

CÉLIA REGINA BOVO

OS JOGOS E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

**CURITIBA
2003**

OS JOGOS E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada a orientadora Professora Doutora: Leila Juliete Kaló como requisito parcial à conclusão do curso de Especialização em Organização do Trabalho Pedagógico do Setor de Educação da Universidade Federal do Paraná.

**CURITIBA
2003**

A CRIANÇA APRENDE AQUILO QUE VIVE

Se a criança vive em equilíbrio, aprende a ser justa.

Se a criança é estimulada aprende a confiar.

Se a criança é criticada aprende a condenar.

Se a criança é valorizada, aprende a valorizar.

Se a criança em amigos ela aprende a viver na amizade.

Se a criança tem a afetos, ela aprende a ser amiga.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus que está sempre junto de nós nas horas mais difíceis da nossa caminhada.

Aos meus pais Saul e Bárbara,
pela vida e pela educação que me propiciaram.

A orientadora Professora Doutora Leila Juliete Kalo por ter aceito me orientar acrescentando carinhosamente os conteúdos necessários para à realização deste trabalho.
E as amigas Cintia e Verônica que me ajudaram muito.

RESUMO

Entendendo que o Jogo Infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa, onde a criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo paralelamente ao seu desenvolvimento, ou melhor dizendo, integrado ao seu desenvolvimento. Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem.

Buscando instrumentalizar-se sobre o eixo temático “o lúdico” porque compreendido que é pela ludicidade, ou seja pelo jogo, brinquedo e brincadeira no universo infantil que as mesmas se desenvolverão os seus aspectos físicos, sociais, psicológicos e intelectuais, bem como transformará as instituições infantis em locais onde a criança sentirá prazer em estar inserido, desmistificando o paradigma de “depósito de crianças e assistencialismo”, construindo assim a sua identidade e garantindo o seu espaço de valorização no campo educacional, perante a sociedade em que vive e seus governantes.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO DECORRER DA HISTÓRIA	9
2. PERSPECTIVAS DE AUTORES SOBRE O LÚDICO NO CONTEXTO INFANTIL... 16	
2.1 O JOGO, O BRINQUEDO E A BRINCADEIRA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	17
3. A INTERFERÊNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	21
4. ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS DE 0 À 6 ANOS.....	28
4.1 SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA AS CRIANÇAS DE 0 À 2 ANOS	30
4.2 SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA AS CRIANÇAS DE 3 À 4 ANOS.....	32
4.3 SUGESTÕES DE ATIVIDADES LÚDICAS PARA AS CRIANÇAS DE 5 À 6 ANOS.....	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	42

INTRODUÇÃO

O processo de construção desta monografia surgiu a partir das preocupações advindas com o estudo da especialização, os quais provocaram algumas questões que procuravam melhor compreender por meio de algumas investidas teóricas.

Incentivada por estas leituras foram se estruturando e adensando questões relativas a interferência do lúdico na Educação Infantil.

Cabe a esta proposta ampliar as significações referentes ao lúdico no processo de desenvolvimento infantil aproveitando referenciais teóricos.

São apresentadas evoluções significativas no que diz respeito ~~no que diz~~ respeito a criança, professor e a educação, conceituações diferentes, dependendo da concepção pedagógica a qual estava fundamentada.

A evolução histórica da Educação infantil fará parte dessa análise.

Nesta proposta Froebel e Pestalozzi serão os principais pedagogos em destaque. Pioneiros na arte de referências às crianças e o lúdico no chamados "Jardins de Infância".

Claro que hoje temos muitos outros teóricos que abordam o assunto, mas é essencial, conhecer a origem e a temática utilizada com relação ao início da escolarização e da construção do saber historicamente acumulados.

A leitura de diferentes bibliografias subsidiará o esclarecimento para os profissionais da educação sobre as características do lúdico na Educação Infantil.

A evolução histórica do lúdico demonstra como o sentido de infância e educação vem mudando com o passar do tempo e não cabe ao educador continuar com concepções desarticuladas da sua realidade, pois as mudanças não ocorrem de forma homogênea e sim sob conflitos sociais. Por esse motivo a necessidade de tornar evidente a infância e a educação sob os enfoques, históricos, socio- culturais e pedagógicos.

1. CONTEXTUALIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO INFANTIL NO DECORRER DA HISTÓRIA

"Para compreender a concepção de infância na perspectiva histórica demanda compreendê-la como fruto das relações sociais de produção que as diversas formas de ver a criança e produzem a consciência da particularidade infantil variando de acordo com a cultura onde ela é concebida" (PROPOSTA CURRICULAR, 1998 p. 19).

O propósito deste capítulo é expor reflexões sobre a historiografia da infância e da educação contextualizando-as em cada época da história.

A Pré - História é constituída desde o homem primitivo até o ano 4.000 antes de Cristo (a.C.) e primórdios dos registros escritos. Ao referir-se em sociedades tribais a ARANHA (2000, p.26), caracteriza-as como: "*não têm estado, não têm classes, não têm escola, não têm história, não têm escrita comércio e não têm escola*". Sendo que nesta época as crianças aprendiam imitando gestos dos adultos nas atividades diárias e nas cerimônias dos rituais, aprendendo para vida e por meio dela.

Na Antigüidade inicia-se com a invenção da escrita em 4.000 anos a C. até a Queda do Império Romano 476 depois de Cristo (d.C.), onde Roma foi invadida pelos "Bárbaros" (entre os gregos e romanos aquele que era estrangeiro). A educação divide-se em: Oriental educação tradicionalista, o saber é restrito e significa forma de poder em meio a populações completamente analfabetas; a Grega atingiu o ideal avançado chamado "paidéia" (inicialmente significa apenas criação dos meninos - pais, paidós, criança); educação integral consistia na integração de educação e cultura, destaca-se as cidades - estados Esparta valoriza as atividades guerreiras, desenvolvendo a educação severa voltada para a formação militar, o culto ao corpo através da ginástica, as crianças menores de sete anos permanecem com a família e após aos sete anos o estado oferece educação pública e obrigatória e Atenas priorizavam a filosofia e a ciência, com vista a escola primária destinava-se a ensinar os rudimentos: leitura do alfabeto, escrita e cômputo, enfatizando o latim, a educação das crianças começam aos sete anos: sendo menina permanece aos cuidados maternos, se for menino desliga-se da autoridade materna, iniciando a educação física, musical, alfabetização acompanhado pelo escravo o "pedagogo" (aquele que conduz as criança, paidós - criança e agogós - que conduz) e

a Romana considerada como "humanista" (considera no sentido literal de humanidade e propriamente no sentido literal de educação e cultura do espírito) busca no homem aquilo que caracteriza no homem em todos os tempos, as crianças aprendiam o latim e o grego, não diferenciavam da educação grega. É nessa época que surgem os primeiros estudos em torno de jogos, como KISHIMOTO salienta: "*entre os romanos os jogos destinados ao preparo físico voltam-se para formação de soldados e cidadão obedientes e devotos, a influência grega acrescentam-lhes a cultura física, formação estética e espiritual*" (1998, p. 15).

Na Idade Medieval compreende o período desde a Queda do Império Romano 476 até a Tomada de Constantinopla pelos turcos Otomanos em 1453, capital do Império Romano do Oriente, porto de comércio para os europeus, cidade que permite o acesso a Índia. A igreja tem papel decisivo nesta época, além de espiritual torna-se efetivamente política exercendo controle da educação e da fundamentação dos princípios: morais, políticos e jurídicos da sociedade medieval, concomitantemente são fundados os "asilos" que consistem-se em instituições com a finalidade de guardar e suprir necessidade básicas das crianças órfãs, abandonadas e pobres, mantidas pelos serviços "filantrópicos" (amor à humanidade e a caridade), sendo que a educação dessas crianças está direcionada a princípios de corrigir, compensar e recuperar sua condição de marginalidade social. O Cristianismo impõe a educação disciplinadora, escolas episcopais e anexas a mosteiros impõem dogmas e distanciam-se do desenvolvimento da inteligência, ênfase na memorização e obediência, neste clima não há condições de expansão de jogos, considerados delituosos.

Na Idade Moderna ou Renascimento período de valorização do homem de 1453 à 1789 "Revolução Francesa" (revolução burguesa marcada por lutas e violências, provocando profundas transformações na vida política, social e econômica da França e Europa, pela qual a burguesia tomou o poder, rompendo com a "monarquia absoluta" (estado ou forma de governo em que o soberano é monarca, sendo: vitalício, hereditário, único e superior a todos os outros) surgindo a consolidação do "capitalismo" (sistema econômico e social, fundado na influência e predominância do capital, regime social onde os meios de produção constituem-se propriedade privada e pertencem aos capitalistas). É

caracterizada pelos movimentos artísticos e literários na Itália, com invenções e descoberta da terra, a revolução francesa com os ideais de igualdade, liberdade e fraternidade, com vontade de normalizar as classes trabalhadoras por meio da educação defendia a universalização do ensino promovendo a educação para todas as classes como instrumento de cidadania e de fornecimento de conhecimentos básicos aos processos produtivos da sociedade industrial.

