

Roberta Duarte de Lima Modesto

O lúdico como processo de influência na aprendizagem da
Educação Física Infantil

Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte

2009

Roberta Duarte de Lima Modesto

O lúdico como processo de influência na aprendizagem da
Educação Física infantil

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em Educação Física na Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Educação Física.

Orientador: Prof.Ms.Ronaldo de Rezende

Universidade Federal de Minas Gerais

Belo Horizonte

2009

Dedicatória

Dedicar este trabalho a alguém não é fácil, tive a colaboração de algumas pessoas muito queridas. Porém dedico este trabalho a uma pessoa que sempre esteve ao meu lado, essa pessoa pode não falar com a sonoridade que a gente conhece, mas o seu silêncio por muitas vezes foi o meu maior conselheiro e também grande motivador. Em passos dados pelas suas próprias pernas talvez ele não possa ir tão longe, mas a força do seu amor percorre distâncias imagináveis. Dedico esse trabalho a uma pessoa, que quando for necessário dedicarei a minha vida.

Ao meu irmão Francisco Neto, essa é mais uma pra você!

Agradecimento

Agradeço aos meus avôs, por terem me proporcionado toda a base para os meus estudos e por serem até hoje um dos maiores exemplos para a minha vida.

Agradeço ao meu Professor Ronaldo de Rezende, por ter me orientado neste trabalho e me acolhido tão carinhosamente, tornando-se mais que um professor, mais um conselheiro sincero e amigo que usa a sua maturidade e experiência para dar força nos momentos de tristeza.

A minha mãe por sempre me incentivar e acreditar em mim, até mais que eu!

A minha irmã que mesmo longe, fez o que pôde para me ajudar a iniciar e terminar esse trabalho, sendo fundamental a sua participação em todo processo.

Ao meu marido, pois além de incentivar o meu crescimento, colaborou de forma direta para a conclusão deste trabalho, ficando por várias vezes até tarde fazendo a correção e digitação, dividindo comigo a exaustão do trabalho e a alegria da conclusão.

E a minha filha por existir, por está ao meu lado, por iluminar todos os meus dias por mais cinzento que eles estejam.

E a Deus por colocar no meu caminho pessoas tão maravilhosas que só me levam ao sucesso.

Muito obrigada á todos pelo apoio!

“O conhecimento não é algo acabado, mas uma construção que se faz e refaz constantemente”

Autor desconhecido

O LÚDICO COMO PROCESSO DE INFLUÊNCIA NA APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL

RESUMO

O Lúdico que tem na sua essência o brincar, a diversão e o prazer surgem neste trabalho como princípio pedagógico para a construção de conhecimentos nas aulas de educação física infantil. Com o objetivo de verificar se o lúdico está sendo utilizado nas salas de Educação Física na Educação Infantil, pretendemos neste trabalho discutir a construção de saberes no âmbito educacional utilizando o lúdico como princípio pedagógico para a aprendizagem significativa dos educandos. Este estudo se faz com o intuito de compreender o lúdico, sua essência, importância e ação, explorando seus componentes: o jogo, a brincadeira e o brinquedo como possibilidade de formar sujeitos criativos, críticos e autônomos para atuarem em sociedade. Dessa forma analisamos o lúdico como princípio para a construção de conhecimentos, através de análises teóricas qualitativas de leituras, como também fizemos alusão a nossa experiência da disciplina Prática de Ensino I e II a qual foi realizada na Educação Infantil e Ensino Fundamental (1ª a 4ª séries), fazendo considerações relevantes para o nosso estudo, analisando o lúdico como um princípio e não como recurso facilitador da aprendizagem. Dessa forma compreendemos que é preciso que o educador tenha conhecimento do lúdico e suas ações para que incorporem nas suas práticas as manifestações com objetividade, visando realmente aguçar os seus alunos a serem produtores de saberes.

Palavras Chaves: Lúdico, Educação Física, Educação Infantil e Desenvolvimento Infantil.

ABSTRACT

The playful one that it has in its essence playing, the diversion and the pleasure appears in this work as pedagogical principle for the construction of knowledge in the lessons of infantile physical education. With the objective to verify in the playful one he is being used in the lessons of Physical Education in the infantile Education, we intend in this work to argue the construction to know in the educational scope using the playful one as pedagogical principle for significant learning of the educandos. This study if it makes with intention to understand the playful one, its essence, importance and action, exploring its components: the game, the trick and the toy as possibility to form creative, critical and independent citizens to act in society. Of this form we analyze the playful one as i begin for the construction of knowledge, through qualitative theoretical analyses of readings, as also we made a alusão our experience of disciplines Pratical of Education I, which was carried through in the Infantile Education and Basic Education (1^a 4^a series), making excellent considerações for our study, analyzing the playful one as a principle and not as facilitador resource of the learning. Of this form we understand that she is necessary that the educator really has the knowledge of playful and the is action, so that incorporates in its práxis the manifestations with objetividade, aiming at to sharpen its pupils to be producing to know.

Key Words: Playful, Physical Education, Infantile Education and Infantile Deselopment.

SUMÁRIO

| | |
|---------------------|----|
| INTRODUÇÃO..... | 9 |
| OBJETIVO | 10 |
| JUSTIFICATIVA | 11 |

CAPÍTULO I

| | |
|---|----|
| 1- LÚDICO NOS DIFERENTES CONTEXTOS HISTÓRICOS | 12 |
| 1.1- O Lúdico na Pré-História | 13 |
| 1.2 - O Lúdico na Antiguidade | 15 |
| 1.2.1- Os Egípcios | 16 |
| 1.2.2- Os Gregos..... | 16 |
| 1.2.3- Os Romanos | 17 |
| 1.3- O Lúdico na Idade Média..... | 18 |
| 1.4- O Lúdico na Idade Moderna | 19 |
| 1.5- O Lúdico na Idade Contemporânea | 20 |

CAPÍTULO II

| | |
|--|----|
| 2 - O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL | 23 |
| 2.1-O Jogo na Concepção de Piaget | 26 |
| 2.2-O Jogo na Concepção de Vygotsky | 28 |
| 2.3-O Jogo na Concepção de Huizinga E Kishimoto..... | 30 |
| 2.4-O Lúdico e a Criança..... | 33 |
| 2.5-O Lúdico e as Escolas: Uma Relação a Ser Construída..... | 37 |

CAPÍTULO III

| | |
|---|----|
| 3 - O LÚDICO E A EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL | 39 |
| 3.1-Um Olhar Sobre o Lúdico nas Aulas Educação Física Infantil: As Experiências do Estágio Supervisionado | 40 |
| 3.2- O Brincar e a Construção do Conhecimento..... | 46 |
| 3.3-O Brincar nas Aulas de Educação Física Infantil..... | 48 |

| | |
|----------------------------|----|
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 53 |
|----------------------------|----|

| | |
|----------------------------------|----|
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS | 56 |
|----------------------------------|----|

INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como foco principal a ludicidade, a discussão sobre Escola, Educação Física e Educação Infantil.

Nos propomos a analisar o lúdico na história da humanidade, desde a pré-história até nos dias de hoje. Em diferentes contextos vamos observar a compreensão e ação das atividades lúdicas, dentro dos processos de educação, em especial a educação infantil. A fundamentação teórica estará centrada na compreensão de que o lúdico é um importante princípio na construção do saber. Ele envolve os indivíduos participantes em suas respectivas ações e os vários estados de consciência e vivências em relação aos diferentes contextos sociais. Serão realizadas análises teóricas e metodológicas para que se possa refletir sobre a ação do lúdico nas aulas de Educação Física infantil no processo de aprendizagem e construção de conhecimento.

