



Universidade Norte do Paraná

SISTEMA DE ENSINO PRESENCIAL CONECTADO
PSICOPEDAGOGIA

ADRIANA SANTOS MANGOLIM DE SOUZA
DÉBORA DOS SANTOS MANGOLIM
NIDIA HELATENO

O USO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

ADRIANA SANTOS MANGOLIM DE SOUZA
DÉBORA DOS SANTOS MANGOLIM
NIDIA HELATENO

O USO DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM

Projeto de monografia do Curso de Psicopedagogia
apresentado à Universidade Norte do Paraná -
UNOPAR, como requisito parcial para a obtenção do
título de **Psicopedagoga**.

Orientador: Prof. Marлизete Cristina Steinle Bonafini

Dedico este trabalho

Aos meus pais Luiz Mangolim

Pelos ensinamentos de toda uma vida e pelo apoio recebido ao longo de minha formação acadêmica.

Minha mãe Girlene dos Santos Mangolim (in memória), que mesmo não estando mais aqui para me ver formar, sinto tua mão forte a me consolar nos momentos de saudades.

Ao meu esposo Luiz Carlos e meu filho Igor que estiveram ao meu lado durante estes anos e que abriram mão de momentos de convívio, e que sofreram com a minha ausência, quando o dever me chamava; mas que estiveram ao meu lado durante estes anos e que comigo compartilharam felicidades, decepções e lutas.

Obrigado!

Agradecimentos

A Deus

Que me deu forças e vontade para seguir um novo caminho, que muitas vezes não foi fácil.

Obrigada por tudo!

A tutora da sala Maria José Basso Marques, pela valiosa amizade dispensada no decorrer do curso, pela paciência e pela incansável disposição em colaborar e ajudar a todos.

“O professor não ensina, mas
arranja modos de a própria criança
descobrir. Cria situações-
problemas”.
(Jean Piaget)

SOUZA, Adriana Santos Mangolim de. **O uso do lúdico no desenvolvimento da linguagem**: 2010. Número total de folhas. Trabalho de Conclusão de Curso de Psicopedagogia– Centro de Ciências Empresariais e Sociais Aplicadas, Universidade Norte do Paraná, Colíder, 2010.

RESUMO

O lúdico e aprendizagem da linguagem não podem ser considerados como ações distintas. As brincadeiras são por si só uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança um comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras a criança age com mais liberdade e isto inegavelmente contribue de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento. Esse trabalho apresenta temas e discussão da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem na linguagem, possibilitando intervenção de forma que a aprendizagem seja um ato de liberdade, desafios e raciocínio, trabalhando o conhecimento de maneira prazerosa para a criança, dentro de uma prática rica em expressão, interação e comunicação, garantindo o lugar do lúdico, visando à solução desses problemas de aprendizagem utilizando métodos, instrumentos e técnicas na tentativa de realizar um processo prazeroso para a criança no desenvolvimento da linguagem.

Palavras-chave: Lúdico. Linguagem. Aprendizagem. Criança. Desenvolvimento. Souza, Adriana Santos Mangolim de. THE USE OF LUDIC IN LANGUAGE DEVELOPMENT: 2010. Número total de folhas. Trabalho de Conclusão de Curso de Psicopedagogia– Centro de Ciências Empresariais e Sociais Aplicadas, Universidade Norte do Paraná, Colíder, 2010.

ABSTRACT

THE ludic and learning the language may not be considered as distinct actions. The jinks are by themselves a situation of learning. The rules and imagination favor the child a behavior beyond the usual. In the games and jinks the child acts more freedom and this undeniably contribute of intensive and particularly for its development.

Deixe um espaço entre o abstract e as key-words.

Key-words: Word 1. Word 2. Word 3. Word 4. Word 5.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	5
2	JUSTIFICATIVA.....	6
3	OBJETIVOS.....	7
3.1	objetivo geral.....	7
3.2	objetivos específicos.....	7
4	REFERENCIAL TEÓRICO.....	8
5	METODOLOGIA.....	9
6	RECURSOS.....	10
7	CRONOGRAMA.....	11
	REFERÊNCIAS.....	12
	APÊNDICES	13
	APÊNDICE A – Instrumento de Pesquisa Utilizado na Coleta de Dados.....	14
	ANEXOS	15
	ANEXO A – Título do Anexo.....	16

1 INTRODUÇÃO

É sabido a todos que os efeitos do lúdico são investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como um dos meios mais eficientes que ajudam a criança a desenvolver a sua linguagem na relação com si mesma e com o outro. Portanto, acredita-se que o ato de brincar implica uma relação cognitiva além de interferir positivamente no desenvolvimento da linguagem, bem como, ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

Assim, pode-se inferir que a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, absorvendo o conhecimento advindo de um processo de construção, no qual o brincar permite a criança a aprender a lidar com as suas emoções.

Vale lembrar que quando brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. O brincar implica ainda uma dimensão também evolutiva com as crianças de diferentes idades, uma vez que nas diferentes faixas etárias apresenta características específicas.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente que favorece o processo de aquisição de autonomia na aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e o desenvolvimento da linguagem deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Acredita-se que com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam a sua linguagem e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

Na escola, a criança permanece durante muitas horas em carteiras escolares nada adequadas, em salas pouco confortáveis, observando horários e impossibilitada de mover-se livremente. Pela necessidade de submeterem-se à disciplina escolar, muitas vezes a criança apresenta certa resistência em ir à escola. Esse fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e, sim, por não encontrar motivação suficiente para que a escola se torne um

ambiente atrativo.

O desenvolvimento da linguagem, ainda em marcha, exige maior desempenho da criança e não se pode permitir que a mesma permaneça por longo tempo em atividades que não exijam dela criatividade e movimentação em sala de aula, calma e quieta, a criança vai se saturar e começar a se inquietar mostrando que ela necessita de movimento.

- ✚ Diante deste contexto indagações suscitam respostas, tais como: Por que ainda a resistência do Lúdico nos Centros de Educação Infantil?
- ✚ É possível trabalhar de forma indissociável ludicidade e linguagem?

Tais questões poderão ser respondidas no decorrer deste trabalho, ao enfatizarmos como o processo lúdico influencia na aprendizagem da linguagem pelas crianças. Deste modo é nosso objetivo, **mostrar o quanto o uso do lúdico pode ser um instrumento indispensável no desenvolvimento da linguagem**, ao refletirmos sobre a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino.

Atingir o proposto exige que o pesquisador tenha algumas ações, tais como:

- ✚ Refletir sobre a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino e aprendizagem.
- ✚ Desenvolver jogos de linguagem a fim de compreender qual a importância do lúdico nesse processo.
- ✚ Relacionar a ludicidade, os jogos e as brincadeiras ao desenvolvimento da leitura e da escrita, compreendendo a importância do lúdico nesse processo.

Portanto, acredita-se que com as atividades lúdicas, a criança desenvolva a atenção, desenvolvendo livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquirindo hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer, sendo estimulada e desenvolvendo o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas.

Assim, o presente trabalho tem por finalidade conscientizar o educador de que os problemas referentes à linguagem estão relacionados às práticas educativas (métodos de ensino). Percebe-se que os educadores precisam utilizar-se do lúdico no processo de aprendizagem, pois ao separar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade observou a importância da criança que brinca.