Nesta época a criança era compreendida ambigualmente, ou seja, ela era dotada de capacidades "inatas" caracterizando-se a concepção inatista que parte do pressuposto que os eventos que ocorrem após o nascimento não são essenciais para desenvolvimento, dado que o indivíduo com padrões inatos de comportamento, essa idéia forte nessa cultura, serviu de base de formulação de teorias pedagógicas, influenciando prática educativas como os "jardins de infância" lugar onde as crianças pequenas sementes, cuidadas pelos adultos, jardineiros responsáveis por fazer brotar as características individuais da mesma. A ênfase na hereditariedade fez com que educadores pensassem que, diante de cada criança, não há o que fazer, surgindo os seguintes ditados populares "pau que nasce torto não tem jeito, morre torto" e o "filho de peixe, peixinho é", de outro era ser incompleto e imaturo que precisa ser modelado, ensinado e educado pelo meio, caracterizando-se a concepção ambientalista nesta concepção a criança é como "uma folha em branco" nasce sem características psicológicas predeterminadas, modelada, estimulada e corrigida pelo meio, sendo assim o desenvolvimento infantil é produto determinado basicamente pelo ambiente, tendo o adulto como promotor do desenvolvimento infantil, do qual ensina, molda o seu: comportamento, caráter e conhecimento, surgindo a educação compensatória.

A criança deixa de conviver com os adultos e passa a ser mantida a distância num processo de enclausuramento denominado escola, evidenciando assim a existência do mundo próprio e autônomo da infância, alguém que precisa ser cuidada, escolarizada para a educação futura. O jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano de jovens como tendência natural do ser humano, neste contexto situa-se o nascimento do "jogo educativo" (como suporte da atividade didática, visando a aquisição de conhecimento e conquista o espaço definitivo na educação infantil). A imagem da

criança como ser dotado de natureza distinta do adulto, permitindo a criação e expansão de estabelecimentos para educar a infância.

Contrapondo as duas concepções apresentadas: inatista e ambientalista, a concepção interacionista considera os dois elementos: o biológico e o social, não podem estar dissociados porque exerce influência mútua, as características biológicas preparam a criança para agir sobre o social e modificá-lo tendo em vista que a defesa da reciprocidade de influências entre o indivíduo e o meio. Sendo assim aquisição de conhecimento é o processo construído pelo indivíduo durante toda sua vida, não estando pronto ao nascer, nem sendo adquirido passivamente graças as pressões do meio, o desenvolvimento se constrói na e pela interação da criança com outras pessoas do seu meio ambiente, essencialmente com aquelas envolvidas efetivamente e efetivamente em seu cuidado construindo seus modos de: agir, pensar, sentir, visão de mundo e conhecimento. Nesta visão o adulto assume o papel de mediador da criança com o meio.

Na Idade Contemporânea 1789 até os dias atuais, período em que vivemos atualmente marcado pelo desenvolvimento: da indústria, tecnologia, dos meios de transporte e comunicação, das invenções e das descobertas científicas, era de progresso, com problemas e violências. Neste contexto no século XIX o estado interfere na educação, estabelecendo a escola como elemento universal, leiga, gratuita e obrigatória. Destacamos os principais pedagogos que atuaram significativamente no processo, sendo: educativo" (como suporte da atividade didática, visando a aquisição de conhecimento e conquista o espaço definitivo na educação infantil). A imagem da criança como ser dotado de natureza distinta do adulto, permitindo a criação e expansão de estabelecimentos para educar a infância.

Contrapondo as duas concepções apresentadas: inatista e ambientalista, a concepção interacionista considera os dois elementos: o biológico e o social, não podem estar dissociados porque exerce influência mútua, as características biológicas preparam a criança para agir sobre o social e modificá-lo tendo em vista que a defesa da reciprocidade de influências entre o indivíduo e o meio. Sendo assim aquisição de conhecimento é o processo construído pelo indivíduo durante toda sua vida, não

estando pronto ao nascer, nem sendo adquirido passivamente graças as pressões do meio, o desenvolvimento se constrói na e pela interação da criança com outras pessoas do seu meio ambiente, essencialmente com aquelas envolvidas efetivamente e efetivamente em seu cuidado construindo seus modos de: agir, pensar, sentir, visão de mundo e conhecimento. Nesta visão o adulto assume o papel de mediador da criança com o meio.

Na Idade Contemporânea 1789 até os dias atuais, período em que vivemos atualmente marcado pelo desenvolvimento: da indústria, tecnologia, dos meios de transporte e comunicação, das invenções e das descobertas científicas, era de progresso, com problemas e violências. Neste contexto no século XIX o estado interfere na educação, estabelecendo a escola como elemento universal, leiga, gratuita e obrigatória. Destacamos os principais pedagogos que atuaram significativamente no processo, sendo:

PESTALOZZI (Johann Heinrici Pestalozzi) suíço-alemão nascido em Zudque 12/01/1746 e morreu em Brugg na suíça em 17/02/1827. Educador suíço que demonstrou a influência do meio social sobre a educação lançando bases da pedagogia moderna ao conceber o sistema de ensino prático e flexível, que procurava estimular as faculdades intelectuais e físicas das crianças, sendo que elas tem potencialidade inatas que serão desenvolvidas até a maturidade, semente esta que se transforma em árvore, que precisa do jardineiro para ministrar a instrução de acordo com o grau crescente da mesma, o método de educar segundo a natureza.

O FROEBEL (Friedrich Wiheim August Froebel) pedagogo e educador alemão, criador dos jardins de infâncias que pela Europa espalharam-se com o nome de Kindergarten. Nasceu em Oberweissbach na Turingia região da Alemanha em 21/04/1782 e morreu em Marienthal em 21/06/1852. Oportunizou a educação infantil anterior aos sete anos, com base em sua técnica educativa do desenvolvimento das atividades voluntárias da criança, sendo o físico e o espírito apenas estimulados e motivados com seu desenvolvimento natural, do que adviriam resultados positivos na educação adulta. Privilegia atividade lúdica por perceber o significado funcional do jogo e do brinquedo para o desenvolvimento "sensódo - motor" (relativo ao mesmo tempo aos

fenômenos sensoriais e atividades motora) inventa métodos para aperfeiçoar as habilidades das crianças.

Adepto de PESTALOZZI, entende que a criança é considerada sementinha e que o jardineiro deve cuidar da planta desde pequenina para que cresça de forma harmoniosa e pressupõe que os primeiros anos do homem são básicos para sua formação. Segundo OLIVEIRA (1996, p.14) considera a criança como:

“As crianças-pequenas sementes que adubadas e expostas a condições favoráveis em seu meio ambiente, desabrochariam em clima de amor, simpatia e encorajamento, estariam livres para apreender sobre si mesma e sobre o mundo”.

Nesta perspectiva identifica-se a Tendência Romântica onde a criança é entendida como semente que precisa ser regada pelo jardineiro, ou seja, a professora. Tendo como princípios básicos da escola nova: a valorização dos interesses e necessidades das crianças a ênfase no caráter lúdico das atividades infantis; a crítica a escola tradicional. Além dessa tendência romântica surgiram as seguintes tendências: Tendência Cognitiva, a criança é sujeito que pensa, e a pré - escola é o lugar que torna as crianças inteligentes favorecendo o desenvolvimento "cognitivo" (aquisição do conhecimento), formando homens criativos, inventivos e descobridores, críticos e ativos na construção da autonomia e a Tendência Crítica, a criança e o professor são cidadãos, sujeitos ativos e responsáveis e a educação deve favorecer a transformação do contexto social.

O contexto histórico e social influenciaram na educação brasileira desde o descobrimento do Brasil, e esta interferência ocorreu também nos jardins de infância, pois são modelos criados na Europa. A Educação Infantil só foi entendida como direito no Brasil a partir da Constituição Brasileira de 1988, onde definiu-se como direito das crianças de 0 à 6 anos de idade freqüentar as instituições de creche e pré-escola mantida pelo estado. A criança passa a ser entendida como sujeito de direito e em pleno desenvolvimento desde o seu nascimento.