Nesse sentido, este estudo estará centrado em pesquisas qualitativas a partir de livros, artigos, revistas, monografias e internet, bem como nas vivências e práticas lúdicas das aulas de Educação Física no que concerne a Educação Física Infantil, pois nesta fase há uma preocupação maior com a criança já que a construção do conhecimento pode se dar principalmente através do ato de brincar, que é a essência do lúdico.

OBJETIVO

Este estudo tem como objetivo a análise e compreensão do lúdico como princípio para a construção do saber nas aulas de Educação Física no ensino infantil.

JUSTIFICATIVA

O aprendizado estimulado através de ações lúdicas é uma ação importantíssima, já que possibilita a produção do saber, auxiliando, assim, a formação de seres críticos e ativos sob a realidade do seu cotidiano e despertando uma maior consciência de si mesmo.

Desta forma a discussão sobre a Educação Física é fundamental, pois não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática, mas como disciplina que utiliza o lúdico como princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização e interação com o outro e com o meio, formando sujeitos interativos autônomos e conscientes de suas ações criando e recriando seus próprios conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social.

1- LÚDICO NOS DIFERENTES CONTEXTOS HISTÓRICOS

A ludicidade tem sido nos últimos anos um tema bastante discutido por profissionais de diversas áreas. A psicologia, ciência que estuda a mente e os processos mentais, especialmente no que se relaciona ao comportamento do homem (Aurélio, 2001:566), provou que a participação do elemento lúdico, no dia-a-dia da criança, traz bons resultados na formação do “eu”, ou seja, que brincando a criança além de estar desenvolvendo diferentes aspectos como: o afetivo, o social, o físico e o cognitivo, estarão ao mesmo tempo aprendendo a compreender o mundo que o cerca. Sem brincar a criança acabará perdendo etapas importantes para o seu desenvolvimento, podendo conseqüentemente desenvolver estresse, agressividade e lentidão mental.

A partir desse novo conceito atribuído ao lúdico, como fator essencial no meio social, espaço antes dissociados deste elemento como: empresas e escolas, que antes dividiam a hora de brincar e o do aprender/trabalhar, refletem sobre sua inclusão e a sua superação da dicotomia entre essas tarefas: brincar/trabalhar/estudar, para que a construção do sujeito seja integral. Aqui se faz um breve comentário sobre a ação do brincar/jogar, porem não devemos esquecer que desde a formação da primeira civilização até os dias atuais, ação lúdica percorreu uma longa trajetória, e diferentes visões foram formadas a respeito, sendo muitas delas dotadas de expressões pejorativas.

Então para analisarmos e compreendermos estas diferentes visões formadas sobre a ludicidade precisamos retomar a história da humanidade. Portanto, trataremos do lúdico, sua participação e manifestação nos diferentes contextos históricos, deixando claro que as mudanças descritas neste trabalho não ocorreram instantaneamente, são processos que perduram por um determinado tempo, podendo fazer-se presentes em outros contextos, até de forma “mascarada”.

1.1- O Lúdico na Pré-História

A era pré-histórica é o período compreendido entre o aparecimento dos primeiros homens, há mais ou menos um milhão de anos e os primeiros registros escritos, aproximadamente em 4.000 a.C. Estudos sobre o homem primitivo, baseado em análises de pinturas e desenhos encontrados nas paredes das cavernas ou através dos elementos que esse homem usava para fabricar ferramentas, armas e utensílios, confirmam que o ser primitivo já brincava, pois registros de brinquedos infantis provenientes de várias culturas que remontam a épocas pré-históricas, foram encontrados, ratificando a ação, Segundo Huizinga: *“Nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica”*. (1971:07)

O ato de brincar é inerente ao homem. Principalmente na infância é considerada conduta espontânea e livre. Ao nascer, a criança tem seu próprio corpo como objeto referencial para as atividades lúdicas e os corpos do pai e da mãe não ficam fora dessa ação.

O homem é um ser que produz cultura e cria história, sendo esta passada aos seus descendentes, mas isto restringe a sua ação no mundo. Pois sua capacidade de inventar, de imaginar o leva a estar sempre superando seus limites, buscando novos desafios e obstáculos.

Muito antes do surgimento da humanidade, o lúdico esteve presente, mais especialmente no mundo dos animais, pois o ato de brincar não apareceu com o surgimento do homem, como alguns autores acreditam. “O ato de brincar surge com a origem da humanidade”, afirma Weiss (1997:21), referindo-se que o brincar é uma criação do homem, no entanto, o brincar não esperou que surgisse a primeira civilização humana pra manifestar-se, segundo Huizinga:

“Os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou características essenciais a idéia geral de jogo.

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se (...). Respeitam a regra (...). Fingem ficar zangados (...).” (1971:3)

Os animais, muito antes do homo sapiens, já exultavam todo um ritual para brincar, adotando para isto as noções de regra, convite, respeito e divertimento, mesmo que, irracionalmente. Acreditamos que o jogo e o brincar no mundo animal não se distinguem, não é uma “invenção” humana, apesar do homem ter dado importantes significados ao ato de brincar, e sim um “ato mais antigo que a cultura, já que esta pressupõe sempre o humano (Huizinga 1997:03)

De acordo com estudo que se tem sobre os nossos antepassados, que as primeiras criaturas que habitavam a terra pertenciam à família hominídea, mais conhecida como australopithecus. Estes eram seres pequenos e cobertos por pêlos, que sofreram ao longo dos tempos alterações, tanto física como mentais, chegando a uma nova espécie humana, caracterizado como – *homo sapiens*. Estas novas mudanças, incluindo a mudança da posição quadrúpede para a posição bípede, refletiram no seu modo de sobrevivência e defesa, já que estes seres após terem assumido a nova posição (bípede) passaram a utilizar seus braços e mãos, antes aproveitados para subir em árvores, agora para recolher seus alimentos e segurá-los, podendo também se defender de seus inimigos com o ato de jogar pedras.

O homem primitivo nas suas mais “simples” atividades construía ludicamente sua história, pois integravam em sua ação, prazer e expressão de alegria ao relacionar-se com o outro e com o meio. Podemos citar os atos religiosos, já que os mesmos não se distinguem dos jogos, pois como afirma Huizinga (1971:07) “*as sociedades primitivas celebram seus ritos sagrados, sacrifício, consagração e mistérios, destinados a assegurar a tranqüilidade do mundo, dentro de um espírito de jogo.*”

Os brinquedos que datam deste período foram reflexos de instrumento de trabalho do homem e de sua história, os ossos de eram modificados dando forma ao novo brinquedo usado pelas crianças.

As partes das figuras pintadas nas paredes das cavernas representam cenas do cotidiano deste povo, assim como animais e as caçadas realizadas por eles. As esculturas em pedras, marfim, barro e ossos de animais eram uma forma de expressão de suas ações e de seus atos neste período. O homem era considerado nômade, pois fixava-se por pouco tempo em determinado lugar. Com o passar dos tempos, o homem passou a experimentar e a viver as conseqüências de um novo modo de vida, a vida agrícola. Com isto surgem os primeiros aglomerados urbanos.

