

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Mendes, Viviane da Silva

RESUMO

Este trabalho tem como meta principal resgatar o lúdico como processo educativo, demonstrando que ao trabalhar com o lúdico não está abandonando a seriedade das atividades ali propostas, pois é por meio das brincadeiras que as crianças se reconhecem e reconhecem o mundo. O papel do lúdico no processo de aprendizagem é reconhecido como sendo um importante instrumento pedagógico importante no desenvolvimento da criança, e como facilitador na assimilação dos conhecimentos. A importância das atividades lúdicas na Educação Infantil, visto que os jogos e as brincadeiras são, conforme os estudiosos, experiências afetivas que se correlacionam ao ambiente e devem ser trabalhadas com as crianças em fase escolar. Embasada nas referências teóricas, percebemos que a existência de jogos e brincadeiras infantis que, quando bem trabalhados, certamente ajudarão no desenvolvimento da criança no processo escolar. Outro fato importante é o Lúdico na Literatura infantil, o uso da hora do conto é fundamental para transformar as crianças em adultos críticos e com coragem e capacidade de enfrentar a sociedade.

Palavras-chave: Aprendizagem. Brincar. Educação infantil.

1. INTRODUÇÃO

Entendemos que a criança é um ser lúdico na sua essência, isso faz com que o compromisso com o brincar ultrapasse qualquer perspectiva do adulto com relação a ela. A natureza da criança requer um ambiente, rico em estímulos e possibilidades de explorar, descobrir, recriar.

A brincadeira é uma linguagem natural e é importante que esteja na escola desde a educação infantil para que o aluno possa se colocar e se expressar através de atividades lúdicas. Considerando-se como lúdicas as brincadeiras, os jogos, a música, a arte, e a expressão corporal, ou seja, atividades que mantenham a espontaneidade das crianças, destacando ainda que brincando, a criança vai construindo os pilares da compreensão e utilização de sistemas simbólicos como a escrita, a capacidade e habilidades em perceber, criar, montar e desenvolver laços de afeto e confiança no outro.

A criança precisa brincar relacionar-se e interagir ludicamente com as pessoas, com o ambiente, alcançando assim estágios mais complexos de

desenvolvimento de suas potencialidades. Isso contribuirá para a construção de sua inteligência e, desta forma, a criança estará garantindo o seu lugar no mundo como pessoa.

Na infância, ao brincar, os termos brinquedos e brincadeiras sinalizam a criança. Sabendo da importância da necessidade de brincar, que a criança tem desde os primeiros meses de vida convém que os profissionais da educação busquem metodologias tendo o brincar como recursos pedagógicos oferecendo - as o direito não só de acesso à Educação infantil, mais experimentando o prazer de aprender a fazer por meio de brincadeiras. As atividades lúdicas são ferramentas fundamentais, através das quais a criança se prepare para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, se integrando, se adaptando as condições que o mundo lhe oferece, assimilando e recriando a realidade.

A razão pela qual me interessou trabalhar esse tema foi à necessidade que senti em enriquecer meus conhecimentos sobre o tema abordado, pois como educadora acredito ser fundamental pesquisar, se desafiar e buscar novas teorias que possam possibilitar o rendimento e a aprendizagem das crianças no espaço escolar.

Este trabalho tem como objetivos apresentar um estudo lúdico, sobre jogos e brincadeiras, a fim de mostrar a importância destes no desenvolvimento integral das crianças, estimulando os professores da educação infantil a utilizarem o lúdico no desenvolvimento e aprendizagens dos alunos e também na prática pedagógica como complemento do ensino aprendizagem no processo de alfabetização.

Esta pesquisa bibliográfica aborda as principais teorias e formulações sobre o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, resgatando o espaço da brincadeira pela vida do brincar.

Enfatiza-se o ato de Brincar e atividades lúdicas como fio condutor na trajetória do desenvolvimento infantil.

Enfocando os movimentos e os jogos e suas contribuições para o desenvolvimento das crianças. E abordado a importância do uso do lúdico no processo de alfabetização.

Para realizar este trabalho de cunho teórico, acerca da construção de conhecimentos, como princípios educativos resolveram lançar mão de uma pesquisa

bibliográfica, utilizando uma abordagem qualitativa e descritiva, pois este tem como objetivo identificar a importância do lúdico na Educação Infantil.

