem pela leitura, são úteis atividades de reconhecimento”*.

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, pedagógico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade.

Alain apud Kishimoto (1993, p. 21) defende o emprego do jogo na escola. Sua justificativa é a de que o jogo favorece o aprendizado erro e estimula a exploração e a solução de problemas no aspecto cognitivo. Segundo o autor, *“o jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções”*. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constranger quando se erra.

O autor vê dois momentos na situação escolar: o trabalho pedagógico de aquisição sistemática do saber e o jogo que, escapando à severa lei do trabalho, tem um fim lúdico, não se submete à ordem, criando um espaço de liberdade de ação para a criança.

Já Chateau (1987, p. 96) entende que o jogo tem fins naturais quando a ação livre permite a expressão do eu. Para o autor, *“o jogo é um instrumento do adulto para formar a criança, considerando o aspecto social, intelectual, cognitivo afetivo”*. Ele valoriza o jogo por seu potencial para o aprendizado moral, integração da criança no grupo social e como meio para a aquisição de regras.

Considera que habilidades e conhecimentos adquiridos no jogo preparam para o desenvolvimento do trabalho.

Embora estabeleça um estreito vínculo entre o jogo e o trabalho escolar, indica que a educação deve, em certos momentos, separar-se do comportamento lúdico. Não se pode pensar em uma educação exclusivamente baseada no jogo, uma vez que esta postura isolaria o homem da vida, fazendo-o viver num mundo ilusório. Chateau (1987) considera que a escola tem uma natureza própria distinta do jogo e do trabalho. Entretanto, ao incorporar algumas características tanto do trabalho como do jogo, a escola cria a modalidade do jogo educativo destinada a estimular a moralidade, o interesse, a descoberta e a reflexão.

Em suma, a polêmica em torno da utilização pedagógica do jogo, deixa de existir quando se respeita sua natureza. Qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil. Segundo os autores citados, se a criança age livremente no jogo de faz-de-conta em sala, expressando relações que observa no seu cotidiano, a função pedagógica será garantida pela organização do espaço, pela disponibilidade de materiais e, muitas vezes, pela própria parceria do professor nas brincadeiras. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

6 . CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as atividades lúdicas de que a criança participa na escola, quando cria ou se interessa por jogos ou brincadeiras que lhe são apresentadas, constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos (visuais, auditivos ou cinestésicos), operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa, efeito), funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras (coordenação), definem aspectos básicos que dão condições para o domínio da leitura e da escrita. Desta forma, o jogo mantém relações sociais sem deixar de privilegiar a construção do conhecimento.

A escola que acrescenta à sua prática educativa a atividade lúdica, mesmo que esteja apenas iniciando neste processo tem suas finalidades educacionais que não se diferenciam daquelas das escolas mais modernas no que se refere à formação de alunos críticos, criativos, conscientes, transformadores, ou à formação acadêmica quanto ao domínio do conhecimento historicamente acumulado. De acordo com a proposta desta pesquisa, diferenciam-se quanto à formação do papel de estudante: alunos aptos a buscar por si mesmos os conhecimentos e a construí-los prazerosamente; capazes de vivenciar atitudes de vida coletiva, solidária e de participação democrática.

Com base no presente estudo, gostar da escola, de estudar e de buscar o conhecimento são pontos essenciais na atitude de alunos que participam de uma proposta que insira no processo de ensino-aprendizagem a atividade lúdica, assim, não há diferença provavelmente entre educação e diversão. Falar, ler, contar histórias, conversar, brincar, correr, montar a cavalo, possibilitar estimulações variadas, participar são atitudes que educam a criança, levam-na a ter uma mente ativa, um corpo saudável e um estado emocional de equilíbrio.

É imprescindível a atuação de todos os indivíduos preocupados com a infância, no sentido de resgatar o espaço que o brincar vem perdendo na sociedade. Pensar em oferecer um espaço físico e temporal no processo de ensino-aprendizagem decorre da possibilidade das crianças interagirem entre si,

assim como com adultos, perpetuando-se de forma paralela, a cultura lúdica tradicional. Ao mesmo tempo, o aprendiz estará se desenvolvendo de forma integral e aprendendo a reconstituir os objetos e as atividades lúdicas voltadas a atividade educativa, meios através dos quais poderá descobrir o mundo e construir seus conhecimentos a respeito dele.

Neste sentido, levando-se em consideração a intenção maior de conduzir professores, pedagogos e profissionais interessados na área educacional, destaca-se neste trabalho a necessidade maior de que as escolas redefinam seus objetivos, metas e ações para interagir no processo de construção do cidadão. A criança, o adolescente, o jovem, ao caminhar para a escola, quer encontrar um espaço alegre, agradável, bem como: um amigo, um guia, um desafiador, um líder, alguém consciente, que se preocupe com ele/ela e que permita pensar, tomar consciência de si e da realidade e esforçar-se na busca dos conhecimentos.

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Prazer de Estudar**. 9 ed. São Paulo: Loyola. 1998.

ALONSO, Myrtes. **Formar professores para uma nova escola**. São Paulo: Pioneira, 2003.

ALVES, Rubem. **CONVERSAS COM QUEM GOSTA DE ENSINAR**. São Paulo: Cortez Autores associados, 1981.

BEUCAIR, João. **Reflexões e proposições sobre o brincar**. ABC educativo. São Paulo. Edição nº 35, junho /04, p. 36 à 39.

CERVO, Amado Luís. **Metodologia científica**. 5ª ed. São Paulo; Prentice Hall, 2002.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

DEMO, Pedro. **Introdução à metodologia da ciência**. 2 ed .São Paulo: Atlas, 1987

DEWEY, John. **Vida e educação**. 6. ed.São Paulo: Edições Melhoramentos, 1967.

FREINET, Carl. **Educação pelo trabalho**. 2 vol. Lisboa: presença, 1974.

GADOTTI, Moacir. **Convite à leitura de Paulo freire**. São Paulo: scipione, 1989.

GONÇALVES, Eduardo. **A formação de um atleta**. São Paulo: Moraes, 1998.

HENRIQUES, Androula Christofidés. **Jogar e compreender, proposta de material pedagógico.** 2 ed. Lisboa: Instituto Piaget : 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: O jogo, a criança e a educação.** Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 2002.

LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia Científica.** 3ª ed. São Paulo: Atlas, 1991.

LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico: procedimento básico, pesquisa bibliográfica, projeto e relatório, publicações e trabalhos científicos.** 4ª ed. São Paulo. Atlas, 1992.

LOPES, Maria da gloria. **Jogos na educação: criar , fazer, jogar.** 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MOREIRA, Marco Antônio. **Aprendizagem significativa.** Brasília: UNB, 1999.

MOREIRA, Marco A. & Mansini, Elcie F. S. **Aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel.** São Paulo: Centauro, 2002.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. **Vygotsky – aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico.** São Paulo: Scipione, 1997.

PELLEGRINI, Denise. **Aprenda com eles e ensine melhor: Jean Piaget.** Revista Nova Escola. São Paulo. Edição nº 140, Janeiro/Fevereiro/01, p.24

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, Jean. **O juízo moral da criança**. São Paulo: Summus, 1994.

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

RUIZ, João Álvaro. **Metodologia científica: guia para eficiência nos estudos**. 5ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.