Em julho de 1990 foi criado o Estatuto da Criança e do Adolescente que reafirma em seu art. 54, inciso IV *“é dever do estado assegurar a criança e adolescente (...) o atendimento em creche e pré-escola a criança de 0 à 6 anos de idade”.*

A Lei de Diretrizes e Bases na Educação Nacional (LDB) lei nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 em seu art. 29: "*a educação infantil primeira etapa da educação básica tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até os 6 anos de idade em seus aspectos: físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade*". A educação infantil obteve legalmente o redimensionamento e o reconhecimento do seu valor na transmissão de conhecimento historicamente construído pela humanidade, bem como proporcionar ambiente estimulador, com profissionais qualificados, construindo propostas pedagógicas que subsidiem sua prática cotidiana, aspectos estes fundamentais para o desenvolvimento da criança. Sendo que cabe ao município manter as instituições de educação infantil, criando políticas orçamentárias para as mesmas, garantindo o acesso a todos. Nesta perspectiva a criança é compreendida como sujeito histórico e culturalmente localizado que necessita ser conhecido, respeitado e valorizado nas instituições de ensino.

Como pode-se constatar através dessa evolução histórica a criança teve diferentes sentidos de infância comparando com atualidade, neste sentido é essencial compreendê-la como um sujeito histórico-social, com a expansão de jogos na área da educação, estimulados pelo crescimento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre jogo e educação, oportunizando o espaço rico em estímulos, de forma criativa e prazerosa, por essa razão enfocamos o lúdico como recurso pedagógico na educação infantil, com vista o desenvolvimento infantil apresentado no próximo capítulo.

2. PERSPECTIVAS DE AUTORES SOBRE O LÚDICO NO CONTEXTO INFANTIL

"O desenvolvimento da espécie humano são adquiridos mediante a interação com o meio físico e social que envolvem as crianças desde o seu nascimento" (BASSEDAS, 1999 p. 23).

Para compreender o papel fundamental do lúdico, recurso que possibilita avanços na educação infantil, especificamente no desenvolvimento infantil das crianças de 0 à 6 anos de idade, onde é essencial destacar que todos os seres humanos são diferentes porque os fatores segundo BOCK (1999, p. 99-100) : "hereditariedade" (a carga genética estabelece o potencial do indivíduo que pode ou não desenvolver-se); "crescimento orgânico" (refere-se ao aspecto físico); "maturação neurofisiológica" (é o que torna possível determinado padrão de comportamento); "meio" (o conjunto de influências e estimulações ambientais altera os padrões de comportamento do indivíduo), afetam todos os aspectos do desenvolvimento que constituem-se basicamente em quatro, que são indissociados, sendo: "aspecto físico - motor" (refere-se ao crescimento orgânico à maturação neurofisiológica, à capacidade de manipulação de objetos e de exercício do próprio corpo); "aspecto intelectual" (é a capacidade de pensamento e de raciocínio); "aspecto afetivo e emocional" (é o modo particular do indivíduo integrar as suas experiências sentindo) e o "aspecto social" (maneira como o indivíduo reage diante das situações que envolvem outras pessoas).

É neste contexto que o lúdico contribuíra na instituições da educação infantil, mas para compreendê-lo faz-se necessário explicitar o sentido etimológico atribuído na perspectiva de alguns autores:

Para FERREIRA (1993, p.341): *"O lúdico é relativo a jogos, brincadeiras e divertimentos"*.

SANTOS ao falar em lúdico argumenta: *"que é o veículo do crescimento, meio natural que possibilita a exploração do mundo de forma prazerosa, construção do conhecimento, promovendo o desenvolvimento e aprendizagem brincar é viver"* (1999, p. 20).

KISHIMOTO diz que o fenômeno lúdico assume os respectivos significados para os seguintes pensadores da psicologia cognitiva: WALLON é forma de infração do cotidiano e suas normas; BRUNNER atribui ao ato lúdico o poder de criar situações exploratórias propícias para a solução de problemas; VYGOTSKY e ELKONIN entendem o lúdico como situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social e PIAGET tendo como princípio básico a noção de equilíbrio como mecanismo adaptativo da espécie, admite a predominância do lúdico, de comportamentos e de "assimilação" (o sujeito incorpora situações dentro de formas de pensamento, as estruturas mentais organizadas) sobre a "acomodação" (as estruturas mentais reorganizam-se a partir de ambientes externos)" (1998, p. 10).

GIRARD citado por KISHIMOTO: "*o jogo é para criança o fim em si mesmo, ele deve ser para nós meio de educar, de onde seu nome jogo educativo que toma cada vez mais na linguagem da pedagogia infantil*" (1998, p. 18).

É nesta perspectiva que o jogo na educação, tem concomitante duas funções sendo: lúdica o jogo propicia a diversão o prazer e até o desprazer, quando escolhido voluntariamente e educativo o jogo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

2.1 O jogo, O Brinquedo e a Brincadeira na Educação Infantil.

As atividades lúdicas sempre fizeram parte do contexto infantil, suas significações vem evoluindo com o passar do tempo. A forma para se perceber o jogo, o brinquedo e a brincadeira está relacionada com a concepção de infância de cada período histórico ou seja tanto a criança em si, quanto a arte de brincar não era de interesse dos adultos da época havia certo descaso quanto o aspecto do desenvolvimento infantil. Atualmente o jogo, o brinquedo e a brincadeira e suas devidas contribuições se consolidaram através de estudos com relação a construção do universo infantil, sendo que aparecem como sinônimos e para entender a terminologia dos mesmos referenciamos alguns autores, sendo:

KISHIMOTO (1998, p. 39-46) ao referir-se aos jogos infantis enfatiza a perspectiva de alguns pensadores sobre o mesmo, sendo: no entendimento de PIAGET cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre a assimilação e acomodação, ou seja o sujeito assimila eventos e objetos ao seu eu e suas estruturas mentais, classificando três sistemas de jogos: “jogos de exercício” (aparecem aos 18 meses de vida, envolvendo as repetições de seqüências estabelecidas ações e manipulações, sem propósitos práticos, mas pelo prazer da atividade), “jogos simbólico” (surge por volta dos 2 anos de vida com o aparecimento da representação e da linguagem, a brincadeira de fáz-de-conta inicialmente é solitária, após os 3 anos utiliza os símbolos coletivos) “jogos de regras de regras” (marca a transição da atividade individual para a socializada, sua função é integrar o grupo).

Na perspectiva de WALLON a imitação representa a origem do comportamento lúdico, visto que, se a representação nasce da imitação, o aparecimento de brincadeiras simbólicas depende do domínio de processos imitativos. Destacam-se quatro tipos de jogos: funcionais (representa movimento simples, como o agitar de dedos ou movimentar objetos); ficção (são brincadeiras de faz-de-conta); aquisição (a criança aprende as brincadeiras vendo e ouvindo); construção (a criança reúne e combina objetos entre si, modifica e cria objetos).

Na concepção de VYGOTSKY considera que o jogo são condutas que imitam ações reais, não apenas sobre ações de objetos, mas também substituição de objetos, evidencia dois elementos na brincadeira infantil situação imaginária e as regras, de um lado o jogo com regras implícitas (a criança imita o motorista do trem mudando o roteiro conforme suas regras implícitas) e de outro lado o jogo com regras explícitas (o jogo de futebol as regras são explícitas mas varia conforme a estratégia utilizada pelos participantes), ressalta que será no contexto social que a criança aprenderá as brincadeiras. Os primeiros anos de vida, a brincadeira é atividade predominante e constitui-se em dois níveis de desenvolvimento: nível de desenvolvimento real entendido como referente aquelas conquistas que já estão consolidadas na criança, são aquelas funções ou capacidades que ela já aprendeu e domina sozinha sem assistência de alguém mais experiente da cultura; e o nível de desenvolvimento potencial também se

refere-se aquilo que a criança é capaz de fazer, só que mediante a ajuda de outra pessoa, adulto ou criança mais experiente. A distância entre aquilo que ela é capaz de forma autônoma e aquilo que ela realiza em colaboração com os outros elementos do seu grupo social caracteriza-se a zona de desenvolvimento proximal que são aquelas funções que ainda não amadureceram, que estão em processo de maturação em estado embrionário.

BRUNER demonstra que a brincadeira auxilia aquisição da linguagem, a compreensão de regras e colaborara com o seu desenvolvimento cognitivo, permitindo a flexibilidade de conduta e conduzindo a comportamentos exploratórios. Nos jogos infantis *"são todas as diversões e passatempo de crianças; podem envolver atividades espontâneas não organizadas baseadas principalmente na imaginação ou jogos com regras estabelecidas"* (BARSA, 1998 p. 11). De acordo com as particularidades dos termos o fator fundamental entre os estudiosos é que o jogo, o brinquedo e a brincadeira promovem o desenvolvimento: físico, social, afetivo e intelectual da criança, é através dessas característica que fundamentam-se a educação infantil, propiciando condições favoráveis para o desenvolvimento infantil, comprometida com o trabalho pedagógico contextualizado, buscando a construção do conhecimento de maneira prazerosa por essa razão, a ênfase do lúdico como recurso pedagógico nas instituições de educação infantil.