Portanto a desigualdade é um fato que vivenciamos até hoje, pois no atual panorama também há diferenças sociais. Em relação aos espaços de lazer, percebemos que os mesmos estão cada vez mais privatizados, podendo ter acesso somente àqueles que podem pagar. Assim as ruas passam a ser um espaço onde o lazer ainda pode ser realizado.

1.2 - O Lúdico na Antiguidade

A antiguidade é compreendida como período histórico, onde se sucedeu o aparecimento das primeiras civilizações no oriente, processando-se até o ano de 476 da nossa era. Dentre estas civilizações estão a do Egito, que se caracterizava pelo seu isolamento, devido seu território ser cercado por deserto, permitindo o desenvolvimento de traços culturais razoavelmente homogêneos, uma sociedade marcada intensamente pela religião. A civilização Grega caracterizada pelo condicionamento geográfico (com planícies férteis e isoladas - Grécia continental, recortadas por Golfos e baías-Grécia peninsular, inúmeras ilhas permitindo a navegação-Grécia insular) explicando a tendência grega de integração com o exterior, mais do que com o interior. E civilização Romana, apresentando solo fértil que permitiu a população, sempre crescente, produzir alimentos necessários para a sua sobrevivência. Os romanos não se destacavam nas artes.

1.2.1- Os Egípcios

A civilização egípcia foi a primeira a se formar neste período, conhecido como a antiguidade. Esta era dominada pelo faraó que possuía autoridade, tanto política quanto espiritual, e caracterizava-se por um aspecto místico. As contribuições desta civilização para a história da humanidade foram muitas, dentre elas podemos citar o desenvolvimento da medicina e da anatomia, na prática na mumificação. Na arte, deixaram obras magníficas, que representavam seu cotidiano e na escrita os egípcios apresentavam várias formas de escrever, como hieróglifo, hierático e demótica, escrita mais simples. Alguns escritores afirmavam que a descoberta do alfabeto deve aos egípcios.

Quanto à arte, esta se destacava pela pintura e escultura que expressavam glorificação aos Deuses e ao Faraó e pela arquitetura, que destacavam os templos e as pirâmides. Nesta civilização os jogos eram valorizados, assim como o esporte e o divertimento. A caça, a pesca, o apanhar aves eram práticas exercidas pelos jovens nobres em seus carros puxados a cavalo. Nestas ações o prazer do lúdico era alcançado quando a tarefa era efetuada ou mesmo durante o seu processo. A luta e a natação eram esportes mais populares, onde a participação e a formação de equipes para competir tornavam-se indispensáveis. Quanto ao jogo, os mais apreciados pelos egípcios eram semelhante ao xadrez e as damas. As crianças também tinham seus jogos e suas brincadeiras conhecidas como bolas de couro e bonecas.

1.2.2- Os Gregos

A civilização grega surgiu da fusão de vários povos que habitavam a região sudeste da Europa. Heláde foi o antigo nome dado a Grécia.

A história dos gregos foi marcada pela divisão social. Onde de um lado estavam os aristocratas e do outro os poucos escravos existentes. Esta civilização nos deixou imensos tesouros: a história, a filosofia, a música, o teatro, a pintura e o amor ao

esporte. O esporte era realizado em homenagem aos deuses e os mais famosos aconteciam a cada quatro anos. A Grécia foi à cidade onde se iniciou os jogos olímpicos.

A arte foi uma forma de explicar as forças elementares e o místico do universo, a mais conhecida foi à escultura. Já a arquitetura procurava mostrar os principais monumentos: estádios, templos, ginásios, habitações e construções militares. A educação nessa civilização sofria uma forte influencia das cidades de Esparta, formadora de grandes guerreiros, valorizava o desenvolvimento físico e de Atenas que se preocupava na formação de bons cidadãos, utilizando-se da música e da literatura.

Platão (427-348 a.C) defendia a importância dos jogos educativos e dos esportes físicos para o desenvolvimento integral da criança. Segundo Almeida: *Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. (1990:15)*

O espírito competitivo era inaceitável por Platão, já que o mesmo acreditava que esta ação causava danos a formação das crianças e dos jovens. Os gregos não dispensavam a música, a ginástica e as danças, formas lúdicas de manifestação, no processo de formação dos jovens.

1.2.3- Os Romanos

A civilização romana iniciou-se com a fundação de Roma no Lácio, por volta do ano 1.000 a.C., como um centro de defesa dos povos latinos em busca de melhores condições de vida. Os documentos que se tem dessa civilização são raríssimos e constam varias lendas desse período.

O modo de vida dos romanos não se diferenciava dos gregos. Pois, seu estilo de vida sofre influência desta civilização, que teve seu território invadido pelo exército romano, este também absorvendo a arte grega. Os romanos também se destacavam pela grandiosidade de suas obras como: estradas e muralhas. A arte estava associada a arquitetura, e os temas mais comuns retratados por elas eram as guerras e as conquistas.

O pão e circo eram instrumentos utilizados para animar e distrair a sociedade romana, pois o governo interessado em obstruir a visão do cidadão quanto aos seus direitos, realizava espetáculos para que estes estivessem “ocupados”. Durante as apresentações que eram descritas como luta entre gladiadores, entre animais ferozes, o sentimento de alegria e divertimento por parte dos espectadores podiam ser notados pelos gestos durante a torcida.

O ato de jogar bola foi um dos jogos atribuídos ao modo de vida dos romanos, pois após a invasão bárbara, este estilo foi adotado. Através de jogos, os romanos aprendiam a manter relações profundas entre si e a viverem em conjunto, pois o jogo não é uma atividade isolada e no decorrer desta atividade procuravam o equilíbrio emocional.

1.3- O Lúdico na Idade Média

A Idade Média é o período da história que vai desde a queda do Império Romano do Ocidente em 476, até a tomada de Constantinopla pelos turcos, no ano de 1453. Este período foi caracterizado pelo feudalismo, sistema onde o cerne era a obrigação servil.

O feudalismo apresentava uma sociedade onde as condições básicas eram marcadas pela existência do senhor e do servo. O senhor possuía terras, detinha o poder militar, político e judiciário. O servo tinha posse útil da terra, devia obrigações e devia ser protegido pelo seu senhor. A Igreja monopolizava a interpretação da realidade social, para a mesma o homem tinha um destino espiritual, devia preocupar-se com a salvação, este sistema edificou-se em substituição a estrutura escravista da antiguidade.

Com a ruína de Roma a população sobrevivente direcionou-se para os campos, passando a iniciar um novo modo de produção agrícola. A terra era um bem disputado entre os senhores feudais, pois quanto mais terras maior o poder, incluindo o poder sobre os camponeses e suas produções. Neste período o sistema econômico, político, cultural e social sofreram mudanças, pois o campo ao contrário das cidades não trazia desenvolvimento, principalmente na arte. A cultura clássica dava assim espaço para uma cultura dominada pela Igreja, esta superestimando as produções culturais e artísticas que refletiam apenas simplicidade e rusticidade do cotidiano das pessoas. A Igreja controlava

a educação. A arte era/é uma das formas de expressão do contexto o qual se esta inserido. Na era medieval a arte representava as crianças e seu respectivo lugar na sociedade, estas eram tratadas com adultos em miniatura, pois como afirma Aries (1978) o artista da era medieval não fazia questão de representar este ser quanto sua existência social, pintava um adulto em miniatura, onde somente a estatura distinguia estes dois seres, adultos e crianças.