Justifica-se a temática presente ao observa-se que muitas crianças pertencentes a Centros de Educação Infantil apresentam dificuldades no desenvolvimento da linguagem, mas que acreditamos que existem maneiras de ajudar essas crianças por meio do uso do lúdico junto as atividades propostas. Infelizmente ainda hoje se presencia em muitas escolas, os professores de declaram encontrarem dificuldades em realizar atividades que poderiam estar relacionadas com a prática da atividade lúdica, deixando desta forma de inserir o lúdico como um recurso no qual os educandos poderiam desenvolver seus conhecimentos.

Baseada na afirmação de que o jogo muitas vezes não é aceito como um método de ensino dentro da escola e sim visto como uma brincadeira que o aluno só vai usar para se distrair fugindo das suas responsabilidades, esse estudo será realizado com o intuito de se fazer um levantamento bibliográfico e se constatar as idéias de alguns pesquisadores sobre assunto, observando que se pode trabalhar o conteúdo dentro da sala de aula de uma forma mais lúdica, onde o aluno poderá apresentar mais interesse em aprender; pois o lúdico desperta e motiva para a aprendizagem.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

2.1.1 O lúdico nas séries iniciais na Perspectiva dos Teóricos

Lúdico é qualquer atividade que executamos e nos dá prazer, e que tenhamos interesse em praticá-la, é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve numa participação caracterizada pelo prazer, espontaneidade, liberdade e fim intrínseco. A ludicidade se processa tanto em torno do grupo como, das necessidades individuais, recrear é educar oferecendo ricas possibilidades culturais. Orientar através do lúdico é suscitar prazer por atividades recreativas desenvolvendo ao máximo o potencial que a criança trás ao nascer, estimulando-as num contínuo aperfeiçoamento.

Pesquisando os sistemas educacionais e a evolução social das grandes nações civilizadas, verifica-se o crescente interesse não só pela recreação de crianças e jovens, como pela orientação de atividades recreativas para adultos. Os fins que os adultos chegam à execução de seu trabalho são mais complexos e mais remotos, mas não necessariamente mais séria em si do que os da criança e jovens. Na medida em que as crianças forem crescendo, seus fins vão se tornando mais complexos e mais remotos. Estes fins determinam nossa ativa participação e nosso empenho na execução das atividades, mas nem sempre são conscientes e bem definidos, mas corresponde a uma necessidade íntima do ser humano. O fim primordial para a criança e o adolescente é a necessidade de crescer, o impulso do desenvolvimento físico, mental e emocional. Nesta fase é difícil distinguir jogo e trabalho.

Constata-se então, que a ludicidade é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve uma participação. Uma atividade de trabalho pode tornar-se uma vez que atitude de quem a exerce esteja caracterizado pelo prazer, espontaneidade, liberdade e fim intrínseco. Estudar é tanto mais proveitoso quanto mais jogo ele for para nós.

A ludicidade se desenvolve tanto em torno do grupo como, das necessidades individuais, recrear é educar, pois permite criar a satisfazer o espírito estético do ser humano, oferecendo ricas possibilidades culturais. Orientar através

do lúdico é suscitar prazer pôr atividades recreativas tais, que o ser humano passa desenvolver ao máximo o potencial que traz ao nascer. É lidar com crianças, estimulando-as a um contínuo aperfeiçoamento. Com isto teremos a verdadeira finalidade da educação, que é desenvolver e fortificar o corpo sob o ponto de vista dinâmico, contribuir para o aperfeiçoamento total do indivíduo.

Lúdico é a qualidade daquilo que estimula por meio da fantasia, do divertimento ou da brincadeira. Trata-se de um conceito bastante utilizado na educação, principalmente a partir da criação da idéia de jardim de infância, por Friedrih Fröbel, que defendia o uso pedagógico de jogos e brinquedos, que deviam ser organizados e sutilmente dirigidos pelo professor, Mais tarde, vários educadores, como Piaget e Montessori, alertaram para a importância do lúdico na educação. (AÇÃO EDUCATIVA, 2010)

Ainda com o intuito de que o lúdico pode ser de grande auxílio na aprendizagem, Teixeira (1995), nos esclarece que:

(...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera o envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, P.23)

Creemos que a atividade lúdica pode ter função de motivação e suscitação do desejo de aprender, que é algo que todos os professores têm o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil devido à diversidade de pensamento e interesse.

Acredita-se que a atividade lúdica pode ter função de motivação em aprender, é algo que todo professor tem o desejo de despertar em seu aluno, mesmo sabendo que é uma tarefa difícil devido à diversidade de pensamento e interesse. Para isso é necessário que preparem as atividades resgatando

conhecimentos em relação ao conteúdo e que esses sejam significativos provocando um conflito cognitivo, estabelecendo uma relação entre os novos conteúdos e os conhecimentos prévios. Por isso, o professor precisa saber e compreender, para agir de modo eficaz, seduzindo o aluno a participar com entusiasmo.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então a dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitam aos discentes um maior aprendizado

Na colocação de Carneiro (1990, p.35) "... os educadores acabam confinando as crianças entre quatro paredes de uma sala de aula", atando-as "as carteiras inadequadas ao seu tamanho, impedindo-as de brincar".

Para ele esse método utilizado tornou-se falido, começando-se a discussão onde está a culpa desse fracasso: seria dos alunos carentes, deficientes, de professores mal remunerados ou incapacitados para alfabetização?

Para Ferreira (1989, p.42), "o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar, porém, as crianças". Tradicionalmente, as investigações sobre as questões de alfabetização giram em torno de uma única pergunta: "como ensinar a ler e escrever?".

Em relação a isso, Carneiro (1990, p.53) afirma:

... A própria concepção, dentro de uma abordagem mais tradicional, significa "dar", "amamentar", "conduzir"... idéia esta que permaneceu aliada muito mais ao ato de ensinar, do que ao processo de aprender. Neste sentido cabia ao adulto esta responsabilidade, pois com a cristalização de teorias pedagógicas que consideravam a criança como adulto em miniatura, suas características básicas sempre foram ignoradas, bem como as etapas do seu desenvolvimento.

A falta de conhecimento e compromisso de alguns educadores em desenvolver um trabalho que esteja relacionado ao lúdico no desenvolvimento da linguagem, muitas vezes são um dos problemas que as escolas enfrentam no seu dia-a-dia, pois os mesmos sentem-se desafiados a repensar numa nova prática pedagógica, atraente, motivadora e acabam queimando etapas no desenvolvimento dessas crianças, desestimulando-as no processo ensino-aprendizagem.

Para isso é primordial a utilização das brincadeiras e jogos no

processo pedagógico, pois os conteúdos trabalhados devem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas. Esse processo de parceria possibilita uma aprendizagem muito importante e enriquecedora, e a partir do momento em que se trabalha com as crianças, explorando vários materiais didáticos, suas aulas tornam-se motivadoras, contribuindo de maneira satisfatória no processo de aprendizagem das mesmas.