É através do jogo que a criança se aproximara do mundo adulto testando comportamentos, favorecendo capacidade afetivas emocionais, fazendo com que reviva cenas ou situações da vida real sendo capaz de enfrentar certos conflitos que a incomodam situando assim no meio social. Conforme BASSEDAS *"o jogo apresenta benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança, através do jogo ela explora o meio, as pessoas e os objetos que a rodeiam, aprende a coordenar as suas ações com as de outra pessoas, aprende planejar e a considerar os meios necessários para alcançar bons objetivos, aproxima-se e utiliza objetos com intenção diversas e com fantasia"* (1 999, p. 143).

A brincadeira proporciona a criança apropriação dos códigos culturais: socialização, diálogos entre determinados interlocutores, convívio com grupo social,

desenvolvimento da autonomia e as interações de aprendizagem, usa diferentes formas e meios para brincar como gestos, sons, palavras e posturas, expressando o aspecto sócio-cultural nas brincadeiras, podendo ser individuais ou coletivas, de faz-de-conta, de representação ou com regras, todas destacam-se pelo fator lúdico no desenvolvimento infantil.

"É na brincadeira que a criança estabelecerá o vínculo ou o elo entre o imaginário e o real (...) tem a possibilidade de trabalhar com a imaginação: a realidade se constrói pela fantasia e a fantasia se constrói pela realidade (...) a brincadeira é a atividade humana e social, produzida a partir dos seus elementos culturais" (PROPOSTA CURRICULAR, 1998, p. 30).

A brincadeira é imaginação, relatos e histórias, pelas ficções e imagens, como por exemplo a mídia "televisão", fornecendo conteúdo para as brincadeiras, constituindo-se em ambiente rico em informações transmitindo aspectos positivos e negativos que influenciaram o comportamento infantil, estimulando e despertando a curiosidade dos mesmos. A magia e o encanto que os personagens de histórias infantis e em quadrinhos, filmes e desenhos desenvolvem na criança é algo interessante para se pensar, como o fascínio pelo "super-herói", caracterizado como ser: bondoso, inteligente, forte, com poderes, lindo, justo, soluciona problemas da sociedade envolvendo-a a representá-lo na vida real.

O brinquedo é a atividade singular onde a criança comporta situação imaginária, interage com os demais e satisfaz certos desejos que algumas vezes não podem ser satisfeitos de forma imediata. Na concepção piagetiana *"a criança quando brinca assimila o mundo a sua maneira sem compromisso com a realidade pois a sua relação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui"* (BOMTEMPO apud KISHIMOTO, 2000 p. 59).

Através dos jogos, brinquedos e brincadeiras, surge a possibilidade da criança estar interagindo de forma contínua com seu meio, com suas fantasias e construindo o conceito de si mesmo. Para referenciar estas interferências do lúdico na educação infantil, fará parte do próximo capítulo considerações teóricas a respeito destas interferências e a maneira como influencia o processo de desenvolvimento infantil.

Conteúdo

3. A INTERFERÊNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL.

"O ser humano é estudado na sua unidade e na sua totalidade, é considerado como ser multideterminado, ou seja integral, numa mesma perspectiva, o homem enquanto corpo e mente, enquanto ser biológico e ser social, enquanto membro da espécie humana e participante de um processo histórico" (OLIVEIRA apud PROPOSTA CURRICULAR, 1998 p. 19).

A arte de brincar está no cotidiano da criança desde o passado, perpetua no presente e almeja-se para o futuro. A interferência do lúdico na educação infantil, pretende ressaltar os aspectos físico, cognitivo, emocional e social da criança articulando a ludicidade no processo de desenvolvimento infantil. A ludicidade é o espaço em que a criança relaciona-se e age diante de situações produzidas pelo meio social, físico e afetivo, os quais irão oportunizar condições de aprendizagem. Sabe-se que a criança aprende na relação com o outro: a natureza da aprendizagem humana é social e está relacionada ao contexto. Contudo será na referência do lúdico que destaca-se os processos de mediação e interação do conhecimento correlacionados aos aspectos acima citados. Oportunizando socializar as devidas influências do brincar no contexto pedagógico da educação Infantil.

Cabe a esta proposta enfatizar suas características, avanços e contribuições do lúdico, sob as argumentações de alguns autores como: PIAGET, FERREIRA, CALDAS E KISHIMOTO, explicitando suas temáticas sobre a ludioidade e o desenvolvimento da criança em seus aspectos já citados.

Quanto ao aspecto cognitivo compreende os níveis necessários para que a criança possa construir o seu próprio conhecimento. Para PIAGET, citado por FERREIRA e CALDAS:

"as crianças adquirem o conhecimento por meio de ações sobre os objetos e de experiências cognitivas concretas. Elas constroem seu conhecimento durante as interações com o mundo. O desenvolvimento intelectual se efetiva por fases ou estágios: sensório-motor (de 0 à 2 anos) a criança explora o mundo através dos sentidos, isto é, ela precisa tocar e provar os objetos. Esta exploração não é

intencional, ela ocorre acidentalmente por meio de reflexos; pré-operatório (de 2 à 7 anos) nesta fase apresenta estágios diferenciados, sendo: estágio egocêntrico de 2 à 4 anos e o estágio intuitivo de 5 à 7 anos. Aparece a função simbólica isto é as coisas começam a ser representadas por símbolos: um cabo de vassoura é um cavalo; uma cadeira empurrada é um trem. É uma fase puramente egocêntrica caracterizada pela irreversibilidade ou seja, a criança considera que todos pensam como ela. A noção de espaço, adquirida por volta dos dois anos antecede a noção de tempo, surgindo por volta dos quatro anos. Não ocorre nenhum raciocínio lógico, a percepção orienta o conhecimento; operatório concreto (dos 7 à 11 anos) a criança já consegue usar a lógica para chegar as soluções na maior parte dos problemas concretos; e o operatório formal (de 11 à 15 anos) o pensamento lógico pode-se ser aplicado a todos os problemas. Concluindo o desenvolvimento das operações mentais depende do meio rico em estímulos, ambiente adequado e propício onde a criança desenvolva suas potencialidade" (1999, p. 13-14).

Com relação ao lúdico no aspecto cognitivo sua participação atua em jogos educativos, metade jogo e metade educação. Considerado assim, como suporte da atividade didática visando a aquisição de conhecimentos. Consta em KISHMOTO (1998, p. 18-21) alguns autores que referenciam os jogos educativos e suas características do desenvolvimento infantil:

Para GIRARD o jogo educativo concilia a tarefa de educar, com a necessidade irresistível de brincar. É um meio de instrução e recurso de ensino para o professor, ao mesmo tempo um fim em si mesmo para a criança que só quer brincar. No entendimento de ALAIN o jogo por ser livre de pressões e avaliações, criam um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo esta na possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas e em não constranger quando se erra. Na perspectiva de COMPAGNE considera o caracter educativo, colocando o jogo na ordem de meio e recursos que consideram desejos, necessidade de expressão e outros valores exigidos para implementação do projeto educativo. Cabe salientar também que a função pedagógica no jogo aparece desde a organização do

espaço, a disposição dos materiais e pela parceria do professor. Na essência todo o jogo poderá ter caráter educativo.

No aspecto emocional representa toda a forma de expressão da criança com relação a seus sentimentos. A maneira como relaciona-se e age diante de situações que envolvem a afetividade. Para WALLON citado por a PROPOSTA CURRICULAR (1996 p. 23-24) "*a emoção é a primeira linguagem da criança, sua primeira forma de sociabilidade, através da qual são significadas as diversas situações (choro, espasmos) transformando atos puramente impulsivos e motores e atos relacionais de comunicação (...) destaca-se então o estágio de personefismo dos 3 aos 5 anos, onde ocorre o encremento da emoção objetivando a aquisição da identidade*".

A criança se expressa em oposição ao outro, dizendo não a tudo e aprende a delimitar o que ela e o que é o outro, iniciando o uso de pronomes (eu, meu e teu) ao mesmo tempo em que deseja diferenciar-se dos demais percebe a profunda dependência que tem em relação a sua família. Momentos de oposição alternam-se com momentos de sedução dos quais a criança procura ser aceita e amada. Através do aspecto emocional o recurso lúdico neste processo é representado pelo o jogo simbólico ou brincadeira de faz-de-conta. O primeiro de acordo com PIAGET acrescenta o espaço onde se podem resolver conflitos ou realizar desejos que não foram possíveis em situações não lúdicas ou seja, o jogo simbólico possibilita fantasiar aquilo que não foi possível fazer na realidade" (apud FREIRE, 1994 p. 116). O segundo refere-se a

"situações imaginárias, através das fantasias as crianças podem compensar as pressões que sofrem no cotidiano. Assim, enquanto representam fantasias de ira e hostilidade em jogos de guerra ou preenchem seus desejos de grandeza imaginando ser o super man estão procurando a satisfação indireta através de devaneios irreais. A brincadeira ao mesmo tempo que ajuda a criança a construir a auto confiança leva-a superar obstáculos na vida real" (KISHMOTO, 2000, p. 64-66).