1.4- O Lúdico na Idade Moderna

A sociedade moderna foi marcada pelos grandes inventos como: o renascimento do comércio, das cidades, das artes e do aparecimento da nova classe social, a burguesia, marcando assim o fim do feudalismo e início da idade moderna. O humanismo, uma das fases de estudo dessa época, colaborou para expandir e revolucionar a ciência e a arte. Com a revolução comercial surgiu também o capitalismo, que é caracterizado pelo desejo e procura de lucro. Nessa sociedade do século XVII, as crianças, segundo ARIES, ainda eram tratadas de forma igual ao do período anterior, sem muita importância, independente de seu status social. O ato lúdico era uma especificidade deste ser infantil, a qual não tinha tanta importância para a sociedade. Os sentimentos de afeição não se manifestavam pelas crianças, quando essas ainda eram bebês. Pelo fato de morrerem muitas crianças nesta época, devido principalmente a falta de higiene, os pais em especial, procuravam não se apegar ao pequeno enquanto este não passasse pela fase mais difícil. Após os primeiros meses e tendo certeza que aquelas crianças iriam sobreviver, os pais ficavam mais tranquilos, nutrindo sentimento até então “ignorado”, o da afeição.

Tendo sua particularidade ignorada, a criança era incluída precocemente no mundo adulto, por volta dos sete anos misturando-se a toda e qualquer atividade realizada pelos mesmos e diminuindo a fase da infância, como afirma (Aries, 1978:156): “assim que tinha condições de viver sem a solicitude da mãe ou de sua ama, ela, criança, ingressava na sociedade dos adultos e não se distinguia mais destes”. O sentimento lúdico existia entre as crianças de forma abafada, pois a repreensão dos adultos quanto a este elemento era marcante nessa sociedade vigente. Mesmo sendo rejeitados pelos adultos, o jogo,

parte integrante e essência do lúdico, era à base desta civilização e muitas das vezes reconhecido no palco da vida, pois “era costume o homem comparar a vida a um palco, no qual cada homem desempenhava seu papel” (Huizinga, 2001:08). As bonecas, muito comercializadas no mercado atual, também tiveram sua participação nesta sociedade, não só no meio das crianças, mas no meio adulto também, já que estas representavam a vida do homem em sociedade. No “ócio” o jogo era realizado pelos adultos sem nenhum compromisso, sendo obrigação nos cultos, ritos, nos sacrifícios e consagrações.

Muitos brinquedos surgidos nessa época vieram do espírito de competição por parte das crianças, pois seus desejos inadiáveis de imitar os adultos as faziam criar seu próprio brinquedo, já que sua idade não as dava o direito de serem aceitos na sociedade quanto seres importantes. Esse gosto em representar de forma reduzida as coisas e as pessoas da vida cotidiana, hoje reservada as crianças, resultam numa arte e no artefato popular destinado tanto a satisfação dos adultos quanto a distração das crianças (Aries, 1978:90). Os “cata-ventos”, um tipo de brinquedo da época medieval, era a redução dos moinhos de vento pertencente aos campos, que teve sua representação em miniatura e que perduram até hoje em festas e comemorações, porém sem mostrar muita importância quanto ao seu significado de origem.

No final do século XVIII a criança passou a ter mais importância quanto a sua participação na sociedade.

1.5- O Lúdico na Idade Contemporânea

A idade contemporânea corresponde o século XVIII e perdura até os dias atuais, sendo marcado fortemente pela revolução industrial. Como consequência dessa revolução tem principalmente o desenvolvimento econômico do mundo contemporâneo, o aparecimento das grandes indústrias, aplicação de conhecimentos científicos, surgimento de grandes cidades, a substituição de ferramentas manuais por máquinas e do modo de produção doméstico pelo modo de produção fabril, ocasionando grandes impactos de estrutura desta nova ordem social.

As transformações sociais ocorridas ao longo dos tempos e o aparecimento das indústrias contribuíram para o deslocamento de muitas famílias das áreas rurais para as grandes cidades, ocasionando o que chamamos de inchaço urbano. Com uma grande procura por emprego, sendo muitas das vezes baixos salários, todos os componentes da família eram obrigados a trabalhar para aumentar a renda familiar. As mulheres e crianças de 5 e 6 anos começam a trabalhar compondo o contingente operário recebendo salários menores que os homens.

As crianças, apesar de encontrarem fuga para o ato lúdico durante as tarefas, este não era vivido em sua plenitude, pois a qualquer momento a criança teria seu “faz de conta” interrompido, tendo que adiar mais uma vez esse ato de brincar.

Com a industrialização e urbanização o panorama da cidade e a vida das crianças sofrem alterações, já que as desigualdades distinguem fortemente as crianças ricas das pobres. Não vemos grandes diferenças entre as sociedades da idade moderna e contemporânea.

Com o surgimento das vilas as ruas passaram a ser conceituadas como “escola do mal”, pois as crianças que freqüentavam a mesma eram filhos de operários, não sendo, portanto permitido pelas famílias abastadas a inclusão de seus filhos nesse espaço, restringindo assim os espaços de brincar dentro de suas casas, pois a rua degeneraria estas crianças com vícios e maus hábitos.

Quanto a arte na contemporaneidade, a criança que antes era ignorada nas iconografias, no que diz respeito a sua especificidade, passa a partir de então a ter seu destaque nas obras de pintores dos séculos XVIII e XIX, principalmente no decorrer de suas ações lúdicas. Nesta a criança passa a ter o ato de brincar como um direito. Segundo

KISHIMOTO: “ *Na obra ilustrada de Jordão, denominada A Imagem da Criança Na Pintura Brasileira, destaca-se o brincar como típico da criança Em 30% dos quadros selecionados*”(1993:77)

A criança começa a ganhar destaque, os olhos que antes não viam a particularidade da mesma, volta-se para suas mais livres expressões. No quadro de João Batista Costa (1865-1926); denominado “nos jardins de Petrópolis”, destaca-se a presença de crianças brincando de bonecas, provavelmente o faz de conta, “brincar de mãe e filha”, no qual as meninas representavam papéis sociais de mãe e filha.

Vamos ver emergir nessa sociedade um novo instrumento, os brinquedos industrializados, sendo estes não mais produzidos pelas crianças, como nas sociedades mais antigas, produção artesanal, e sim pelos homens adultos que por supor saber tudo sobre o mundo infantil, dão a esses novos objetos confeccionados, significações por eles escolhidos.

Junto com a era da industrialização vem a ruptura do brinquedo, que deixa de ser artesanal minuciosa e passa a ser mercadorias produzidas cada vez mais em grande escala para atender a demanda dos centros urbanos. O brinquedo industrializado perde um grande valor, pois quando construído manualmente ele contém as características de quem o constrói.

Esses novos significados sobre brinquedos podem ter um sentido ameaçador para nossas crianças, pois estes favorecem o desaparecimento do brincar criativo que é próprio da criança e que trás no seu intimo o simbolismo, a fascinação e imaginação que esta cria e se apropria como forma de expressão em suas atitudes lúdicas, pois a indústria cultural do brinquedo e a mídia destacam especificamente o brinquedo e a brincadeira de menino e de menina. Desta forma influencia socialmente através dos brinquedos e jogos industrializados, desprezando o imaginário infantil, a criança é um ser que constrói sua própria ação lúdica, através de suas vivências agindo sobre sua própria forma de pensar e sentir autonomamente como uma firma Kunz (2001; 94),” a criança forma seu imaginário social, cultura, lúdica, através do seu pensar, agir e sentir (...)”.