Em cada classe deve haver um “canto ou área de leitura” onde se encontrem não só livros bem editados e ilustrados, como qualquer tipo de material que contenha a escrita jornais, revistas, dicionários, folhetos embalagens e rótulos comerciais, receitas embalagens de medicamentos etc. Quanto mais variado esse material, mais adequado para realizar diversas atividades de exploração, classificação e busca de semelhanças e diferenças e para que o professor, ao lê-los em voz alta, dê informações sobre: o que se pode esperar de um texto em função da categorização de um objeto que veicula. Insisto: a variedade de materiais não é só recomendável (melhor dizendo, indispensável) no meio rural, mais em qualquer lugar onde se realize uma ação alfabetizadora (FERREIRO, 1993, p.17).

A criança desenvolve a escrita de acordo com a cultura em que lhe foi mediada e letrada, estando exposta a diferentes usos de linguagem escrita e ao seu formato, ao longo de seu desenvolvimento a criança passa a ter diferentes concepções desse objetivo cultural e a principal condição necessária para que uma criança seja capaz de compreender adequadamente o funcionamento da língua escrita, é que se descubra que a língua escrita é um sistema de conceitos estabelecidos (signos) que não tem significado em si. Os signos representam outra realidade, isto é, o que se escreve, tem uma função instrumental, funcionando como suporte para a memória e a transmissão de idéias e conceitos.

É sem dúvida em Piaget que se encontram as bases de estudo para o entendimento da forma de compreensão e raciocínio da criança. A formação do símbolo descreve minuciosamente seus experimentos relativos ao ciclo: assimilação, acomodação e equilíbrio, onde o jogo tem papel importante. Nesta obra o jogo aparece inicialmente, no primeiro estágio de vida como imitação, para depois se constituir em manipulações de símbolos. Para Piaget é fundamental o Juízo moral da criança, onde ele estuda e demonstra através de inúmeros exemplos como os diversos estágios de desenvolvimento das crianças convivem, aceitam e

modificam as regras de um jogo, o que dá uma perfeita visão analógica de como vêm e como se portam no convívio social.

Vygotsk (1984) traz grande identidade com os pensamentos de Piaget, ambos acreditam no papel ativo da criança na construção do conhecimento, a peculiaridade deste é calcada na teoria Histórica cultural, o sujeito é interativo porque constitui conhecimento e se constitui a partir das relações intra e interpessoais. Portanto, o conhecimento é proveniente das relações interpessoais mediadas por um sistema de signos.

Vygotsk (1987) cita que para representar a realidade é necessário mencionar a língua escrita, como a aquisição de um sistema simbólico. Todos os desenvolvimentos de gestos, desenhos, jogos e brinquedos simbólicos contribuem para esse processo, pois são meios representativos que se utilizam signos para representar os significados.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras (Vygotsk, 1987, p.134).

É através do brincar que a criança se desenvolve e se constitui no dizer de Bettelheim, (1988, p. 168) “brincar é muito importante porque, enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento”. Segundo esses autores o conhecimento deve chegar até a criança através de brincadeiras, onde a mesma estando num ambiente descontraído acaba adquirindo desenvolvimento para sua aprendizagem.

Para que o professor desenvolva as atividades lúdicas com a devida “seriedade”, ele tem que saber relacionar o processo de desenvolvimento da criança considerando que o brincar vai além das questões estritamente cognitivas, sendo, culturalmente, uma atividade humana. Pensar a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, tais como a cultural, que analisa o jogo

como expressão da cultura, a educacional que analisa a contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento, aprendizagem da criança e a psicológica que vê o jogo como uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim, das emoções, da personalidade dos indivíduos.

Grandes teóricos como ROUSSEAU, FROEBEL, DEWEY e PIAGET confirmam a importância do lúdico para a educação da criança.

Segundo Rousseau (1968, p.109), “as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural”.

Para Froebel (1826, p.230), a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover a facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria através do método lúdico.

Já Dewey (1952, p.34), pensador norte-americano, afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança, ou seja, somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

A aprendizagem da criança se dará com maior facilidade a partir do momento em que o processo educativo espontâneo permite que a mesma brinque livremente em interação com seu meio ambiente, no entanto este ambiente normalmente limita essa liberdade por não haver espaços adequados que estimulem as brincadeiras, não entrando em conflito com ação voluntária da criança, a ação pedagógica intencional do professor deve refletir-se na organização do espaço, na seleção dos brinquedos e na interação com as crianças”.

Piaget (1973) mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual, os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação

só é possível, a partir do momento em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

O lúdico é tão discutido por psicólogos e pensadores, no entanto é importante que a escola passe a perceber a importância do mesmo, utilizando desse benefício o desenvolvimento da linguagem da criança, onde a mesma poderá aprender de uma forma alegre e descontraída, trazendo benefícios para o desenvolvimento escolar da criança, não sendo meramente um passatempo e sim materiais didáticos que se tornam indispensável para a aprendizagem do aluno.

A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizá-la emocionalmente através de atividades lúdicas educativas. Essas atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem grandes benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual à criança, ao adolescente, até mesmo ao adulto.

2.1.2 OS BENEFÍCIOS E OS ESTÁGIOS DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO ESCOLAR.

Para Kishimoto, (1999), a ludicidade tem conquistado um espaço no panorama da educação nas séries iniciais. O brincar é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também estimulação da afetividade na criança, estabelecendo com o brincar uma relação natural conseguindo extravasar suas angústias e paixões; suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Segundo ele as crianças vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem, e o jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Portanto, independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, e no desenvolvimento da linguagem.

Trabalhar com ludicidade é muito prazeroso e interessante ao aluno, é uma maneira de aprender a conviver com o mundo e comunicar-se. Sendo assim,

Rojas (2004) diz:

Quando falamos de ludicidade nos brindamos a dizer que este é um modo singular de aprender a realidade do mundo e aprender nele e com ele, conviver. Assim ludicidade é comunicação. Permite-nos reinventar o mundo fazendo-o acontecer, praticando. (ROJAS, 2004, p.13)

Muito mais do que a simples função de divertir, a ludicidade comunica, ensina, reinventa. Quando o trabalho do profissional da educação é feito utilizando o lúdico como ferramenta auxiliar, o aluno poderá desenvolver um gosto por aquilo que aprende. O jogo e a brincadeira estão presentes em todas as fases da vida do ser humano, o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as crianças, possibilitando que a criatividade aflore.

Desde os tempos das cavernas, o homem já manifestava sua humanização com o brincar, tal ato pode ser visto em suas pinturas rupestres, suas danças, suas manifestações de alegria. Na civilização atual, percebe-se a presença marcante da brincadeira na vida do homem: as piadas, os esportes, os jogos, a dança, o carnaval, o computador, a televisão, o teatro, entre outros. Todas estas são manifestações que comprovam que o homem gosta e precisa do ato lúdico. Sendo assim, Corrêa (2004) nos diz que:

O ser humano possui uma tendência lúdica antes mesmo de falar ou andar. A atividade do brincar é fundamental importância para o desenvolvimento da criança, pois é a maneira como ela apresenta a sua interpretação e assimilação da realidade, dos objetos, da cultura, das relações estabelecidas com outros sujeitos e tem papel significativo no processo de construção do conhecimento. Assim, favorecer situações com atividades lúdicas à criança desde pequena é um elemento essencial para seu desenvolvimento biológico, cognitivo, emocional e social, principalmente àquelas que apresentam um desenvolvimento diferenciado das demais. (CORRÊA, 2004, p.29)

É importante que o professor perceba as vantagens que o lúdico proporciona para o desenvolvimento da linguagem, oferecendo a essas crianças benefícios, entre eles o benefício físico, que satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança; o benefício intelectual, contribuindo através de

brinquedos para desinibir o intelecto da criança; benefícios formais, e o benefício social, através do lúdico representam situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu. Os benefícios didáticos são conteúdos trabalhados utilizando brincadeiras, transformando o mesmo, em atividades interessantes e participativas, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado faz que automaticamente a disciplina aconteça.