No aspecto físico representa características motoras que são realizadas pelas crianças com vista ao seu desenvolvimento, possibilitando através da ludicidade promover atividades praticas com relação a motricidade. O desenvolvimento físico significa para FERREIRA e CALDAS (1999, p.20-60), cio conjunto de habilidades que

engloba o domínio do esquema corporal, da lateralidade, da coordenação visomotora, da relação espaço-temporal e o desenvolvimento das percepções (tátil, visual, ...). O esquema corporal representa o conhecimento imediato e intuitivo que a criança tem do próprio corpo e que a capacita a atuar tanto sobre suas partes como em relação ao mundo exterior. A imagem corporal que o indivíduo tem de si mesmo é o ponto de referência para todo tipo de aquisição do conhecimento. O desenvolvimento do esquema corporal se faz através de movimentos, jogos, ou atividades sistematizadas. A lateralidade é o uso que as pessoas fazem de uma das duas partes do seu corpo todas as funções corporais são determinadas pelo lado esquerdo ou pelo lado direito. O conhecimento e o domínio específico de um lado do corpo só é adquirido por ela quando a uma perfeita sintonia do esquema corporal. Coordenação visomotora: é a capacidade de coordenar o campo visual com a motricidade de partes do corpo. De acordo com o tipo de movimento que a criança realiza, a coordenação visomotora poderá ser: ampla ou geral (os seguimentos dos membros superiores e inferiores), e fina ou manual, implica a harmonia e a precisão dos movimentos finos dos músculos das mãos.

A relação espaço-temporal é aquisição das noções de espaço (localização, direção, posição e disposição no espaço) e de tempo (ritmo, seqüência temporal: agora, antes, depois, hoje e outros), ocorrem simultaneamente à formação da imagem corporal.

É através do corpo que a criança recebe as primeiras informações temporais internas: ritmo cardíaco, respiratório, fala e da marcha. Do ambiente externo recebe informações que fornecem noções de horários de rotinas (hora de acordar, almoçar), e da seqüência dos dias e das noites. O desenvolvimento das percepções, é a capacidade de captar e decodificar os estímulos do meio ambiente através dos órgãos dos sentidos: olhos, ouvido, tato e paladar, que recebem as sensações do ambiente e as transmitem para o cérebro. Os estímulos irão atingir vários órgãos simultaneamente. No entanto se a criança não tiver consciência do próprio corpo poderá resultar em certo desajeitamento, falta de coordenação motora, lentidão na escrita e letras mal grafadas. Problemas nesta área podem também afetar a percepção, resultando em confusão ou inversão de letras do tipo p/b, q/d. A imagem corporal se faz de maneira natural através de jogos, movimentos, deslocamentos, brincadeiras livres ou atividades sistematizadas.

É por esta razão que certas propostas didáticas estão embasadas nas atividades lúdicas, por considerar os possíveis benefícios com relação ao desenvolvimento físico da criança que frequenta a educação infantil. Para BASSEDAS (1999, p.144) "*segundo o tipo de jogo que apresentamos às crianças, podemos ajuda-las a desenvolver desde as habilidades motoras mais sutis (como as que são necessárias para os jogos de construção e encaixe) até as habilidades que envolvam todo o corpo (como a coordenação dos movimentos, a independência das partes do corpo)*".

BORGES (1998, p.43)

"quando refere-se ao esquema motor evidencia que é um elemento básico indispensável para a formação da personalidade da criança. As primeiras descobertas do "eu" são feitas pelas crianças em seu próprio corpo. As sensações, o toque em si mesmo são importantes. A própria criança percebe-se e percebe os seres e as coisas que as cercam em função de sua própria pessoa. Sua personalidade se desenvolverá, graças a uma progressiva tomada de consciência do seu corpo, do seu ser, de suas possibilidades de agir e transformar o mundo à sua volta".

O aspecto social representa momentos privilegiados na arte de brincar, capaz de fazer com que ocorra a interação da criança com o meio e as demais pessoas. CORSARO e SCHWARZ citado por KISHMOTO (1998, p. 44) parte do pressuposto de que a "*socialização infantil precisa ser compreendida como coletiva e social. Vê o desenvolvimento como um processo de apropriação pela criança de sua cultura. A criança entra no sistema social e, ao interagir e negociar com outros, estabelece compreensões que se tornam conhecimentos sociais que constrói continuamente*".

Na concepção PIAGETIANA citado por CUNHA

"o percurso da sociabilidade é a passagem desse estado egocêntrico, em que o indivíduo compreende o mundo exclusivamente com base em seus pontos de vista particulares, a um estado de plena socialização, em que a pessoa interage com a realidade que a cerca segundo categorias de julgamentos elaboradas coletivamente (...). A interação do sujeito com o objeto e com outros sujeitos é a fonte do verdadeiro conhecimento e do pleno desenvolvimento psicológico, o que quer dizer partilhar

competências cognitivas, em condições de igualdade como grupo social para compreender objetivamente a realidade" (2000, p. 93-94).

A parte da ludicidade que se faz a articulação como aspecto social é a brincadeira. "Pois, trata-se de atividade social, humana que supõe contextos sociais e culturais, a partir dos quais a criança recria a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios" (WAJSKOP, 1999, p. 28).

Os jogos também colaboram para a sociabilidade da criança, por serem coletivos e utilizarem regras a serem seguidas. O exemplo de MEDEIROS e MACHADO citado por KISHMOTO (1999, p. 110) mostra como as brincadeiras de rodas cantadas colaboram para o desenvolvimento infantil.

"Brincando de lenço atrás as crianças aprendem não só a correr em círculos, mas também a cooperar com os companheiros (mantendo as regras), a obedecer as regras do jogo (saindo apenas na sua vez), a respeitar os direitos dos outros (só apanhando o lenço que lhe é destinado), a acatar a autoridade (encontrada muitas vezes na pessoa de um colega, que é o chefe do grupo), a assumir responsabilidade, a aceitar as penalidades que lhe são impostas (o choro), a dar oportunidade aos demais (não jogando o lenço apenas aos amigos, mas a todos os participantes) enfim, a viver a sociedade".

Se compreendermos que a brincadeira esta pautada no real, isto pressupõe contextos sociais, onde adulto e crianças estabelecem interações. As interações se constituem em outro eixo organizador do trabalho pedagógico. Organizar o trabalho pressupõe um tipo específico de interações, ou seja, interações que possibilitem trocas, qualificando-as enquanto interações de aprendizagem PROPOSTA CURRICULAR, 1998, p. 30).

A interferência do jogo toma-se completa quando tem a participação do educador atuando como mediador entre a criança e o mundo sócio-cultural. Ele deve organizar a sua ação tendo como referência as finalidades da educação infantil, os conhecimentos a serem socializados e o processos de desenvolvimento das crianças. Além de organizar, o educador tem o papel de integrante do processo: precisa estar atento quando as crianças brincam, como elas brincam, o que apontam de significativo, sendo capaz de

interagir oferecendo novos elementos ao contexto (PROPOSTA CURRICULAR, 1996, p. 31).

Tendo claro que se o profissional não demonstrar entusiasmo pela arte de brincar, não irá provocar a participação e o interesse da criança. BORGES complementa que a conduta educacional determina o sucesso da aprendizagem. "*O educador precisa: oferecer liberdade de movimento a criança; deve criar situações convidativas à brincadeira pela disposição do material, dentro do possível, numeroso e variado; utilizar linguagem adequada na explicações dos jogos e conhecer o nível de conhecimento da criança, como proporcionar as crianças um constante crescimento em sua aprendizagem*" (1998, p. 127-129).

Contudo esta proposta precisa da mediação do educador, tendo claro o que se deseja e de que forma vai intervir nesta constituição do desenvolvimento da criança, por isso, a necessidade de se planejar na educação infantil, de buscar recursos teóricos que auxilie na sua prática em sala de aula. No próximo capítulo será destacado sugestões de atividades lúdicas para crianças de 0 à 6 anos de idade, oportunizando alternativas de jogos, brinquedos e brincadeiras.