Antes quando o brinquedo era na maioria minúsculo, agradável, discreto e artesanal a criança podia brincar a vontade sem ter que estar sendo vigiada, pois a mesma conhecia o que produzida, os brinquedo produzidos hoje, apesar de serem maiores, proporcionam muitas vezes perigo, tendo que ser vigiado pelos pais ou tendo a participação desses para que as crianças saibam brincar e não se machucar, ou que não quebrem o brinquedo novo. Brinquedo agora tem que ter um controle maior por parte dos adultos, já que agora esses são os responsáveis pela fabricação desses. Segundo Weiss: (.) “quanto mais à industrialização avança, mais decididamente o brinquedo se subtrai ao controle da família.”

2 - O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O estudo do desenvolvimento infantil aponta novos conceitos que nos farão entender e conhecer o funcionamento do cérebro humano, e como este se processa enquanto as crianças brincam. Segundo Santos (2001), desde o período pré-natal, ou seja, quando o feto ainda está no ventre de sua mãe a inteligência já é evidente, pois a criança se manifesta se movendo e brincando com o cordão umbilical.

O pesquisador e cientista Roger Sperry, ficou conhecido por suas descobertas; em relação ao cérebro humano, o mesmo conseguiu provar que o cérebro humano tem funções diferenciadas no que tange os hemisférios esquerdos e direito, tendo ambos a predominância, respectivamente da razão e emoção. Outro pesquisador, Herman, baseado em estudos de Sperry, mapeou o cérebro humano constatando que o mesmo se constituiu de quatro quadrantes (superior e inferior direito, superior e inferior esquerdo), sendo que o ato de brincar foi localizado como ação pertencente ao quadrante superior do hemisfério direito do cérebro. Ser lúdico portanto significa usar mais o hemisfério direito do cérebro.

Estes estudos e comprovações têm grande importância para a educação, principalmente porque dão suporte para se “trabalhar” o homem holisticamente. Pois o cérebro humano quando usa os dois hemisféricos operam milhares de pensamentos, ações, criações e aprendizagem distintas. Quando o homem está resolvendo problemas, definindo soluções, lendo, escrevendo, brincando e rindo ativa os hemisférios que serão utilizados para tal intenção, este acontecimento é conhecido e determinado como: teoria das inteligências múltiplas, segundo pesquisador e estudioso da neurociência, Howard Gardner.

Com os estudos destes neucientistas citados acima, ficou esclarecido que o brincar na vida do ser humano tem importância e um lugar próprio de ativação cerebral, e se isso não for estimulado deixamos uma parte do cérebro “desativado”.

O brincar há muito tempo era relacionado com : extravasar energia, passatempo, sendo considerado pejorativo, sem importância e com certas restrições, o que faz o ser humano agir sob a racionalidade, deixando de utilizar o lúdico para o seu desenvolvimento integral, o que traz graves conseqüências para a formação do sujeito, pois acreditamos que o lúdico seja importantíssimo para a sua construção social e cultural, já que brincando, o homem é principalmente a criança, são despertados para o conhecimento de si mesmo e do outro, como fonte de aprendizagem e entendimento da realidade social.

Diante disso acreditamos que seja importante usar a razão, mas também não podemos descartar a emoção, ela não pode ser esquecida, pois ambos são necessários para o desenvolvimento do indivíduo como ser integral. Para tanto é preciso equilibrar os dois hemisférios, ou seja, integrar o homem *faber* e o homem *ludens* nas diversas ações, pois como afirma Huizinga (2001) as características do lúdico estão presentes no homem, porém muitas vezes esquecidas. Acreditamos que o lúdico é um princípio que estimula a qualquer etapa do desenvolvimento infantil, é uma forma de expressão que envolve o jogo, a brincadeira e o brinquedo como elementos que proporcionem o desenvolvimento das capacidades cognitivas, afetivas, social, cultural e motora.

No âmbito educacional, o lúdico começa a ter sentido, ganha mais espaços, fato antes considerado pelas escolas desnecessárias no processo da educação, devido à razão ser o aspecto mais importante deste processo (aprendizado), principalmente na Educação Infantil.

Com as grandes formulações da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, (LDB 9394/1996), e logo depois do lançamento dos Parâmetros Curriculares Nacionais, (PCN), foi discutida minuciosamente a prática pedagógica, que a partir de então deu maior importância ao lúdico no processo de aprendizagem e construção do saber no que tange a Educação Infantil. Portanto no contexto escolar, a ação lúdica propõem manifestações que criam e recriam a possibilidade de imaginação e transformação da prática vivida do aluno, sendo que o educador com suas ferramentas podem contribuir para o desenvolvimento da criança. Para isso ele precisa ser autêntico em sua práxis, ou seja, é preciso manter a relação coerente entre prática e teoria traçando objetivos

concretos e entendendo que a aprendizagem se dá também fora da escola e que o ambiente familiar também propicia a aprendizagem e construção significativa de conhecimentos adquiridos com a vivência cultural. Neste sentido, o lúdico como princípio e elemento de contribuição para o desenvolvimento da criança é um novo horizonte para a educação, que inspira ser inovador para se aprender brincando. O educador precisa conhecer na íntegra o significado, a essência e os elementos - jogo, brincadeira e o brinquedo – do lúdico, o qual traz consigo a fascinação e o divertimento que por sua intervenção positiva induz a construção prazerosa do saber e aprender brincando.

No jogo está a intenção de brincar, a livre escolha e a predisposição de jogar, já que através dele a criança aprende sobre os eventos sociais, explora o seu espaço, corpo e suas vivências corporais, aprende a conhecer e manipular objetos, sendo que pelo jogo a criança se desenvolve, socializa-se e além de tudo convive e participa de situações que geram autonomia.

A prática do jogo deve ser bem elaborada para o desenvolvimento humano no que concerne à educação, sendo elaborada práticas de atividades dinâmicas e desafiadoras solicitando a participação ativa do educando com o objetivo de estimular o aluno ao interesse pelo conhecimento, sabendo que a ênfase do jogo esta na possibilidade prazerosa de criar e recriar situações, objetos e imaginações dentro de uma realidade própria de criança que esta vivenciando o mistério, a magia, a imaginação a liberdade e o simbolismo que estão presentes no jogo.

No jogo reside à ânsia e a intensa fascinação que leva ao divertimento, ao mesmo instante que o sujeito joga, sente prazer e alegria. Este mesmo cria consciência e autonomia na atividade vivenciada, pois o jogo é prazeroso e traz consigo atividades lúdicas carregadas de imaginação, motivação e simbolismo o qual induz a criação de novas manifestações.

Nestas manifestações a criança se desperta intelectualmente buscando o conhecimento pessoal e experiências próprias no jogo, a criança tem a possibilidade de explorar o seu corpo e de outros através de ações intelectuais, sociais e culturais, no mundo de magia, prazer e alegria.