Primeiro procurou-se pelos autores mais relevantes e títulos que trouxessem maior contribuição para o assunto. Após o levantamento procedeu-se a leitura das obras e em seguida fez-se a escrita da revisão bibliográfica.

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional através das características do conhecimento do mundo, o lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, a fala, o pensamento e sentimento.

O lúdico é o caminho mais simplificado para que a criança entre para o mundo adulto, pois a criança que tem na infância bem estruturada e com certa liberdade, terá mais possibilidades de ser um adulto criativo e mais seguro de si.

O lúdico não está apenas presente no ato de brincar, mais também no ato de ler, no apropriar-se da leitura com forma material de descobrimento e compreensão do mundo.

O processo de alfabetização através do lúdico acontece todas as vezes que o educador se utiliza de jogos, brinquedos e brincadeiras, não são aqueles de cunho pedagógicos ou educativos, mais todo e qualquer artifício para “troca” com crianças, adolescentes e adultos e “facilitar” a construção do conhecimento.

A alfabetização com base nas atividades lúdicas será bem mais prazerosa tanto para o professor quanto para o aluno. [...] a criança transforma o real em função de seus desejos para satisfação do seu eu. Ela busca compreender a realidade através da ficção, uma vez que, brincando, revive todos os conflitos e os prazeres.

As atividades de expressão lúdica criativas atraem a atenção das crianças e podem se constituírem em um mecanismo de potenciação de aprendizagem, atividades lúdicas promovem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades, principalmente em escolas onde não existe um espaço lúdico, como por exemplo, uma brinquedoteca. Na verdade, a atividade lúdica é uma forma

de o individuo relacionar - se com a coletividade e consigo mesmo. (AMARILHA, 1997).

Para a autora a ludicidade depende diretamente da compreensão do texto ambos podem ser ensinados. As figuras do livro como brinquedos, contribuem na formação de um futuro leitor, afirma que:

[...] Objeto, sons, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimento que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo. (AMARILHA, 1997).

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e se dedicam a sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu e discutiu sobre a educação, mas o tema é sempre atual e indispensável, pois seu foco principal é o ser humano. Então, pensar em educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, nos seus prazeres, enfim, em suas relações evidenciadas.

Alunos querendo mais aprendizagem, não tendo vontade de sair da aula após seu término; alunos querendo voltar à escola porque lá é um lugar bom para passar o dia. Esta é uma realidade desejada por muitos educadores. O que os educadores estão fazendo para proporcionar este prazer de aprender nos alunos. A escola proporciona um ambiente para concretizar esta ideia? De acordo com Resende (1999, p. 42- 43), não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de “talentos”, nem nos gênios, já rotulados. O mundo está cheio de talentos fracassados e de gênios incompreendidos, abandonados à própria sorte. Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos.

A maioria das escolas de hoje está preparando seus alunos para um mundo que já não existe. Ações como dar aulas deverão ser substituídas por orientar a aprendizagem do aluno na construção do seu próprio conhecer, como preconiza o construtivismo, o sociointeracionismo, porque, afinal, ou aluno e professor estão mobilizados e engajados no processo, ou não há ensino possível. O homem informa-se. Ninguém ensina a quem não quer aprender, pois Ausebel, citado por Barreto (1998), alerta para o fato de que a verdadeira aprendizagem é sempre significativa.

Na realidade, no contexto atual, já não há mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. A muito chegou o tempo da convivência com a autoaprendizagem, expressão autêntica da construção do conhecimento que força o professor a tornar-se um agilizador do processo ensino-aprendizagem, e o aluno, um verdadeiro pesquisador.

Se entendermos o conhecimento como uma representação mental, devemos saber que ensinar é um convite à exploração, à descoberta, e não uma pobre transmissão de informações e técnicas desprovidas de significado. Aprender a pensar sobre diferentes assuntos é muito mais importante do que memorizar fatos e dados a respeito dos assuntos.