4. ATIVIDADES LÚDICAS PARA CRIANÇAS DE 0 À 6 ANOS

"Ensinar é aprender, é saber ouvir, questionar e reelaborar constantemente o processo didático pedagógico, criando o espaço de busca permanente de apropriação do mundo em que vivemos. É respeitar as crianças (...), caminhar juntos: aprendizagem-Professor-conhecimento rumo a esta paixão de descobrir e conhecer o mundo" (SANTOS, 1998, p. 48).

Destaca-se nesta pesquisa estudos a respeito da ludicidade e as devidas interferências que o brincar provoca no mundo infantil. De acordo com estas pesquisas cabe aos profissionais da educação infantil o compromisso de articular os jogos, brinquedos e brincadeiras de maneira organizada e com fundamentação teórica.

Segundo SANTOS: "o papel do professor deve ser o de provocar e desafiar a participação coletiva na busca de encaminhamentos e resolução dos problemas. É preciso que o professor diminua o autoritadsmo (poder de mando) e crie situações para o desenvolvimento da autonomia, que incremente ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões em questões sugeridas durante a atividade" (1998, p.52). O autor complementa que o professor deve redimensionar sua prática e sugere que é necessário que as crianças participem e opinem a respeito dos jogos, que elas possam expressar seus sentimentos, ações e que interajam com os demais sujeitos.

Cabe ao fazer pedagógico certa dose de organização e criatividade nas propostas desenvolvidas com relação as atividades lúdicas na educação infantil.

Para TORRANCE & TORRANCE citado por STOLTZ, entendem por pensamento criativo *"como processo natural nos seres humanos que nos sensibiliza para os problemas, deficiência e lacunas nos conhecimentos ou nas informações, levando-nos a reconhecer dificuldades, buscar possíveis soluções em nossas experiências prévias ou nas dos outros, formular hipóteses sobre todas as soluções possíveis, avaliá-las, testá-las, modificá-las, bem como reexaminá-las e ao final comunicar os resultados alcançados"* (1999, p. 15).

A criatividade faz parte desta proposta onde encontra-se a ludicidade, a alternativa de buscar meios e recursos para contribuir no fazer pedagógico. Por isso a necessidade

de se planejar na educação infantil , onde traz a possibilidade de buscar teorias, aplicá-las e descobrir resultados. Contudo quando se planeja é preciso que as instituições infantis elaborem projetos com base no desenvolvimento da criança de forma integral.

De acordo com GARDNER apud NOVA ESCOLA (2001, p.23) valorizar as diferentes habilidades dos alunos e apresenta sete inteligências, que ao serem estimuladas através dos jogos , conseguiriam despertar nas suas devidas atribuições , são elas; a lógico-matemática (capacidade de realizar operações mentais e de analisar problemas com lógica), lingüística (habilidade de aprender línguas e de usar a língua falada e escrita para atingir seus objetivos), espacial (capacidade de reconhecer e manipular uma situação espacial ampla ou restrita), físico-cinestésica (potencial de usar seu corpo para resolver problemas - dançarinos e atletas), interpessoal (capacidade de entender as intenções dos outros, como também seus desejos), íntropessoal (capacidade da pessoa se auto se conhece), musical (aptidão na atuação, apreciação e composição de padrões musicais). Atualmente GARDNER, admite a existência de uma oitava inteligência a naturalista (capacidade de reconhecer objetos da natureza). E complementa que para a criança é necessário ser mais do que executora de tarefas. É preciso que seja levada a resolver problemas.

Segundo FERREIRA e CALDAS (1999, p. 14-21), quanto referenciam as atividades lúdicas, abordam que as orientações do esquema corporal deve evoluir do global (corpo como um todo) para o específico (as diversas partes do corpo), da ação (a própria atividade como corpo) para a reflexão (o controle do movimento do corpo em determinada atividade). E destacam características da criança quanto a sua idade, ou seja de zero a dois anos (a criança explora seu meio, através dos sentidos-tocar, levar a boca), de três a quatro anos (a criança imita facilmente os movimentos que observa nos outros, o equilíbrio se desenvolve, é capaz de executar jogos de encaixe e construção de torres, recortar papel com dedos e manipular massas); de cinco à seis anos (a criança ganha mais desembaraço e ousadia, tem facilidade para dançar, executar exercícios e provas físicas, gosta de jogos agitados e é muito ativa, o ritmo está bem desenvolvido). E enfatizam que o esquema corporal se faz através de jogos, brinquedos e brincadeiras, sejam livres ou sistematizadas.

4.1 Sugestões de Atividades Lúdicas para as Crianças de 0 à 2 anos

Nesta faixa de idade os brinquedos fazem parte da sua brincadeira, eles utilizam os sentidos para explorar o objeto que está à sua frente, seja olhando, tocando ou de forma a provar estes objetos. Para OLIVEIRA (2000, p. 92) a especificação do uso de brinquedos possibilita estimular as áreas de desenvolvimento da criança pequena e classifica: área do desenvolvimento físico-motor (com chocalhos, bolas de diferentes tamanhos, carrinhos para puxar, tabuleiros de encaixe e almofadões de diversas formas); área cognitiva (sinos, mobiles, animais, bonecos sonoros de material flexível, pirâmides de argolas, tapetes com figuras, jogos musicais, espelhos, quebra-cabeça simples); área de linguagem (marionetes de boca móvel, discos ou fitas gravadas com músicas para crianças e com sons de animais, tambores, revistas e livros com gravura de bichos) ; área socioemocional (bonecos e animais, móveis e utensílios domésticos, livros com bonecos, roupas com botões e casinhas, zíper e colchetes, chapéus, bolsas e sapatos para dramatizações).

Com as crianças de zero à dois anos as atividades com músicas também despertam seu interesse. É preciso que o professor explique o tema da canção e deve trabalhar com pequenos trechos musicais composto de maneira simples. As sugestões de músicas serão: carranquinha, se és feliz, esquema corporal e como é bom.

SE ÉS FELIZ

(Autor desconhecido)

Se és feliz, quero te ver bater as mãos.

Se és feliz, quero te ver bater os pés.

Se és feliz, quero te ver bater a gargalhada.

Se és feliz, quero te ver bater chorar.

Se és feliz, se és feliz, bato os pés.

As crianças podem representar de acordo com a letra da música, mexendo como corpo (mãos e pés) e com suas expressões fisionômicas gargalhar, rir, chorar.

CARRANQUINHA

(Folclore)

A dança da carranquinha
É uma dança deliciosa
De pôr o joelho em terra
Para a gente ficar formosa

Maria sacode a saia,
Maria levanta os braços
Maria tem dó de mim!
Oh! Maria me dá um abraço.

As crianças podem formar uma roda, fazer os gestos correspondentes as letras. Ou uma criança fica no centro da roda e quando cantar " oh! Maria me dá um abraço", todos se aproximam para dar um abraço. O primeiro que conseguir ou o que for escolhido pelo grupo ficará no centro.

ESQUEMA CORPORAL

Cabeça, ombro, perna e pé,
perna e pé
Ouvidos, olhos, boca e nariz
Cabeça, ombro, perna e pé,
perna e pé.

Ombro, cotovelo, pulso e mão,
pulso e mão
Ouvidos, olhos, boca e nariz
Cabeça, ombro, perna e pé,
perna e pé.

Aqui todas as partes do corpo são citados. O jogo é uma cantiga de roda e a medida em que as partes do corpo forem nomeadas as crianças deverão apontá-las com as mãos.

COMO É BOM

(Popular)

Como é bom brincar, bater palmas e cantar.

Como é bom brincar, bater palmas e cantar.

As crianças cantam paradas, batendo palmas para frente, para os lados, para cima, sentadas. Cada canção pode ser explorada de maneiras, quanto ao ritmo pode ser a ciranda- cirandinha, Terezinha de Jesus, atirei o pau no gato, vale a criatividade do professor.

4.2 Sugestões de Atividades Lúdicas para as Crianças de 3 à 4 anos

De acordo com a idade de três à quatro anos, apresenta hábitos e atitudes organizadas, sabe ouvir e esperar sua vez, representa ações significativas no desenho e já coordena o esquema corporal com certo domínio. Os jogos possibilitam ampliar o desenvolvimento infantil e serão abordados com relação a estimulação musical e a lógico-matemática.

Dois jogadores sentam-se de frente um para o outro e apóiam os pés um contra os do companheiro.

Eles devem ter nas mãos um bastão onde vão segurar com as duas mãos intercaladas.

Ao soar o sinal, eles devem puxar o bastão cada um para o seu lado tentando tirar o amigo do chão. Aquele que conseguir levantar o amigo ganha.

Troque os pares e comece de novo.

Faça com que as crianças sintam o peso do amigo que está em frente, observem a força que tem que fazer para levanta-lo, os músculos que se movem para que isso aconteça.