2.1- O Jogo na Concepção de Piaget

Na concepção de Piaget o desenvolvimento e a inteligência humana passam por processos de equilíbrio, entre a assimilação e a acomodação e quando um antecede o outro ocorre fatos diferentes pois se acomodação ocorrer primeiro a criança representará movimentos que tendem a imitação, enquanto que se assimilação anteceder a acomodação a criança incorpora na sua atividade o símbolo aplicando esquema em diferentes objetos, ocorrendo o jogo que se constitui em um eco da imitação, sendo este uma manifestação simbólica.

Sobre este estudo Piaget reconhece estágios progressivos para o desenvolvimento e aprendizagem, para ele o desenvolvimento da criança ocorre em progressivas fases de assimilação e acomodação, que vai determinar o desenvolvimento cognitivo, afetivo social e motor da criança.

No primeiro estágio Piaget se refere a reprodução de atos reflexos com ausência de imitação, para ele nessa fase ocorre apenas um prolongamento de exercícios de prazer. No segundo os atos reflexos começam a ter sentido e a criança assimila e amplia através de certos elementos exteriores a sua ação, essa é a fase da imitação esporádica. No terceiro a criança será capaz de exercer ação sobre as coisas, imita movimentos espontâneos por si própria com exclusão de ações mais complexas, sendo este estágio reconhecido por imitação sistemática. No quarto Piaget destaca dois momentos distintos, primeiro a imitação de movimentos já executados pelo indivíduo caracterizado pela coordenação de esquemas entre si, no segundo momento é a imitação dos sons, gestos e movimentos que envolvem seu próprio corpo. No quinto ocorre a representação de modelos novos invisíveis do próprio corpo, o qual não se insere de forma sistemática. No sexto estágio ocorre a evolução da imitação, sendo nesta etapa que haverá a construção da inteligência sensório-motora, se tornando independente os esquemas da percepção e da experiência empírica, dando lugar a combinação mentais, nesta etapa ocorre a reprodução de um modelo que é a imitação dilatada, este período representa a evolução da imitação depois que aparece a linguagem, a qual antecede entre dois a sete anos.

As etapas seguem uma seqüência sensório-motora que vai de 0 a 2 anos de idade, sendo que esquemas desenvolvidos são construídos a partir de reflexos inatos, onde estão caracterizados os jogos de exercícios, segundo Piaget são jogos pelo simples prazer funcional ou pelo prazer e tomada de consciência de suas novas capacidades; o pré-operatório que vai de 2 a 7 anos de idade marcada pelo aparecimento da linguagem oral e ações representativas por símbolos, caracterizando-se os jogos simbólicos que são estrutura dos símbolos concebidos, como instrumento de assimilação lúdica; a operatório concreta a partir de 7 anos de idade, fase onde o pensamento lógico da criança é capaz de constituir conhecimento sob o mundo que lhe cerca, sendo que este pensamento baseia-se no raciocínio e percepção, nessa fase está inserido os jogos de regras que emerge das situações relações sociais e inter-individuais.

Piaget defende a idéia que o desenvolvimento humano passa por um processo contínuo entre as ações do sujeito sob o meio ambiente, passando por várias etapas: sensório-motora; pré-operatória; operatório concreto e a operatório formal. Dentro desta classificação o jogo estará organizado por ordem de desenvolvimento como: jogos de exercício etapa sensório-motora, jogos simbólicos etapa pré-operatório, jogos de regras operatório formal.

Nesta abordagem as discussões quanto a estrutura dos jogos inclui, ainda, os jogos de construção como transição no meio físico e social da criança, onde realmente ocorre os jogos que os relaciona com as condutas lúdicas. Neste aspecto, os jogos são estruturas importantes para a inteligência humana, considerando-se este um espaço em que a criança está explorando e construindo o saber.

Nos primeiros anos de vida a motivação da criança está centrada no prazer e satisfação pela descoberta de suas novas capacidades de realizar atividades. Piaget observou que a criança realizava uma contínua repetição de movimentos e exercícios de estrutura, com um único objetivo, o de obter prazer em exercer seu poder. O ato de andar, engatinhar, lançar, encher, esvaziar o recipiente, são jogos de caráter lúdico, realizados por puro prazer funcional.

A princípio, o desenvolvimento da criança está centrado nas representações simbolizadas, concebendo assimilação lúdica. As brincadeiras são inventadas pelas

próprias crianças, os seus significados são reproduzidos pelas ações que livremente usam para mostrar seus poderes individuais sobre símbolos lúdicos.

Os jogos simbólicos representam construções lúdicas sob as combinações ou simulações funcionais de um objeto ausente sob um caráter deformante. Segundo Piaget, quando a criança faz reproduções exatas, realizadas através dos símbolos, sendo cada vez mais imitativos, se integrando ao exercício sensório-motora, ela se transforma em parte, em jogos de construção.

Do ponto de vista sob o desenvolvimento infantil, os jogos de regras herdaram estruturas dos jogos anteriores, emergem das relações inter-individuais ou sociais. O lúdico tem uma função fundamental, pois ações nessa estrutura regulam as condutas recíprocas dos participantes do jogo. Os jogos de regras possuem características coletivas, já que reconhece a necessidade de outros indivíduos, o jogador depende da jogada do outro participante. As regras são elaboradas e aceitas pelas crianças.

2.2 O Jogo na Concepção de Vgotsky.

Para Vygotsky o desenvolvimento humano parte de estruturas elementares para o progresso do desenvolvimento infantil, pois para o mesmo, o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que o sujeito é interativo usando as interações sociais para a aprendizagem. Para ocorrer este processo de desenvolvimento a criança deve estar envolvida numa interação de aspectos sociais ocorridas no meio ambiente, determinando assim, formas complexas sob funções mentais dependendo das experiências sociais em que as crianças estão inseridas.

O estudo feito por Vygotsky está centrado no processo de internalização e determinismo em que a criança se apropria do meio social em que vive. Esse processo faz com que a criança se posicione criticamente, sendo um sujeito transformador de sua realidade social, pois a criança interage no meio social em que convive, estando em constante comunicação entre ela e os adultos que lhes rodeiam, permitindo a assimilação das experiências vividas.

Vygotsky reconhece a interdependência da aprendizagem e o desenvolvimento, pois entende que a inteligência é uma habilidade para se aprender e que o desenvolvimento acontece quando a criança está em processo de aprendizagem. Desse ponto de vista, as formas que auxiliam as crianças à construção das funções para promover aprendizagens diversas ativando o desenvolvimento, são as interações sociais incluindo principalmente a escola, o convívio doméstico e outros, pois a intervenção de um adulto no meio em que a criança vive, provocará a possibilidade perceptiva da criança atizando seu raciocínio e contribuindo para o seu conhecimento sobre tal assunto, por isso para Vygotsky a criança é um ser ativo que cria e contrói. O seu entendimento acontece através de interações sociais.

Vygotsky acredita que é no mundo imaginário e ilusório, presente na criança que o jogo acontece, sendo este baseado na imaginação que conseqüentemente surge da ação, assim a criança imagina, e quando imagina, joga, pois neste imaginar ela cria um mundo de atividades lúdicas que possibilitam a ação do jogo.

Segundo o mesmo autor, o jogo é relevante para o desenvolvimento da criança, pois é através de atividades lúdicas que ele avança facilitando a tomada de consciência e autonomia, liberando emoção através de sua percepção, desembocando na alegria e o prazer da aprendizagem.

Numa situação imaginária de jogo se faz presente a percepção a qual é um veículo para a atividade lúdica da criança, e como importante papel age no desenvolvimento cognitivo e social a partir de suas próprias experiências no meio social, guiando-as a formação de suas condutas.