A própria criança nos aponta o caminho no momento em que não utiliza nem precisa utilizar as energias vãs despendidas pela escola, sacrificadas e coroadas pelo descrédito, porque desprepara seus alunos. O homem é um ser em constante mudança; logo, não é uma realidade acabada. Por esse motivo, a educação não pode arvorar-se do direito de reproduzir modelos e, muito menos, de colocar freios às possibilidades criativas do ser humano originais por natureza. Sneyders (1996) comenta que a pedagogia, ao invés de manter-se como sinônimo de teoria de como ensinar e de como aprender, deveria transformar a educação em desafio, em que a missão do mestre é propor situações que estimulem a atividade de equilíbrio do aluno, construtor do seu próprio conhecimento.

A escola deve compreender que, por um determinado tempo da história pedagógica, foi um dos instrumentos da imobilização da vida, e que esse tempo já terminou. A evolução do próprio conceito de aprendizagem sugere que educar passe a ser facilitar a criatividade, no sentido de repor o ser humano em sua evolução histórica e abandonando de vez a ideia de que aprender significa a mesma coisa que acumular conhecimentos sobre fatos, dados e informações isoladas numa autêntica sobrecarga da memória. De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23), educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

A ideia de estudo com prazer provém da época de Platão e Aristóteles e foi se adaptando às várias concepções de criança e aos interesses e necessidades da sociedade vigente. Desta forma, a brincadeira exerceu papel e funções específicas de acordo com cada momento histórico. Teve funções e papéis irrelevantes, esteve vinculada à educação de forma descontextualizada com o objetivo de facilitar a transmissão de conhecimentos, ajudou na educação dos filhos, principalmente das mães operárias e, atualmente, tem um papel relevante, pois é um dos maiores espaços que a criança tem para formar seus conceitos, seus conhecimentos, conhecer o mundo e integrar-se a ele.

Entende-se que educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. É resgatar o verdadeiro sentido da palavra “escola”, local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento. Almeida (1995, p.41) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A 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. A escola necessita repensar quem ela está educando, considerando a vivência, o repertório e a individualidade do mesmo, pois se não considerar, dificilmente estará contribuindo para mudança e produtividade de seus alunos. A negação do lúdico pode ser entendida como uma perspectiva geral e, desse ponto de vista, está diretamente relacionada com a negação que a escola faz da criança, com o seu desrespeito, ou ainda, o desrespeito à sua cultura.

2.1. A função didática dos jogos

“Ser criança é ter o direito á educação, ao brincar, aos amigos, ao conhecimento, mas principalmente á liberdade de escolha (KISHIMOTO, 2000, p .

A criança descobre o prazer de brincar com suas mãos, com seus pés, depois com todos os seus outros segmentos. É a aprendizagem progressiva de “domínio do corpo” através do jogo corporal, onde o movimento acompanha as diferentes organizações funcionais, ou seja, um denominador comum a todas as formas de inteligência.

A criança vive em intenso processo de desenvolvimento, pois nela se expressa à própria natureza e a cada instante, surge uma nova função. Ao entrar em ação, essas funções impelem a criança a buscar o tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa.

A primeira atividade é brincar e através desse brincar, que ela desperta para o mundo, levado a descobrir novas formas de aprendizagem, numa dialética permanente entre o eu e o mundo.

O movimento para a criança é sua realidade imediata espontânea pela forma como experimenta as coisas, e lhes dá vida própria. O domínio do corpo e a conquista sensorial e intelectual do espaço situam-se a partir do momento em que são oportunizadas iniciativas através de múltiplas experiências de movimento nos diversos locais em que se encontra. Esta possibilidade da criança poder perceber, programar e realizar ações favorece a aquisição de aprendizagens básicas, importantes para o seu desenvolvimento corporal e para sua adaptabilidade social.

Os jogos podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança como mediadores das aprendizagens significativas. Vygotsky (1996) em estudos a esse respeito preceitua que o jogo, além de ser uma fonte de prazer e descoberta para a criança é a tradução do contexto histórico e sócio-cultural refletido nas suas experiências. Nessa perspectiva, ele tem muito a contribuir com as atividades didáticas pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer conteúdo em sala de aula. Porém, a contribuição do jogo para o desenvolvimento das atividades pedagógicas, vai depender da concepção que se tem do jogo, das crianças, da aprendizagem e do desenvolvimento.