Se você tiver um bastão grande, coloque três crianças de cada lado, o grupo que conseguir levantar o outro, ganha.

JOGOS PARA ESTIMULAÇÃO DA INTELIGÊNCIA MUSICAL

I JOGO

Nome: Jogo de dado

Habilidade: percepção auditiva.

Outras estimulações: identificando tipos e espécie de animais. Preparação: confecção do dado com figuras de animais. As crianças formam um círculo e esperam a sua vez de arremessar o dado.

Utilização: de acordo com a figura que for selecionada, deve ser feito o som correspondente do animal.

II JOGO

Nome: Viajando de trem.

Habilidade: percepção auditiva.

Outras estimulações: percepção auditiva, temporal e visual.

Preparação: figuras de diversos tipos de sons, apito.

Utilização: as crianças representando uma fila serão o "trem", as figuras dos diversos tipos de sons serão expostas com a seqüência da viagem, realizando os sons; o apito sinaliza início e fim da viagem.

JOGOS PARA ESTIMULAÇÃO DA INTELIGÊNCIA LÓGICO- MATEMÁTICA

I JOGO

Nome: Jogo das latas.

Habilidade: noções de tamanho alto e baixo.

Outras estimulações: coordenação motora.

Preparação: improvisar latas vazias de diferentes tamanhos e cores, caixas de fósforos vazias e cubos de madeira coloridos podem ser utilizados. Utilização: os alunos deverão empilhar e enfileirar as latas sem observar regras e em etapas formar torres de tamanhos diversos (torres altas e baixas) em diferentes seqüências.

II JOGO

Nome: Pescaria.

Habilidade: tamanho, espessura e quantidade.

Outras estimulações: coordenação motora.

Preparação: uma bacia com serragem, peixes de várias formas, pincel atômico e vara.

Utilização: confeccionar peixes de tamanhos diferentes, com espessuras diversas e se necessário colocar a pontuação e colocar serragem na bacia. O jogador terá tempo determinado para pescá-los.

4.3 Sugestões de Atividades Lúdicas para as Crianças de 5 à 6 anos

Nesta idade de cinco à seis anos, a criança equilibra conscientemente o corpo no espaço, tem melhor desenvolvimento motor e acuidade visual e auditiva. Há grande expansão do desenvolvimento intelectual e social. Os jogos propostos visam o desenvolvimento muscular e flexibilidade como também, oralidade (imitação), coordenação motora (rema-rema) e conclui-se com a dramatização de fábulas.

I JOGO

Público alvo: crianças de cinco à seis anos.

Aquecimento: atividades com corda duas crianças tocam a corda de forma rasteira como uma cobra. Várias crianças pulam de cá para lá e de lá para cá. Desenvolvimento muscular e flexibilidade.

Peteca no ar: batem a peteca evitando deixá-la cair.

Bola ao alto: atira a bola o mais alto que puder.

Bola ao longe: atira a bola o mais longe que puder.

Jogo: Empresta-me tua casinha: desenhar no chão vários círculos (um a menos que o número de crianças), cada círculo será ocupado por uma criança. Quando for dito: empresta-me tua casinha? (todos saem do círculo ocupando outra, a criança que ficar sem, inicia o jogo).

II JOGO

Público alvo: crianças de seis anos. Tempo de duração: 25 minutos.

Aquecimento: correr livremente ao ouvir "sinal vermelho" para e "sinal verde" recomeça a corrida.

Desenvolvimento muscular e flexibilidade.

Jogo: Imitação contar a história de uma loja de brinquedos. Sempre que a criança a um deles (boneco de pau, de mola, bicicleta, moto) todos deverão imitar seus movimentos e a rema-rem as crianças ficam em pares, sentadas de frente, de mãos dadas, pernas esticadas e pés encostados; a um sinal começam a remar, dorso ereto, uma criança inclina-se para trás, puxando a outra. Em seguida repete o movimento puxando a companheira.

III JOGO

Público alvo: crianças de cinco à seis anos.

Nome: Jogo dos atributos

Material: figuras geométricas (triângulos, círculos e quadrados) de diferentes cores, tamanhos e espessuras, pode ser de papel cartão, papelão e outros.

Desenvolvimento: cada aluno apanha um e diz o nome da figura e um atributo.

Exemplo: triângulo amarelo. Numa próxima oportunidade deverão dizer a forma e dois atributos: quadrado grande e vermelho. Quando as crianças já estiverem bem familiarizadas como jogo destacarão a forma e seus três atributos: círculo azul, pequeno e grosso. Depois pode ir acrescentando outras figuras geométricas a medida que eles forem dominando as já apresentadas.

IV JOGO

Amarelinha

Primeiro desenhe no chão um diagrama como este que está aí embaixo. Quem for jogar fica no inferno e lança uma pedra, mirando no número 1. Se acertar, pula num pé só no número 2 e depois no 3. Em seguida, pula colocando um pé no número 4 e o outro no 5 (as asas). Pula de novo com um pé só no número 6 (o pescoço) e pisa com os dois pés no céu (que também é chamado de lua). Para voltar, faz a mesma coisa, abaixando um pouco no número 2 para pegar a pedra que ficou no número 1, pulando depois para o inferno.

Começa tudo de novo, só que dessa vez, tem de mirar a pedra no número 2 e pular num pé só direto no número 3. E assim vai a brincadeira, até que o jogador erre e passe a vez para o próximo companheiro. Quem sai do jogo, quando volta, começa de onde errou.

Você também pode jogar amarelinha sozinho. Quando errar comece do número 1.

V JOGO

Cabra-Cega

(Também conhecido por cobra-cega, pata-cega, galinha-cega)

Todo mundo forma uma roda e fica de mãos dadas. Quem for escolhido para ser a cabra-cega fica com os olhos vendados e vai para o meio da roda. A cabra tem de agarrar alguém da roda, que não pode ficar parada: quem estiver do lado para onde a cabra estiver indo foge, quem está do outro lado avança. Se a cabra-cega for esperta, consegue pegar alguém que está atrás dela. Se a corrente da roda quebrar, o jogador que estiver do lado esquerdo de quem soltou a mão fica sendo a cabra, e a brincadeira começa de novo.

Esconde-Esconde

(Também conhecido por piques, pique-esconde, 31 alerta)

Escolha um lugar para ser o pique e quem vai ficar nele. O jogador escolhido fica de costas de olhos fechados no pique, contando até o número combinado. Enquanto isso, o

resto do grupo tem de se esconder. Quando termina de contar, o jogador vai procurar os companheiros.

Quem está escondido tem que correr até o pique para se salvar. Quando encontra alguém, o jogador que está procurando tem de voltar ao pique e dizer onde é que viu o companheiro.

Se o jogador encontrado chegar ao pique antes do perseguidor, ele se salva. O primeiro que for pego é o perseguidor na próxima jogada. Se todo mundo for salvo, a brincadeira continua com o mesmo perseguidor.

VI DRAMATIZAÇÃO

Nesta faixa de idade de cinco à seis anos, as histórias infantis e dramatizações também despertam o interesse das crianças. A sugestão é que ao contar histórias o professor, sugira aos alunos que recontem o que ouviram e depois utilizando outros recursos (roupas, máscaras e fantoches) façam a representação da história. Com isso, pode-se desenvolver o pensamento lógico, a imaginação, a criatividade, o vocabulário, a noção de seqüência e a moral da história. O exemplo proposto será a fábula (é uma narrativa curta, mas que conta uma história e na maioria das vezes os personagens são animais que falam e agem como gente). A fábula será: A cigarra e a formiga boa, que é adaptação de MONTEIRO LOBATO citada pela REVISTA RECREIO.

A cigarra tinha o costume de ficar todo verão cantando ao pé do formigueiro. Seu divertimento era observar as formigas catando folhinhas para abastecer o formigueiro quando chegasse os dias chuvosos e frios. Mas o bom tempo, afinal, passou e vieram as chuvas. A pobre cigarra, sem abdo em seu galinho seco e metida em grandes apuros, resolveu pedir ajuda a alguém. Manquitolando, com uma asa a arrastar, lá se dirigiu para o formigueiro. Bateu a porta da formiga para pedir um agasalho e um cantinho quentinho para poder ficar. Apareceu uma formiga friorenta, embrulhada no xalinho e, assim que a cigarra fez o seu pedido, ele, observando-a de alto a baixo, perguntou por que não tinha construído a sua casa. Ela respondeu que cantava... Ah! Exclamou a formiga, recordando-se era você então que cantava nessa árvore enquanto

nós labutávamos para encher as tulhas? - Isso mesmo, era eu... Pois entre, minha amiguinha! Nunca poderemos esquecer as boas horas que sua cantoda nos proporcionou. Entre aqui terá cama e comida durante o mau tempo. Assim, a cigarra sarou da tosse e voltou alegre a cantar nos dias de sol (2000, p.14).