Através do jogo a criança definirá conceitos, criará situações que desenvolva sua atuação revelando-se em relação às situações reais. Em síntese o jogo para Vygotsky surge do mundo imaginário, que neste panorama contribui para o desenvolvimento da criança, sendo este um elemento básico, onde a atividade lúdica representa ações sob a percepção, pois a criança é livre para determinar suas próprias ações e usa as interações sociais como formas privilegiadas para a aprendizagem, fazendo relações com o meio

ambiente. Essa afirmativa confirma a teoria de Vygotsky, que o jogo é produto do social.

2.3 O Jogo na Concepção de Huizinga e Kishimoto

Para Huizinga, o jogo acontece pela ânsia e evasão da vida, no transcender da realidade, que tem sentido além das necessidades reais, passando para um mundo irreal, da fantasia, do ilusório, levando-o a fascinação, excitação, divertimento e alegria. Nesse divertimento reside a sua essência, a qual em um ritual de atitudes e gestos, faz da brincadeira, um momento para a criação e formação de identidade consciente e autônoma de quem joga e experimenta o prazer e o divertimento de brincar.

Neste sentido, consideramos o jogo como um fator preponderante que releve significado, abrangendo aspectos psicológicos, sociais, cognitivos, motores e culturais, os quais facilitam a criatividade da criança para que tenha a possibilidade de construir suas estruturas cognitivas, criando suas próprias ações nas manifestações culturais, com autonomia e criticidade sob os significados sociais que refletem para sua realidade vivida.

Partimos do pressuposto que é no jogo e pelo jogo que o homem surge e se desenvolve, entendemos que as atividades lúdicas como os jogos constituem uma ampla zona de liberdade e autonomia para expressão de idéias e construção do saber, e por estar livre, trata-se de uma evasão da realidade para o irreal, o que há no jogo numa intensidade que se transporta de mundo para um outro e que leva ao prazer e a alegria.”(...) *é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.*”(Huizinga 2001:05)

É preciso entender que o educador proporciona estímulos para incentivar seus alunos a aprendizagem através de experiências corporais do brincar, onde o indivíduo passa a formular e aceitar ações e compartilhá-las com os outros sujeitos. Como vimos o jogo é um elemento lúdico, é uma atividade de regras que podem ser elaboradas ou não pelos

próprios educandos, o que visa o desenvolvimento da sua autonomia e criatividade. Elas resultam da discussão entre educando e educador, conversas estas que são necessárias para verificar a conveniência e aplicabilidade destas regras, como também a possibilidade dos alunos discutirem a realização do jogo.

No lúdico encontramos a essência do brincar onde a ação das brincadeiras e brinquedos, segundo Kishimoto,(apud Zacharias,1994) são as ações que a criança desempenha ao concretizar o jogo, e quando essas estão submersas na ação lúdica, é o próprio lúdico em ação. Assim as brincadeiras permitem as crianças identificar, simbolizar e combinar elementos desenvolvendo sua atenção e concentração despertando para a expressão corporal consciente. Neste sentido o brinquedo é o objeto da brincadeira, o qual envolve afetividade, convívio social, e apreensão da realidade. É uma experiência e vivência que envolve o educado em sua totalidade despertando o desejo pelo conhecimento e aprendizagem possibilitando uma educação integral estimulando o aluno á expressão corporal e social.

O ato de brincar proporciona as crianças a fazerem relações das atividades sociais e culturais que determinam a capacidade de resolver independentemente um problema da sua realidade. Através das brincadeiras que o indivíduo constrói conhecimento e aprende a agir numa esfera construtiva de aprendizagem que ocorre nas atividades e experiências, as quais facilitam manifestações corporais presentes em seu mundo social e imaginário.

Salientamos que brincando a criança experimenta, descobre e inventa novas brincadeiras, neste meio o brinquedo que é o objeto da brincadeira, surge com a intensão de causar curiosidade estimulando o desejo de descobrir o novo e refazer novas ações. Nesta esfera de ações lúdicas a autoconfiança e o desenvolvimento de habilidades surgem naturalmente na ação do brincar, que por excelência é indispensável para a construção do saber.

A partir disso consideramos que as atividades lúdicas, ou mesmo os jogos, oportunizam condições indispensáveis para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor da criança, pois através dessas atividades a criança tem a possibilidade de despertar sua

criatividade, auto-estima, imaginação, a confiança, a cooperação, o senso crítico, o companheirismo e o aprender fazendo.

Partindo do princípio que toda aprendizagem ocorre através de um saber acumulado e transmitido historicamente, que não depende somente de informações, mas também de vivências onde o aluno seja capaz de fazer suas próprias análises e reflexões, elaborando e desenvolvendo um espírito de curiosidade educacional, entendemos que o ensino é comunicação e além de tudo traz em si a cognição e afetividade.

Quando brinca a criança estimula sua capacidade de imaginar, criar, construir, pois os desafios encontrados nesse universo mágico são muitos e não se distanciam da realidade, haja visto que neste mundo encantado são formados conhecimentos que ajudarão a conhecer as leis e características da vida “exterior”. O mundo é para a criança um imenso parque de diversão onde cada objeto, cada ação ou reação realizada neste meio as deixa admirada, fazendo-as pensar e mediante estes pensamentos encontrar respostas na procura de solucionar suas interrogações. Alves (2003:25) já dizia: “ *a curiosidade é uma coceira que dá na idéia*”.

Ou seja, a forma que a criança encontra para interrogar os adultos, como: Por quê? Para quê? Como? Onde?, não são em vão, além do prazer que podem sentir em perguntar, tudo se explica na vontade de explorar o mundo que a cerca, que ainda não viu. A criança ao perguntar anseia uma resposta, quando não as têm, constroi seu micro universo, um mundo de faz de conta onde a ponte entre o real e a fantasia se edifica dando-as o prazer de descobrir, muitas vezes sozinhas, o que almejavam, tendo através do ato a construção de saberes e o desenvolvimento cognitivo, social e físico.

Assim podemos afirmar que a aprendizagem infantil se dá antes da fase escolar, já que através do ludico a criança aprende a construir, e conhecer as possibilidades que possuem, o mundo que as cercam. Quando tem espaços próprios para desenvolver suas ações ludicas e nestes, uma gama de objetos diversificados, não precisamente brinquedos caros e sofisticados, a criança dá “asas” a imaginação. O brinquedo bom, segundo Alves(2003.32), “ *tende fazer pensar. Todo brinquedo que bom é um desafio*”. Quantas vezes presenciamos as crianças largarem seus brinquedos por um pedaço de madeira ou um objeto plástico qualquer. O que as encanta são os obstáculos oferecidos

pelos objetos novos, foi sendo diferente as fascina, ao contrário de muitos brinquedos industrializados que apresentam as mesmas formas e já determinam como brincar, segundo Gonzaga apud kishimoto:

“A criança procura o jogo – e as brincadeiras – como uma distração(...) É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelas brincadeiras que ela executa”.(1993: 106).

Os jogos e as brincadeiras têm grandes influências na formação da personalidade, do caráter, da desenvoltura e do equilíbrio geral da criança. A criança que não tem respeitado o seu direito de brincar, realizando-o de modo abafado, poderá apresentar consequências negativas na formação do “eu”.