O estudo das atividades lúdicas e o desenvolvimento humano classificaram-se em três fases distintas: aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais.

Nos aspectos psicomotores a criança desenvolve suas habilidades musculares e motoras, manipula objetos, as escritas e aspectos sensoriais.

Os aspectos cognitivos dependem como os demais, de aprendizagem e maturação que podem variar desde simples lembranças de aprendido até mesmo formular e combinar idéias, propor soluções e delimitar problemas. Já os aspectos afetivo-sociais mexem com o emocional da criança, passando a ter atitudes de aceitação e rejeição, de afastamento e aproximação. Esses três aspectos estão ligados uns aos outros, sendo importante para a formação da criança como indivíduo social, tornando um indivíduo completo.

Devemos levar em conta que através do lúdico há uma interação entre a criança e o brincar transformando o mundo a sua maneira através de jogos de imitação, onde a criança se interage com o meio.

Para brincar, existe um acordo sobre as regras (é o caso de jogos clássicos, em que os jogadores, de comum acordo, podem transformar certos aspectos das regras) ou uma construção de regras. É o caso das brincadeiras simbólicas, que supõem um acordo sobre os papéis e os atos. As regras não preexistem à brincadeira, mas são produzidas à medida que se desenvolve a brincadeira.

Vygotsk (1991) mostrou, claramente, que o imaginário da brincadeira era produzido pela regra, não existe jogo sem regra, contudo, é preciso ver que a regra não é a lei, nem mesmo a regra social que é imposta de fora. Uma regra na brincadeira só tem valor se for aceita por aqueles que brincam e só vale durante a brincadeira. Ela pode ser transformada por um acordo entre os que brincam. Isto

mostra bem a decisão de brincar, e que é, de fato, desfeita quando essa decisão é questionada, a regra permite assim, criar uma situação que libera os limites do real.

Sendo assim, brincar não é apenas uma forma de divertimento das crianças. Piaget (1976) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à vontade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneçam às crianças um material conveniente, afim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET, 1979, p.160)

Assim, pode-se considerar que, além de ter o seu significado implícito, as brincadeiras são a linguagem das crianças, pois colocando duas crianças de diferentes culturas e idiomas, elas se entenderão brincando, certamente.

Cunha (1988) reafirma que brincando a criança se desenvolve. Esta oportunidade facilita e enriquece a brincadeira e proporciona a motivação.

O brinquedo estimula a inteligência porque faz com que a criança solte a sua imaginação e desenvolva a sua criatividade. Ao mesmo tempo, possibilita o exercício da concentração, a atenção e engajamento. (FACONTI, 2005, p.193)

A criança em contato com diferentes objetos e situações tem sua linguagem interna estimulada e o aumento do seu vocabulário. Brincando a criança aprende a conviver, desenvolve seu senso de companheirismo, ganhando ou perdendo, entende as regras e tem sua participação satisfatória. Para a saúde física, emocional, mental e intelectual é indispensável que a criança brinque.

Para Faconti (2005) é possível estabelecer, frente ao desenvolvimento proposto por Piaget, as ações e condutas e conseqüentemente, os tipos de jogos e brinquedos para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Nas atividades lúdicas o brincar e o jogar são de grande importância para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças contudo, cabe dizer que este brinquedo não é aspecto predominante da infância, e quando a criança não obtém o

resultado favorável nos jogos, este logo deixa de ter importância.

Vygotsky (1989), a respeito do brinquedo e os jogos, afirma:

Definir o brinquedo como atividade que dá prazer à criança é incorreto por duas razões. Primeiro, muitas atividades dão à criança experiências de prazer muito mais intensas do que o brinquedo, como por exemplo, chupar chupeta, mesmo que a criança não se sacie. E, segundo, existem jogos nos quais a própria atividade não é agradável, como por exemplo, predominantemente no fim da idade pré-escolar, jogos que só dão prazer à criança se ela considera o resultado interessante. Os jogos esportivos (não somente os esportes atléticos, mas também outros jogos que podem ser ganhos ou perdidos) são com muita frequência, acompanhados de desprazer. Quando o resultado é desfavorável para a criança. (VYGOTSKY, 1989, p.105)

Segundo Vygotsky, o brinquedo não é apenas algo de sua imaginação, mas a lembrança de alguma coisa que a criança vivenciou. Ele não pode ser entendido como uma atividade sem propósito. É uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. Quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso, as brincadeiras ficam mais interessantes. Nessas combinações, muitas vezes inusitadas aos olhos dos adultos, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas, devendo ser encarada com muita seriedade, uma vez que é através do brincar que a criança adquire experiências e desenvolve seus conceitos sobre o mundo que a cerca.

3 ASPECTOS COGNITIVOS E AFETIVOS NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO

Educadores comprometidos com a qualidade da prática pedagógica valorizam a importância do jogo como um meio para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos educandos, podendo dessa maneira deixar a criança brincar naturalmente, testando hipóteses através dos jogos e explorar toda a sua

espontaneidade criativa, para que manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral, pois é pela criatividade que ela descobre seu próprio eu.

O jogo em si cria uma situação de regras que proporcionam uma zona de desenvolvimento proximal no aluno, e existem vários tipos de jogos que ajudam neste desenvolvimento, entre eles, os jogos motores (correr, saltar), jogos intelectuais (damas, xadrez, etc.), jogos competitivos e jogos de cooperação. Por envolver representação dramática, personagens e sentimentos, o jogo dramático se diferencia dos outros. Jogar significa alegria, divertimento, entusiasmo, confiança, aprendizagens e desenvolvimentos.

Durante o movimento do jogo, a ação provoca espontaneidade, causando estimulação suficiente para que o educando não tenha medo, e liberado para explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos. Partindo desta experiência, obtêm um aluno ativo e participativo dentro de um ambiente total, e aparece o apoio e a confiança que permite a ele desenvolver qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo.

3.1 Aspectos cognitivos do jogo: Algumas idéias de Vygotsky

Para que o jogo proporcione avanços nos processos de aprendizagem e desenvolvimento, existem no seu uso dois aspectos primordiais, um referente à afetividade expressa durante a ação e outro referente aos aspectos cognitivos. Assim, enfatiza-se no momento o aspecto cognitivo do jogo, embasado no referencial teórico, segundo Vygotsky.