Texto da fábula a professora poderá acrescentar a dramatização a técnica de fantoches de vara, que podem ser confeccionados pela turma, é preciso a figura dos personagens: a cigarra, a formiga, o sol representando o verão e nuvens representando o inverno, fabricar bolinhas de papel para ser a neve. Também varetas para fixar os personagens, o palco pode ser construído com uma caixa grande sem fundo com tecido para ser a cortina, ou lençol esticado num fio para servir de palco. Os fantoches são ótimos recursos para dramatizações. Cabe ao professor a criatividade ao contar histórias, bem como, quando propor as atividades, segue abaixo outras alternativas:

Inicia a escolha do livro infantil (pode ser relacionado como trabalho que estiver desenvolvendo ou sugestão da turma);

A leitura de histórias deve ser combinado com os alunos e o número de vezes também;

A leitura pode ser com o professor e ser revessado com o grupo para que todos participem (há vários livros com figuras que despertam a imaginação da criança);

Após a leitura a criança pode ser convidada a falar sobre o que despertou sua atenção;

O professor pode solicitar a turma que representem o conteúdo da história por meio de desenhos, recortes e coragens de figuras, cartazes, mímicas, ou a escrita (caso já estejam na fase de alfabetização);

A fábula referenciava alguns animais que tal propor a turma , uma pesquisa sobre a vida dos insetos (características, alimentação);

A turma pode construir o formigueiro em projeto de ciências;

Nas dramatizações a criança terá dados suficientes para produzir oralmente a seqüência da história, como improvisar uma nova versão;

A noção de quantidade também pode ser estimuladas com problemas orais, escritos ou através de desenhos;

Como é vida no formigueiro, que funções tem determinadas formigas e qual a relação com a nossa sociedade.

Todos os recursos só tem um intuito contribuir com a prática pedagógica e favorecer assim, a aprendizagem da criança da educação infantil. Vale ressaltar que as histórias são interessantes para crianças de 0 à 6 anos, aqui aparecem de 5 à 6 anos, para não tomar-se repetitivas, mas vale a criatividade do professor na arte de contar histórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

(Ao finalizar este trabalho pode-se afirmar que o ~~lúdico~~ ^{lúdico} atua como agente colaborador de situações pedagógicas, proporcionando assim, condições favoráveis para que a criança possa desenvolver-se de acordo com suas necessidades, interesse e suas próprias expectativas.)

Os jogos, brinquedos e brincadeiras evoluirão como passar do tempo e aprimoraram-se quanto as necessidades e realidades de cada ^{fora} época. O brinquedo também evoluirão mas não perdeu seu significado e sua relação como mundo com da fantasia e do entretenimento das crianças. Com o passar do tempo os brinquedos continuam fazendo parte do cotidiano infantil. A brincadeira propicia a apropriação de códigos culturais, o diálogo entre os colegas e o convívio como seu grupo social. Os jogos infantis trazem a possibilidade da criança explorar o meio, como aprender a planejar situações lúdicas e a considerar os meios necessários para alcançar os objetivos propostos através dos jogos.

A Interferência do Lúdico ocorre desde os estímulos considerado sutis, oferecidos pela intervenção de jogos e brincadeiras. Como pela possibilidade de desenvolver estímulos de caráter específico, seja motores ou cognitivos. Quando brinca a criança oportuniza condições de viabilizar os aspectos: cognitivo, emocional, físico e social, e estes relacionados com a ludicidade.

Conclui-se quanto ao aspecto cognitivo que compreende os níveis necessários para que a criança construa seu conhecimento. Com relação aos jogos oferecem a possibilidade de troca de aprendizagem, seja pelo fato de estar relacionados como jogos educativos, como também pela busca de respostas e pelos jogos serem de ação livre sem pressões ou avaliações; o aspecto emocional também representa toda forma de expressão da criança sobre os seus sentimentos. No brincar ela pode resolver conflitos ou desejos que na realidade não podem ser satisfeitos. A brincadeira ao mesmo tempo que contribui para a construção da autoconfiança ainda ajuda a superar obstáculos da vida real.

Para o aspecto físico as evidências são para as características motoras, como intuito de desenvolver o esquema corporal. Os jogos proporcionam a criança conhecer a imagem corporal num todo, faz com que desenvolva noções de lateralidade, coordenação visomotora em relação ao espaço-temporal. As atividades são realizadas através de deslocamentos ou atividades sistematizadas; o aspecto social influencia momentos de interações e troca sociais, e os jogos propicia esse contato com os outros sujeitos, com o meio e sua cultura.

O lúdico também proporciona o desenvolvimento de habilidades é o caso das atividades que foram propostas. Com relação aos brinquedos podem preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação e toma-se a forma mais completa que a criança tem de se comunicar-se consigo mesma e com o mundo. Nas atividades com jogos tem a possibilidade de construir os conhecimentos através dos papéis que representa, desenvolve ao mesmo tempo dois vocabulários: o lingüística e o psicomotor, além do ajustamento afetivo e emocional que atinge na representação desses papéis. O jogo traduz a confiança que a criança tem quanto a própria capacidade de encontrar soluções. Confiante, pode chegar as suas próprias conclusões de forma autônoma. O ato de brincar propõe a criança um mundo do tamanho de sua compreensão, no qual ela experimenta várias situações relacionadas a sua realidade. Quanto a literatura infantil, as orientações das atividades referem-se para as crianças de cinco a seis anos, porém, vale todas as idades devido a sua contribuição ser vasta. Mas, quanto a educação infantil é a atividade rica e gratificante, pois, permite viajar em outro mundo, cheio de surpresas, além de proporcionar aos alunos bons momentos de risos e novos conhecimentos.

Quanto as sugestões de atividades lúdicas para criança de 0 à 6 anos teve como objetivo proporcionar recursos para que o professor utiliza-se na sua prática pedagógica. São jogos e brincadeiras que viabilizam o processo de desenvolvimento infantil. Neste sentido o brincar torna-se a atividade de caráter sério, pois quando brinca a criança está se conhecendo e conhecendo o mundo ao seu redor, está elaborando relações afetivas, sociais e culturais em seu universo infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANHA, M.L.A. História da educação. 2.ed. São Paulo: Moderna, 2000.

BASSEDAS, E. et al. Aprender e ensinar na educação infantil. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

BOCK, A.M.B. et ai. Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia. 13.ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

BORGES, C.J. Educação Física para o Pré-Escolar. 4.ed. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: introdução, formação pessoal e social e conhecimento de mundo. São Paulo: MEC/ SEF, Parma, 1998. 3 v.

CUNHA, M.V. Psicologia da Educação. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

FERREIRA, A.B.H. Minidicionário da língua portuguesa: Aurélio. 3ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1993.

FERREIRA, I.L.- CALDAS, S.P.S. Atividades na Pré-Escola. 18. ed. São Paulo: Saraiva, 1999.

FREIRE, J.B. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. 4.ed. São Paulo: Scipione, 1994.

GAARDER, J. O mundo de Sofia. São Paulo: SCHWARTZ, 1991.

KISHIMOTO, T.M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KRAMER, S. et ai. Com a pré-escola nas mãos: uma alternativa curricular para a educação infantil. 13.ed. São Paulo: Ática, 1999.

KUHLMANN, J.M. Infância e a educação infantil: uma abordagem histórica. Porto Alegre: Mediação, 1998.

OLIVEIRA, V.B. et al. O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Z.M.R. et al. Creches: crianças, faz-de-conta & cia. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

Educação infantil: muitos olhares. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

PROPOSTA CURRICULAR DE SANTA CATARINA: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio: formação docente para a educação infantil e séries iniciais. , 1998.

REGO, T.C. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

REVISTA NOVA ESCOLA. Aprenda com eles e ensine melhor. São Paulo: Abril, janeiro 1 fevereiro 2001. Fascículo nº 140, p. 23.

REVISTA RECREIO. Para saber mais comunicação e expressão: as fábulas. São Paulo: Abril, 1 de junho de 2000. Fascículo nº 12, p. 13-14.

SANTOS, C.A. Jogos e atividades lúdicas na alfabetização. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.

SANTOS, S.M.P. Brinquedo e infância: um guia para os pais e educadores em creche. Petrópolis: Vozes, 1999.

STOLTZ, T. Capacidade de criação: introdução. Petrópolis: Vozes, 1999.

WAJSKOP, G. Brincar na Pró-Escola. 3.ed. São Paulo: Cortes, 1999.

ABRAMOWICZ, A. Educação infantil: creches, atividades para crianças de 0 à 6 anos. São Paulo: Moderna, 1995.