Ao usar a experiência dos jogos, as crianças constroem novas experiências com seus colegas, exploram regras e fazem ressurgir responsabilidades, deveres e valores, demonstrando segurança e respeito para consigo e com os outros. Acreditava-se que a criança brincasse apenas para se divertir. Mas hoje, já se sabe que a criança, ao brincar e jogar desenvolve suas competências e relações sociais acrescidas de atitudes positivas para que cresça saudável num todo.

Vygotsky (1996) acredita que o jogo seja de suma importância para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar leva a criança a desenvolver o pensamento abstrato em sua socialização. Quando a criança brinca, podemos observar seu comportamento no que diz respeito às atividades físicas e mentais, às emoções, à socialização, ao seu nível linguístico e ao seu estágio de desenvolvimento.

Relacionando o jogo à socialização, Vygotsky (1996) ressalta que o indivíduo não é apenas ativo, mas interativo, porque constrói conhecimentos a partir da relação intra e interpessoal. É na troca com as outras crianças e consigo mesma que internaliza conhecimentos, papéis e funções sociais.

Para ocorrer uma aprendizagem significativa por meio de jogos não é necessário ter uma qualidade enorme de jogos e nem brinquedos caríssimos, mas sim, uma equipe de educadores que saiba fazer de simples objetos descobertas e explorações imaginativas, pois como já mencionamos, ao jogar, a criança constrói, descobre e enriquece sua personalidade.

Nesse âmbito, ao pensarmos nas atividades lúdicas para a criança de educação infantil, é importante que levemos em conta sua realidade e valorizemos seus conhecimentos, buscando a sua participação ativa por meio de um contexto de troca entre as próprias crianças e a professora. É preciso escolher cuidadosamente os jogos e as brincadeiras mais próximas de sua realidade.

Ainda, é preciso que o educador leve em consideração que o jogo, ao ser introduzido em sala de aula, deve permanecer como divertimento, e ao mesmo tempo, ser educativo nos processos de ensino e aprendizagem. Quando a criança chega na escola, é na educação infantil, que a brincadeira deve ser atividade principal no seu desenvolvimento e na sua aprendizagem, pois brincando é que ela compartilha situações de faz-de-conta e entra no seu mundo imaginário. Nesse brincar, é que se faz necessária a presença da dimensão corporal, a relação corpo e

sentidos, onde o envolvimento da criança com o lúdico tem servido de argumento para fortalecer a concepção de que se aprende brincando.

Outro sim se deve levar em consideração a relação, à postura dos educadores, que precisam participar das brincadeiras demonstrando prazer em fazê-lo, estimulando as crianças para tais ações.

Não obstante, cada educador organiza suas ações motivadoras despertando a curiosidade da criança em situações em que apenas é o orientador, intervindo para mostrar novas situações, respeitando a maneira de agir da criança deixando-a criar novos conceitos. Nesse aspecto, deve-se ter sempre presente que as crianças criam e recriam tudo aquilo que conhecem na sua vivência, em seu mundo, não podendo, porém, confundir o brincar e o jogar com atividades de aprendizagem em que são direcionados os conteúdos exigidos pela escola.

Winnicott (1975), Vygotsky (1987), Piaget (1995) e outros autores procuraram interpretar e classificar o jogo, assumindo várias posições a respeito de sua importância e significado no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança.

Igualmente, no entendimento de Winnicott (1975, p. 63), psicanalista inglês, estudioso do crescimento e desenvolvimento infantil, considera que:

[...] o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requeira tempo e espaço próprios: um fazer que se constitua de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com outros.

Analisando a concepção acima, podemos dizer que no ato de brincar, tanto o adulto quanto a criança estão plenamente libertos para a criação. É através da criatividade, que o indivíduo torna-se pleno e sincronizado com a vida, dando valor a esta, percebendo suas potencialidades, além da importância das trocas inter individuais. A palavra jogo pode, pois, ter uma gama de sentidos como divertimentos, distração, passatempo e outros.

Do mesmo modo Vygotsky (1987, p.112), ao enfatizar o jogo, atribui relevante papel ao ato de brincar na construção do pensamento infantil, explicitando que:

[...] A criança, através da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem, segundo

Vigotsky, tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança à medida que sintetiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

Ainda na concepção de jogos, apontamos Piaget (1995, p. 18 – 42), que descreve quatro estruturas básicas de jogos infantis, que vão se sucedendo e se sobrepondo. Destaca em síntese que o jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.