O desenvolvimento da espécie humana está baseado no aprendizado que sempre envolve interferência, direta ou indireta, de outros indivíduos e a reconstrução pessoal da experiência e dos significados. As outras funções psíquicas elementares são aquelas que representam os mecanismos mentais mais simples como as ações reflexas, as reações, automáticas ou os processos de associação simples.

O processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação seria a mediação, ou seja, a relação deixa de ser direta e passa a ser mediada por esse elemento. A mediação se caracteriza como a relação de homem com o mundo e com outros homens, é de fundamental importância justamente

porque é através deste processo que as funções psicológicas superiores, especificamente humanas, se desenvolvem.

Para Vygotsky há dois elementos básicos responsáveis por essa mediação: o instrumento, que tem a função de regular as ações sobre os objetos e o signo, que regula as ações sobre o psiquismo das pessoas. São as funções psicológicas superiores que organizam a relação entre o homem e o mundo real, através dos mediadores chamados instrumentos e signos. Assim, o entendimento desse elemento mediador na relação organismo-meio vem provar que a relação mais importante do homem com o mundo não é a relação direta e sim a relação mediada.

Meira (1998) afirma que:

Ao evidenciar que o indivíduo interioriza determinadas formas de funcionamento que estão dadas pela cultura, mas que ao apropriar-se delas transforma-as em instrumentos de pensamento e ação, Vygotsky estabeleceu as bases para uma nova compreensão da relação entre o sujeito psicológico e o contexto histórico, que resgata o sentido subjetivo e pessoal do homem, mas situando-o na trama complexas das relações sociais. (MEIRA, 1998, p.64)

Segundo Vygotsky, as aprendizagens se dão em forma de processos que incluem aquele que aprende aquele que ensina e mais, a relação entre essas pessoas. O processo desencadeado num meio cultural (aprendizagem) vai despertar os processos de desenvolvimento internos no indivíduo que propiciem um aprendizado.

Com essa conclusão Vygotsky pensou o conceito de zona de desenvolvimento proximal. A criança em cada momento de seu desenvolvimento tem um nível de desenvolvimento real e um nível de desenvolvimento potencial. O primeiro representa a capacidade que a criança tem de realizar tarefas de forma independente. O segundo seria sua capacidade de desempenhar tarefas com ajuda de adultos ou de pessoas mais capazes (amigos). A zona proximal de desenvolvimento proximal é a distância entre esses dois níveis. Interferindo nessa zona, um educador estará contribuindo para movimentar os processos de desenvolvimento das funções mentais complexas da criança. É nessa zona que a interferência é mais transformadora.

Conforme ressalta Rego (2000, p.59) essas características humanas

proporcionam a concepção do desenvolvimento como processo. “O desenvolvimento está intimamente relacionado ao contexto sócio-cultural em que a pessoa se insere e se processa de forma dinâmica (e dialética) através de rupturas e desequilíbrios provocados de contínuas reorganizações por parte do indivíduo”.

A partir desta visão a educação escolar é importante. Sabendo-se que é o aprendizado que impulsiona o desenvolvimento, e a escola tem um papel fundamental na construção do ser psicológico que atua em uma sociedade organizada e coerente.

Vygotsky denomina essa capacidade de realizar tarefas de forma independente de nível de desenvolvimento real. Para ele, o nível de desenvolvimento verdadeiro da criança caracteriza o desenvolvimento de forma retrospectiva, ou seja, as etapas já alcançadas pela criança.

Para o processo de formação do indivíduo é essencial que o desenvolvimento individual se dê num ambiente social determinado e a relação com o outro nas diversas esferas e níveis de atividade humana.

A criança é capaz de desenvolver dois níveis: potencial e real, sendo que o real é de forma autônoma e a potencial e o social em grupo. Neste sentido, Rego (2000) afirma que:

(...) o desenvolvimento da criança é visto de forma prospectiva, pois a zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentes em estado embrionário. (REGO, 2000, p.73)

O processo de ensino-aprendizagem na escola deve ser construído tomando como início o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, obtendo os objetivos estabelecidos pela escola, adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças.

Segundo Rego (2000, p.79) o uso dos jogos proporciona alguns ambientes desafiadores, capazes de estimular o intelecto proporcionando a conquista de estágios mais elevados de raciocínio. Isto quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual mais principalmente do contexto em que o indivíduo se insere, que define seu ponto de chegada.

Vale destacar que, com relação à atividade escolar, a interação entre os alunos também provoca intervenções no desenvolvimento das crianças. Assim como o adulto, uma criança também pode funcionar como mediadora entre outra criança e às ações e significados estabelecidos como relevantes no interior da cultura. Com essa posição explícita Vygotsky destaca a importância da intervenção do educador e das próprias crianças no desenvolvimento de cada indivíduo envolvido no ambiente escolar.

A situação do jogo, comparada com a situação escolar, parece pouco estruturada e sem uma função explícita na promoção de processos de desenvolvimento, mas sabemos que o jogo é primordial como recurso pedagógico, pois no brincar a criança articula teoria e prática, formula hipóteses e as experiências, tornando a aprendizagem atrativa e interessante.

As aprendizagens não acontecem de forma espontânea, mas dependem da interferência do professor ou de algum colega, que sirva como mediador entre o conteúdo e a aprendizagem, é aí que entra espaço lúdico, de forma criativa, singular, segundo suas concepções e necessidades.

3.1.2 O jogo e seu aspecto afetivo

Ao dissertar sobre a aprendizagem, desenvolvimento, processos de interação, educação escolar não se pode deixar de mencionar sobre a vontade de aprender, o desejo em buscar e realizar a construção do conhecimento, o que se acredita que pode ser resgatado através dos jogos em sua dimensão afetiva.

A vontade em aprender está relacionada com o sucesso e fracasso. A educação escolar deve objetivar manter seus alunos em situação de constantes aprendizagens, mas muitas vezes a correria do dia-a-dia acaba por abafar esse processo e torna o prazer pelo aprender cada vez mais complicado, deixando espaço para o fracasso na aprendizagem.

O professor, ao se desenvolver um trabalho com jogos, está não só desenvolvendo os aspectos cognitivos dos alunos, mas passando também a enfatizar os aspectos afetivos que são resgatados durante um momento lúdico (jogos e brincadeiras).

Conforme Rego (2000, p.80):

Para trabalhar com jogos em todas as suas dimensões, tanto cognitivas quanto afetivas, temos que traçar e definir os objetivos que se quer alcançar, para não ficar um momento solto e sem significado dentro da sala de aula.

O professor ao ensinar com carinho e respeito às individualidades e potencialidades de cada criança estará mais próximo de prevenir os fracassos escolares, com este trabalho estará melhorando o desenvolvimento dessas crianças, dando sentido ao que é realmente significante para quem quer aprender. Ao envolver com o processo de aprendizagem cabe a esses educandos, resgatar nelas o gosto pelo aprender, a vontade pela busca de conhecimento, reconhecendo -se que através de jogos isso se processa mais facilmente.

Olhar a criança como um sujeito pensante, orgânico, corporal, intelectual e simbólico é ponto de partida para uma nova concepção de aprendizagem, aquela que realmente buscará o sucesso. Pesquisar, investigar, propor e meditar situações de jogos em sala de aula ocasionaria momentos de afetividade entre a criança e o aprender, fazendo com que a aprendizagem formal se torne mais significativa e prazerosa.