Sendo assim, apresenta uma classificação que segue a presente ordem: Jogo de exercícios: simples prazer funcional, ou pelo prazer produzido pela tomada de consciência de suas capacidades; Jogo simbólico: representação de um objeto ausente ou de simulação funcional. O interesse está centrado nas realidades simbolizando, e o símbolo serve simplesmente para invocá-los; Jogo de construção: dos quatro aos sete anos as crianças fazem reproduções exatas, e seus símbolos se tornam cada vez mais imitativos, por esse motivo, o jogo simbólico se integra ao exercício sensório-motor ou intelectual e se transforma, em parte, em jogo de construção; Jogo de regras: combinações sensório-motoras ou intelectuais de competência dos indivíduos e reguladas por um código transmitido de geração em geração, ou por acordos improvisados.

A importância do jogo de regras surge quando se aprende a lidar com a delimitação, no espaço, no tempo, no tipo de movimentação válido, na utilização dos objetos e do corpo. É o que pode e o que não pode, é o que garante certa regularidade e, portanto, organiza a ação (torna a ação orgânica).

Piaget (1995) vê no jogo, um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança, acompanha-a, sendo, ao mesmo tempo, uma atividade consequente em seu próprio crescimento.

No entanto, pode-se inferir que a criança aprende com seu corpo em movimento, e, melhor ainda, no espaço da liberdade, criatividade, e ludicidade. Portanto, é necessário que qualquer professor de educação infantil e nos anos iniciais tenha essa ideia geral de como a criança se desenvolve, pois “a criança tem um corpo e está no seu corpo, é um ser que construirá seu processo cultural pelo próprio corpo em movimento (SANTOS, 1998, p.40)”.

Assim sendo, deixar viver a criança simplesmente como um ser humano e, de outra forma, estabelecer com ela uma relação de pessoa a pessoa, são duas

maneiras radicalmente diferentes de olhar, pois o homem é o movimento de sua própria história numa dialética permanente entre o eu e o movimento.

2.2. O lúdico no contexto escolar

O brincar é um processo histórico e socialmente construído, ou seja, a criança aprende a brincar com o outro, sendo que brincando descobre como enfrentar situações de medo, dor, angústia, alegria, ou ansiedade. A brincadeira é um exercício de atividade.

Brincar propõe um mundo imaginário à criança e a envolve na presença de reprodução, através do faz de conta, do só de brincadeira, a criança atribui outros significados aos objetos com os quais brinca, com o propósito de favorecer suas necessidades e desejos de forma imediata, revivendo suas experiências.

O ato de brincar tem a vantagem de ser o que a criança mais gosta de fazer, sendo para ela a coisa mais séria, importante e envolvente. Quando livre a espontânea, a brincadeira absolve, centraliza suas energias, provoca e desenvolve sua inteligência, apoia e expressa sua efetividade, ajudar a conhecer, descobrir, criar, porque ela não surge pronta e, manifestando-se desde a primeira infância, utiliza-se de habilidades criando um espaço para a realização de desejos.

Cunha admite que, “brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano [...]. É brincando que a criança mergulha na vida, sentindo-a na dimensão de suas possibilidades”. (Apud Friedmann 1992, p.35).

De acordo com Vygotsky (1987), no início da vida, sua ação sobre o mundo é determinado pelo contexto, perceptual e pelos objetivos nele contidos, porém quando se iniciam as brincadeiras de faz- de- conta há um novo e importante processo psicológico para a criança, o processo de imaginação que lhe permite se desprender das restrições compostas pelo ambiente. Agora a criança possa a ser capaz de modificar o significado das coisas, transformando uma coisa em outra.

O ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades lúdicas devem visar a autoestima, ao autoconhecimento, a cooperação, porque estes conduzem à imaginação, à fantasia, à criatividade, à criticidade. Sendo assim, a criação não irá desenvolver suficientemente o processo de suas importantes habilidades.

Entende-se assim como primordial pensar sobre brincar na “Educação Infantil”, visto que brincar é a atividade mais completa da criança. A brincadeira vincula-se à função pedagógica da pré-escola. Através da brincadeira infantil, as crianças exercem sua função social, atuando como produto de história e cultura.