Descobrir o que a criança sabe e gosta de fazer produziria uma relação na qual ela era capaz. É possível intensificar a problematização por pior que sejam as dificuldades econômicas, intelectuais ou afetivas por que passam algumas crianças. (MACHADO, 1996, p.09)

Para que haja a interação e criatividade, é necessária a construção de um espaço de jogo, pois este proporciona o aprender como seu objetivo máximo, com significado e sentido, no qual o gostar e o querer estariam sempre presentes. O resgate do jogo é um aspecto da educação escolar que proporciona um ambiente de amor nas relações entre criança, conhecimento, meio, aprendizagem e educadores.

Para Ronca (1995, p.96) o movimento lúdico proporciona compreender os limites e as possibilidades da assimilação de novos conhecimentos pela criança, desenvolvendo a função simbólica e a linguagem, trabalhando com os limites existentes entre o imaginário e o concreto conhecendo e interpretando os fenômenos a sua volta.

Para ele o jogo passa a ser então, uma articulação entre o desejo, a afetividade, inteligência e os processos de apropriação do conhecimento e o avançar

das zonas de desenvolvimento. A relação entre educadores e alunos deve ser verdadeira e de trocas de experiências e opiniões, favorecendo, assim, um clima de harmonia para a socialização do conhecimento, pois nestes momentos de aprendizagem significativa que proporcionam processos de desenvolvimento, ressaltariam o valor do sucesso escolar como algo verdadeiro e realmente importante para a criança.

3.1.2 A utilização do lúdico no desenvolvimento da linguagem.

4.2.1- Leitura (Funcional)

É o reconhecimento e compreensão das palavras e frases que são: Código Grafêmico, Código Sintático e o Código Semântico. Para entender o que se escreve e o que se fala usa-se o Código Grafêmico fazendo a ação entre os sons dos sinais gráficos. Emprega-se o Código Sintático para fazer ligações de palavras e frases. Para fazer a relação do conteúdo das mensagens escritas usa-se o Código Semântico, onde o mesmo vale para as leituras e para a linguagem como um todo. A criança aprenderá usar esses três códigos dependendo de como a mesma usará a sua oralidade e a sua linguagem de instrução.

Os autores abaixo nos mostram que a leitura é um processo que se aprende através de reconhecimento e compreensão de palavras e frases que se apóiam mutuamente. Essa leva a criança a ter um interesse maior por materiais impressos, isso através de brincadeiras, recreações, descobrindo novos significados, assim melhorando sua linguagem e sua comunicação com as pessoas que estão a sua volta.

Segundo Vygotsk (1987), a escrita não é tão simples como parece, embora a escrita esteja ligada a leitura, para uma criança de sete anos se torna difícil envolver a leitura e a escrita, neste momento, as habilidades psicomotoras incluem destreza manual e digital, coordenação mãos-alhos, resistência à fadiga e equilíbrio físico. Fica claro que a escrita é, enquanto conjunto de movimentos coordenados, um exemplo de complexidade para a criança.

Para ele a criança encontra dificuldades na escrita, sendo uma atividade complexa, usar o lúdico torna-se a criança mais ativa, cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita.

.MIRANDA (1964) relata: “Aprender pode ser um processo lúdico se a aprendizagem puder ser feita com prazer, tanto melhor. As instituições de ensino deveriam efetivamente incentivar a convivência humana, interiorizar, as regras da vida familiar e social e sedimentar a socialização”.

Cabe a escola desenvolver a integração da criança com o ambiente, promovendo leitura e a escrita juntas, utilizando para essa junção dramatizações, conversas, recreações, desenhos, músicas, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos, desenvolvendo assim num ambiente natural, descontraído para o melhor desenvolvimento da sua aprendizagem.

Os ambientes alfabetizadores em que vivem essas crianças e nos quais vão aprendendo a ler o mundo são múltiplos, híbridos, complexos. Assim também deveriam ser os ambientes alfabetizadores na sala de aula, trazendo toda a complexidade das experiências vividas pelas crianças, que apesar de mergulhadas na oralidade, em suas vivências, especialmente de trabalho, vão compreendendo a importância de saber ler a palavra. E se a escola cria ambiente alfabetizador tão rico quanto os ambientes alfabetizadores da vida, o exercício da escrita pode gerar um processo de tomar a palavra (Garcia, 2001, p.87).

Na escola, o professor deve estar sempre atento às etapas do desenvolvimento do aluno, colocando-se na posição de facilitador da aprendizagem e enfatizando seu trabalho no respeito mútuo, na confiança e no afeto.

Para alguns pensadores, o professor que trabalha com o lúdico em sala de aula permite que as crianças desenvolvam suas atividades alcançando excelentes resultados na linguagem na motricidade, na atenção e na inteligência.

Segundo Drouet (1995) o papel da escola é promover a facilitação corporal (conhecimento do corpo e suas potencialidades); exercícios realizados com olhos fechados facilitam esse conhecimento; - espacial, posicionando a criança em espaços diferenciados; Temporal, vivida a partir da marcação rítmica, escrita, através da movimentação ampla, direção esquerdo-direita.

As crianças que não conseguem falar bem são também as crianças que pouco brincam, pois há uma estrita relação entre o brincar e o desenvolvimento da linguagem ,para tal é necessário que a escola aproveite as atividades lúdicas para o desenvolvimento físico, emocional, mental e social da criança. Linguagem e brincar mostram sua origem comum em vários aspectos.

Através do símbolo lúdico corporal e concreto, orienta-se a criança para as palavras.

O ato de brincar é o momento em que a criança pode desenvolver sua linguagem, na comunicação com o outro, descobrindo sua riqueza, podendo inventar novas histórias, sonhar acordada, criar um passado e um futuro: quando eu crescer quero ser... Ou então brincar que é um médico ou um professor. Nessas brincadeiras, sua personalidade começa a ganhar forma no instante em que se coloca como líder ou como ouvinte.

Brincar é descobrir as bondades da linguagem, é inventar novas histórias, é assistir à possibilidade humana de criar novos pulsares, e isso é maravilhosamente prazeroso.

Brincar é pôr a galopar as palavras, as mãos e os sonhos. Brincar é sonhar acordado; ainda mais: é arriscar-se a fazer do sonho um texto visível. (MORALES apud FERNÁNDEZ, 2001, p. 35).

Deve-se aproveitar toda essa energia do lúdico para a construção da leitura e da escrita nas crianças, em sala de aula, já que o mesmo representa um grande auxílio para os professores de todas as áreas. Se for brincando que a criança entende o mundo e desenvolve seu conhecimento, vamos colocá-la ao nosso lado para que a aprendizagem seja mais prazerosa, tanto para o aluno quanto para o professor. O lúdico é uma ferramenta muito importante, que facilita o trabalho no processo de desenvolvimento do conhecimento.

Segundo Santos (1997) no ensino da leitura e escrita, deve-se considerar o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico, o jogo imaginário facilita a linguagem oral e a linguagem escrita, havendo um paralelo entre a linguagem e a ação que envolve, relacionando o lúdico e o lingüístico.

Neste contexto percebe-se nitidamente a importância das atividades lúdicas desenvolvidas no desenvolvimento da linguagem, à medida que a criança utiliza desse lúdico, ela interage com o outro, com o objeto e consigo mesma, desenvolvendo a linguagem, função esta que organiza todos os processos mentais da criança, dando forma ao pensamento. Essas situações possibilitam também às crianças, o encontro com seus pares, fazendo com que interajam socialmente, quer seja no espaço escolar ou não. No grupo descobrem que não são os únicos sujeitos da ação, e que para alcançar seus objetivos precisam levar em conta o fato de que outros também têm objetivos próprios que querem satisfazer. Os jogos, no dizer de Piaget (1994), constituem-se, “admiráveis instituições sociais”. E

através deles as crianças vão desenvolvendo a noção de autonomia e reciprocidade, de ordem e de ritmo.

Com atividades lúdicas é estabelecidas relações entre o brinquedo sócio-dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades de cooperação entre outros.

Para a criança que se engaja no jogo sócio-dramático, mais fácil para ela participar do jogo da vida escolar.

As crianças classificadas como mais lúdicas, são mais engajadas em atividades físicas durante o brinquedo, mais alegres e bem humoradas, mais flexíveis com o grupo, saíram-se melhor em tarefas como: sugerir novas idéias sobre o uso do brinquedo, novos títulos para histórias, listas mais ricas de nome de animais, de coisas para comer, de brinquedos (Sunnton e Smith, 1971, p.157).

Sendo assim, para a criança fazer a transposição entre a língua oral e a escrita, é necessário trabalhar primeiramente o concreto, pois para ela o desenvolvimento da linguagem torna-se mais fácil através da ludicidade. A função dos brinquedos na busca de melhor equilíbrio emocional de crianças foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivo-sociais das crianças.

O brinquedo, como atividade agradável, não pode ser confundido com um jogo de sentido de partidas competições, que podem significar obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo, ansiedade, etc. Toda vez que a competitividade ou a agressividade superam os demais atributos jogo brinquedo, este passa a ser jogo-vício ou jogo-obrigação. O jogo-brinquedo é, em essência, de natureza criativa. A maioria dos escritores e artistas criativos apresenta uma atitude bem humorada e lúdica diante da vida.

As crianças com curiosidades mais aguçadas tiveram melhores respostas quando podiam manipular objetos através das atitudes lúdicas, encontrando correlação entre o brinquedo e o comportamento de busca de informação. Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significados

pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

As atividades dirigidas podem sugerir idéias, oferecer oportunidades de as crianças ampliarem sua visão de mundo, podendo depois, transferir suas descobertas para suas brincadeiras.

Quando nos referimos ao lúdico não estamos apenas considerando o jogo pelo jogo ou como brincadeira qualquer, mas falamos de atividades que assegurem à criança o direito de ser criança e ser feliz, o direito de ter um aprendizado significativo, prazeroso, extensão de seu próprio mundo, num desafio constante em busca do interminável (Sunnton e Smith, 1971, p.157).

O caminho para uma boa alfabetização é deixar a criança livre para expressar seu interior e perseguir seus interesses, desenvolvendo a educação espontaneamente, pois quanto mais ativa é a mente da criança, mais ela é receptiva a novos conhecimentos. E ponto de partida do ensino seriam os sentidos e o contado que eles criam com o mundo, podendo ser considerada como defensora da liberdade.

O jogo na sua essência é uma atividade ou ocupação voluntária e, exercida dentro de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente concedidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (Huizinga, 1999, p.98).

O jogo é uma característica do comportamento infantil, e a criança se desenvolve no jogo, maior parte do seu tempo construindo, transformando e destruindo, as crianças expressam seu imaginário, seus problemas e permite aos terapeutas o diagnóstico de dificuldades da adaptação bem como a educadores o estímulo da imaginação infantil e o desenvolvimento afetivo e intelectual.

4 JOGOS E BRINCADEIRAS, UMA FERRAMENTA NO PROCESSO DA LEITURA E ESCRITA.

4.1- PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM INTERATIVO

A educação poderia apresentar mais eficiência na aprendizagem e estimular a consciência cultural do indivíduo, resgatando os valores através da utilização dos jogos e brincadeiras que irão propiciar uma união entre educação, cultura e ludicidade.

É necessário que o educador reveja sua postura em relação ao lúdico e mostre aos pais a importância dos jogos para o desenvolvimento de uma gama de possibilidades de aprendizagem. Há necessidade de se resgatar jogos tradicionais, que auxiliem no desenvolvimento da linguagem, pois as crianças do mundo moderno só usam brinquedos mecânicos o que não estimula a criatividade e aprendizagem pedagógica.

Segundo Santos (2006, p.36)

Os jogos e brinquedos antigos são importantíssimos na preservação da cultura, mas, em razão da ênfase dada ao brincar na atualidade, este tipo de jogo tende a ressurgir na educação de forma significada, e não apenas como elemento simples de resgate de cultura, mas transformando-se numa ferramenta pedagógica para a construção do conhecimento.

Segundo a mesma autora, educadores ressaltam a dificuldade em programar os jogos no espaço escolar. Por mais que se procurem os motivos da falta de uma atividade lúdica nas escolas, os problemas sempre recaem na formação do educador, que não estão ainda estruturadas devidamente para promover uma prática lúdica com eficiência.

Quando o professor se interessa em promover mudanças, este encontra no lúdico uma importante metodologia, a qual pode contribuir para a diminuição dos altos índices de fracasso e evasão escolar.

Gadotti (1993, p. 80) comprova e discute a má qualidade do ensino no Brasil em relação a outros países:

“Há 30 anos venho acompanhado a situação da escola e a deteriorização a que se deu de forma acentuada no nosso país e na América Latina. Contudo, na América Latina, o Chile, a Argentina, o México, ao lado de outros países como o Uruguai e a Costa Rica, conseguiram avançar muito mais do que o Brasil. O grau de escolaridade é muito maior nesses países. No Chile, o analfabetismo é de apenas 2%, na Argentina, 3% e no México 5%, não se comparando com os índices de 30% no Brasil.”

Sem dúvida, diante desse quadro, é indispensável à utilização de atividades lúdicas nas escolas, pois só virá a contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos. Claro, que atividades de cunho lúdico não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas poderiam ser de grande ajuda por melhores resultados por parte dos professores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável.

As atividades lúdicas mostram valores específicos para todas as fases da vida. Desde a infância até a adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. Há uma resistência da criança e até mesmo do jovem à escola e a aprendizagem, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Através das atividades lúdicas, estudos demonstram que o educando explora muito mais a sua criatividade, pois melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e também sua auto-estima.

Libâneo (1996, p. 39) nos diz:

“A função da pedagogia “dos conteúdos” é dar um passo à frente no papel transformador da escola, mas a partir de condições existentes. Assim, a condição para que a escola sirva aos interesses populares é garantir a todos um bom ensino, isto é, a apropriação dos conteúdos escolares que tenham ressonância na vida dos alunos”.