Alguns questionamentos surgem em salas de professores, como: as crianças no recreio só brigam; se atropelam de tanto correr; mas será que estes educadores estimulam a parar para brincar e as ensinam brincar? Quantas vezes estas atividades lúdicas indispensáveis na educação infantil são substituídas por vídeo e TV. Afirma Dornelles, “muitas vezes, porém, deixamos por conta das apresentadoras de TV o ensinamento de canções, danças e confecção de brinquedos” (...) (apud. Craidy & Kaesher, 2001.p.102).

A criança traz consigo um potencial a ser desenvolvido na sua ação sobre as pessoas, objeto e em determinadas situações, as mudanças que ocorrem na infância são muito rápidas, mais do que em qualquer outro período da vida.

De zero a seis anos na fase da Educação Infantil acontece a maior parte do desenvolvimento do ser humano e, dependendo da forma que a criança for estimulada nesta fase, acarretará consequências positivas ou negativas no futuro.

As instituições escolares de Educação Infantil, não podem impedir a criatividade, sufocando nas crianças liberdade de viver como crianças, fato que muitas vezes acontece pelo desconhecimento da relevância de brincar no desenvolvimento infantil.

Afirma “Gomes,” educar crianças com pouca idade não é apenas dar alimento e cuidados necessários.

[...]Junto com carinho e cuidados higiênicos é fundamental que as crianças pequenas recebam estímulo que desenvolvam seus sentidos e posteriormente sua intelectualidade (apud CRAIDY & KAERSHER, 2001.p.109).

Cabe à instituição escolar a tarefa de tornar disponível o acervo cultural existentes nas brincadeiras, não dando somente oportunidade à “Educação Infantil”, mas também o de experimentar o prazer de aprender a fazer por meio de brincadeiras a todas as crianças da instituição.

A brincadeira é necessária, sem dúvida nenhuma, mas os educadores em suas aulas não podem deixar com que a racionalidade, acompanhada com o tradicionalismo, apague o calor da paixão que as atividades lúdicas proporcionam a

cada criança, ajudando-as no processo de aprendizagem, ludicidade é caninho estimulador e enriquecedor para atingir uma totalidade neste processo.

Segundo Dornelles (...) “muitas vezes damos lugar em nossas salas de aula apenas para o controle, a privação, a vigilância, o governo de si e do outro. Precisamos em muitos casos, também resgatar o espaço do lúdico pelo lúdico, passear para curtir o que está ao nosso redor” (...) (apud Creidy & Kaersher, 2001,p.107). Diante desta afirmação, a ação pedagógica depende da formação de educador, faltando-lhes condição para rever sua ação junto às crianças.

É necessário que os educadores reflitam sobre sua postura diante das atividades lúdicas. Sentir que a ludicidade pode resgatar a sensibilidade, até então adormecida nos mesmos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos ser importante deixar aos leitores algumas considerações a respeito da inteligência da criança.

Entendemos por inteligência, a investigação do movimento com adaptação continua de situações novas. Quando bebê tenta passar um objeto por entre obstáculos intercalados, ele o faz de diversas maneiras, não se dando conta de que o tamanho do objeto inclui diretamente no espaço disponível para a passagem do mesmo.

Percebemos também que, quando uma criança vê vários deslocamentos de um objeto sendo escondida por um adulto em brincadeira de esconde-esconde ela sempre irá procurá-lo onde viu pela primeira vez.

Isso significa que as noções de antes e depois estão, apenas iniciando, e futuramente serão aplicadas em acontecimentos externos. Daí vem a importância de observá-las em atividades lúdicas, para a compreensão de tal procedimento infantil.

Quando a criança brinca ou pratica exercícios motores, ela combina diferentes ações motores entre si, divertindo-se em repetir varias vezes os mesmos esquemas, porém modificando a cada repetição de um movimento.

Em certos movimentos de sua infância a criança finge ações como dormir, levar a mão na boca como se estivesse comendo.

Esses esquemas simbólicos indicam um esboço, de representação ou vocação de uma situação ausente já vivenciada. Esta fase marca o início da representação e, considera os exercícios motores simples e os símbolos lúdicos das brincadeiras simbólicas.

O fazer é um dos critérios essenciais a orientar as condutas do professor frente às crianças.