O professor deve interagir em sala de aula como aquele que agiliza para construir pensamentos, incentivando o aluno a desenvolver sua aprendizagem, buscando sempre por atividades lúdicas e prazerosas, garantindo assim o aprendizado das crianças. E o uso de jogos ajuda a criar na sala de aula uma

atmosfera de motivação que permite ao aluno, participar ativamente do processo ensino aprendizagem. Ao brincar e jogar, ele fica tão envolvido com o que está fazendo que coloca na ação seu sentimento e emoção, formando elos integradores dos aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. O ato de criar permite uma Pedagogia do Afeto, amor, e de afetividade na escola cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que pressupõem o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, como também, cognitivo de todo o processo de criatividade que envolve a criança. A afetividade esta que é estimulada por meio da vivência, estabelecendo um vínculo de afeto com o professor e o educando.

É também brincando e jogando que a criança ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências, informações e, sobretudo, incorporando atitudes de valores. O professor também deve gostar do que faz saber justificar a utilização do lúdico, seus objetivos, ter um planejamento detalhado, preparar seus alunos para os jogos, inventar, recriar situações, encorajar-se para pesquisa e a realização de cursos. Ele deve atear também para a qualidade das brincadeiras e dos jogos propostos, no sentido de que, não é qualquer brincadeira, ou atividade que promoverá o desenvolvimento de habilidades cognitivas motoras e psicológicas. É necessário que ele tenha conhecimento das fases de desenvolvimento físico, psicológico e cognitivo desses alunos, para que sua ação seja coerente, que tenha intencionalidade, clareza do por que da utilização desses jogos e brincadeiras no ambiente escolar, aproveitando sempre as oportunidades que forem surgindo, para estimular e questionar a criança desenvolvendo nela, o desequilíbrio cognitivo.

São os desequilíbrios que proporcionam o desenvolvimento do indivíduo, porque provocam um movimento endógeno de reestruturação, o qual é denominado reequilibrarão – reorganização de suas estruturas em função de uma situação nova que confronta as estruturas já construídas (Corrêa, 2000, p51).

O crescimento da criança também passa pelo desenvolvimento da reversibilidade, o ir e vir do pensamento, o rompimento com a unidirecional idade, o pensar em ambas as direções, que ocorrerá através da escolha consciente de brincadeiras e jogos que estimulem esse raciocínio.

Diante dos benefícios que o lúdico garante qualidade em todos os

aspectos do desenvolvimento da criança, acredita-se que as conseqüências dessa proposta pedagógica serão percebidas na aprendizagem da leitura e da escrita porque terão aumentado sua rede de conhecimentos. Os desafios constantes nas atividades propostas desenvolverão uma maleabilidade de pensamento que permitirá à criança realizar transformações permanentes de suas idéias frente a sua situação problema.

[...] o professor deve conhecer as formas de pensamento dos seus alunos a fim de que não exija o que eles ainda não podem oferecer em termos estruturais de cognição e elabore uma proposta para a linguagem que os desafie, proporcionando, quem sabe, uma aceleração em seu desenvolvimento intelectual (Corrêa, 2000, p. 40).

Assim como na proposta de linguagem, a proposta lúdica deverá embasar-se nas premissas de adequação à fase cognitiva da criança e o desafio coerente com a fase em que a criança se encontra, pois o verdadeiro sentido da educação lúdica só estará garantido quando o professor estiver realmente preparado para realizá-lo e apropriar-se de um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma.

1 METODOLOGIA

Este trabalho está sendo realizado através de uma pesquisa de revisão bibliográfica, para o curso de Psicopedagogia, que será apresentado à Universidade Norte do Paraná- UNOPAR- No mesmo serão apresentadas afirmações de autores que já desenvolveram estudos referentes ao tema e após o estudo realizado será feitas considerações a respeito do assunto.

Será usado como referencial teórico as contribuições de Vygotsk dentre outros que enfatizaram a importância do uso da ludicidade no desenvolvimento da linguagem.

Serão realizadas buscas e pesquisas através do site www.google.com.br; além de pesquisas em livros e se possível, outros meios que forneçam informações pertinentes ao assunto abordado nesta monografia.

REFERÊNCIAS.

Ação Educativa. (Glossário). Disponibilidade em www.acaoeducativa.org.br.

BETTELHEIM, B. **A Psicanálise dos Contos de Fada**. 12. ed. Rio de Janeiro: Paz e terra, 1980

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato. **A Criança, o Lúdico e a Formação do Educador**. Cadernos do EDM. Comunicações e Debates. São Paulo. FEUSP/EDM. 1990. Vol 2, nº 2 (junho/90). Bimestral.

CORRÊA, Nesdete Mesquita. **O brincar e a criança com necessidades especiais. 16º Encontro Estadual de Educação Infantil e Séries Iniciais**. Campo Grande, Caderno de Resumos, 2004.

CORRÊA, Márcia A. **Produção de textos na escola**. Porto Alegre: Alcance, 2000.

DEWEY, John. **Democracia e educação**. São Paulo: Cia Editora Nacional, 1936.

_____. **Vida e educação**. 10.ed. Rio de Janeiro: Fundação Nacional do Material escolar, 1978. *Dicionário Melhoramentos*. São Paulo, Melhoramentos, 1988.

DROUET, Ruth Caribé da Rocha. **Distúrbios de Aprendizagem**, 2ª edição. São Paulo, Ática, 1995.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

FERNANDEZ, Alicia. **O saber em jogo: A psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FROEBEL, Friedrich. **A educação do homem**. 1826

GADOTTI, Moacir. **A organização do trabalho na escola: alguns pressupostos**. São Paulo: Ed. ÁTICA, 1993.

GARCIA, Regina Leite. **Novos Olhares sobre a Alfabetização**, São Paulo: Cortez, 2001.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: **Editora Perspectiva**, 1999.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**.

MACHADO LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos**. 14ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos**. 14ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

MEIRA, M. E. . **Desenvolvimento e aprendizagem: reflexões sobre as relações e implicações para a prática pedagógica**. Revista Ciência e Educação, volume 5, n.2. Bauru: UNESP, 1998.

Petrópolis: RJ: Vozes, 6ª ed. 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil**. SP: pioneira, 1994.

_____. (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. **Jogos tradicionais infantis**. São Paulo: Vozes, 1993.

_____. **Jogo Brinquedo Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. 3.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

_____. **A linguagem e o pensamento da criança**. 4. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1986

_____. **O juízo moral da criança**. 2.ed. São Paulo: Summus, 1994

Vygotsky: **uma perspectiva histórico-cultural da educação**, 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RONCA P. A. C.: TERZI, C. A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9.ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emilio, da educação**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand, 1992.

ROJAS Jucimara. **Comunicação, ludicidade e símbolo**. Campo Grande, 16º Encontro Estadual de Educação Infantil e Séries Iniciais. Caderno de Resumos, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creches**. Petrópolis: Vozes, RJ, 1999.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Educação, arte e jogo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca, o Lúdico em diferentes contextos**. Petrópolis, RJ, Vozes, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**, São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **Psicologia da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores** (L.S. Vygotsky; [Organizadores Michel Cole... (edital), 5ª ed] – São Paulo: Martins Fontes, 1994).

APÊNDICES

APÊNDICE A – Instrumento de Pesquisa Utilizado na Coleta de Dados

ANEXOS

ANEXO A – Título do Anexo