Sendo assim, o que realmente importa é selecionar o maior número possível de situações que promovem o desenvolvimento de habilidades variadas, pois o objetivo é sempre a aprendizagem.

Resultando que a formação do leitor é uma necessidade que ainda se evidencia hoje em nosso país e ciente desse fato compreendemos se dá no contexto escolar, espaço privilegiado para que ocorra essa formação.

Acreditamos que a formação do leitor passa pelo crivo da leitura literária direcionamos nossa atenção para o ensino da literatura no ensino da educação infantil.

O ensino da literatura, em especial, da literatura infantil, ainda não se configura como uma prática norteada por reflexões teóricas fundamentadas nos princípios que são próprios do texto literário, de modo que passa assegurar-se sem a necessidade de afirmar-se na dependência de outros conteúdos ou datas comemorativas no calendário escolar como condição para acontecer.

Na educação infantil é de fundamental importância, além de jogos, trabalhar com a literatura infantil de modo lúdico, o contar, recontar histórias, usar de toda criatividade para desenvolver na criança o imaginário, a fantasia, a criatividade e a criticidade.

E é exatamente essa prática que defendemos, proporcionar à criança a oportunidade de expor suas ideias. Porém, se de um lado devemos enfatizar o processo dialógico, partindo dessa interação para compreender o funcionamento da linguagem, por outro, precisamos reconhecer na relação com o meio e com o lúdico, de forma especial, intervêm muitas formas de conhecimentos.

O conhecimento linguístico, social e cognitivo, não constituem formas isoladas, mas aspectos que relacionam intimamente num fluxo dinâmico de interferências. Relacionando o conjunto destas, enfatizando as atividades lúdicas e

reconhecemos, através de nossa prática que a aplicação das mesmas amplia as possibilidades de intervirnos nos aspectos do conhecimento infantil.

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ABRAMOVICH, Anete; WAJSKOP, Gisela. **Creches – Atividades para crianças de Zero a Seis anos**. São Paulo: Moderna.

ABRAMOVICH, Fanny. **Literatura Infantil**. São Paulo: Scipione, 1989, p. 65-95.

ALVES, Rubem. **Alegria de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1994.

ANDRADE, Maria Márcia. **Histórias Infantis rimam com teatro e respeito às diferenças**. Revista do Professor, Porto Alegre, n.19, p.36-37, jan/mar. 2003.

ANDRÉ, Tâmara Cardoso. **Literatura Infantil – Práticas adequadas ajudam a despertar o gosto pela literatura**. Revista do Professor, Porto Alegre, n.78, p. 18-21, abr/jun. 2004.

AROEIRA, Maria Luísa C., SOARES, Maria Inês B., MENDES, Rosa Emília A., **Didática de pré-escola: vida criança: brincar e aprender**, São Paulo: FTD.1996.

ARROYO, Leonardo. **Literatura infantil brasileira**. São Paulo: Melhoramentos, 1990, p. 217-223.

BETTELHEIM, Bruno. **A Psicanálise dos Contos de Fadas**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980.

CRAIDY, Carmem, KAERSHER, Gládiz E., **Educação infantil: pra que te quero?**. Porto Alegre. Artmed, 2001.

CUNHA, Maria Antonieta Antunes. **Literatura infantil teoria & prática**. 11. ed. São Paulo, Ática, 1991.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Editora Cortez, 1980.

KISMHOTO, Tizuko m. **jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2000.

LAJOLO, Marisa. **Do mundo da leitura para a leitura do mundo**. São Paulo: Ática, 1993.

PIAGET, Jean. **PSICOLOGIA E PEDAGOGIA**. 4ª Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PONDÉ, Maria F. **Poesia para crianças: a mágica da eterna infância**. In: KHÉDE, Sônia Salomão (Org.). Literatura infanto-juvenil – um gênero polêmico. Rio de Janeiro: Vozes, 1983, p. 95-102.

SANTOS, Carlos Antonio dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: Sprint, 1998.

SOARES, Magda. **Letramento: Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica 1998.

VYGOSTSKY, L. S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins fontes, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. Paulo Bezerra (Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZAPPONE, Mirian H. Y. **A leitura de poesia na escola**. In: MENEGASSI, ABRAMOVICH, Fanny. Literatura Infantil: gostosuras e bobices. São Paulo: Scipione, 1989.