A excessiva liberdade ou repressão e, principalmente, a falta de brincadeiras pode desencadear várias patologias, muitas vezes características do adulto, e também á falsidade, á agressividade, á falta de iniciativa, aos vícios, á lentidão mental, á falta de criatividade e de espontaneidade. A brincadeira permite lidar com sentimentos confusos e opressivos que a realidade desperta, e com isso ir acumulando experiência enriquecida pela convivência com os mais velhos, que vai culminar no aprendizado dos limites do corpo e da amplidão do espaço circundante.

2.4 O Lúdico e a Criança

Independente de épocas, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida das crianças. Elas vivem em um mundo de fantasias, encantamento, alegria, sonhos, onde realidade e faz de conta se confundem (Kishimoto, 1999). O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si, da personalidade de experimentar, criar e transformar o mundo.

A palavra lúdico vem do latim *ludus*, que significa brincar, incluindo os jogos, brinquedos e divertimentos. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a

aprendizagem do indivíduo, seu saber, conhecimento e sua compreensão de mundo. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de expressão e construção do conhecimento. Isto é observado quando se dá ênfase a formação lúdica dos educadores e duas dimensionalidades causam preocupação nessa formação: a formação do educador e a formação lúdica do educador. A primeira envolve o aspecto geral teórico prático do acadêmico em sua prática (em especial do curso de Educação Física); e a segunda envolve o acadêmico e os professores que já atuam na educação infantil e se encontram na realidade escolar, bem como os aspectos metodológicos que envolvem a criança, sujeito do conhecimento em construção.

A formação do sujeito não é um quebra-cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre a criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo e currículo. Neste contexto, as peças do quebra-cabeça se diferenciam, possibilitando diversos encaixes. Negrini (1994) sugere três pilares que sustentariam uma boa formação profissional, com a qual concordamos: a formação teórica, a prática e a pessoal, que no nosso entendimento, preferimos chamá-la de formação lúdica interdisciplinar. Esse tipo de formação é pouco existente ou muitas vezes inexistente nos currículos oficiais dos cursos de formação do educador, entretanto, algumas experiências tem nos mostrado sua validade. Não é por acaso que a ludicidade está se tornando a alavanca da educação para o terceiro milênio.

É através do brincar que a criança se encontra com o mundo e sua totalidade, percebendo este mundo e recebendo elementos importantes para sua vida, desde os mais insignificantes atos, até os fatores determinantes da cultura da sua época. A palavra jogo, brincadeira e brinquedos, podem ser sinônimos de divertimento, no entanto, marcam uma diferença na sua própria história de vida. Nos dias de hoje, observamos que há uma clara diferença entre o jogo, brinquedo e brincadeira.

O brincar é algo tão espontâneo, tão próprio da criança, que não havia como entender sua vida sem brinquedo. É preciso ressaltar que não é apenas uma atividade social e cultural, desde o começo o brinquedo é uma forma de relacionar-se, de encontrar o mundo físico e social.

Froebel (1782 – 1852), foi no contexto educativo uma figura significativa que trouxe importantes contribuições quanto ao papel do jogo, com Froebel se fortalece os métodos lúdicos na educação, através das atividades de auto-expressão e participação social, a educação pode tornar-se eficiente. Sem esquecer que o educador deve estar estimulando o desejo do aluno em aprender, a criar e a construir novos conhecimentos, sendo ao mesmo tempo críticos e participativos.

Embora não tenha sido o primeiro a analisar o valor educativo do jogo, Froebel foi o primeiro a colocá-lo como parte essencial de um sistema educativo, criando o jardim de infância com o uso de jogos e brinquedos. Segundo este autor:

“Brincar é a fase mais importante da infância, do desenvolvimento humano, neste período por ser a auto ativa representação do interno a representação de necessidades e impulsos internos. (...). Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério, de profunda significação.” (1992:54-55)

Ou seja, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é muito importante quando se trata do desenvolvimento da criança. Como mencionamos anteriormente, Piaget e seus estudos, revelam fatos e experiências lúdicas aplicadas em crianças, deixando transparecer seu entusiasmo por esse novo processo. Para ele os jogos não são apenas uma forma de desafogo, ou entretenimento para gastar energia, mas meio que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Segundo Piaget, o jogo traz oportunidades para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também de possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo. Quando a criança é pequena, o jogo é o objeto que determina sua ação.

Do ponto do desenvolvimento da criança, a brincadeira traz vantagens sociais, cognitivas e afetivas. Para Vygostsky (1993), a brincadeira apresenta três características: imaginação, imitação e regra. Estas, segundo este psicólogo, estão presentes em todas as brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais (o faz de conta), como nas que exigem regras. Pode aparecer também no desenho como nas atividades lúdicas. Percebemos também que Vygostsky atribui ao brinquedo um papel importante, de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação. Segundo o mesmo autor, a criança pequena tem uma necessidade muito grande de

satisfazer imediatamente seus desejos. Na educação infantil existe uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizados imediatamente, nesse momento os brinquedos são inventados, justamente para que a criança possa experimentar tendências irrealizáveis. A impossibilidade de realização imediata dos desejos cria tenção, e a criança se envolve com ilusórios e o imaginário, onde seus desejos podem ser realizados.

Segundo Freire, ao nascer, a criança usa involuntariamente de movimentos que irão fazê-la interagir, mesmo que minimamente, com o novo mundo que se encontra. As mudanças que ocorrem neste fenômeno chamado nascimento, são fortes e traumáticas, exigindo que o bebê adapte-se ao novo ambiente, utilizando para isso o que Freire (1927:26), chama de instrumento mínimo de interação, que podem ser tanto os atos involuntários como os espontâneos, ou ambos. Ou ainda como Piaget (2003), caracteriza jogos pré-operatórios (antes do período escolar), onde estes “não servem somente para desenvolver o extinto natural, mas representar simbolicamente o conjunto de realidades vividas pela criança”. O choro é um dos atos destacados por Freire como instrumento de interação; quando sente falta da sua mãe, quando faz xixi ou ainda quando está com fome. Ao chorar, a mãe, a qual a criança de início é totalmente dependente, trata de lhe dar carinho e descobrir de que necessita o seu bebê; se está com fome dar-lhe o seio e o mesmo realiza o ato da mamada, neste ato a criança realiza a sucção e ao mesmo tempo que sacia-se conhece um outro corpo que não é seu, isto através do contato.

A partir desses pequenos atos, a criança começa a ter experiência afetiva e a realizar exercícios motores como: o sugar a mãe ao mesmo tempo que sente prazer e a felicidade de acariciar seu filho, desenvolve e opera inúmeras funções cognitivas e sociais. Segundo Freire.

“O contato com o seio da mãe e a primeira forma de conhecimento que ela a (criança) estabelece com um outro ser além dela e uma de suas primeiras experiências afetivas constituindo também um exercício da habilidade motora de sugar.”(1997:26)

E ainda segundo o mesmo autor:

(...)o sugar e muito mais que ingestão de leite:é a ingestão de afeto,é a fonte de sociabilidade,da cognição, da motricidade e do que mais possa existir na composição dos ser humano.(1997:26)

Por isso, é importante que o professor que trabalhe com a educação infantil (referindo-nos a educação física), esteja preparado para enfrentar as necessidades afetivas e os conflitos normais dessa idade. É importante que o profissional mencionado aqui possa ter bases literárias do desenvolvimento infantil para trabalhar com a mesma educação, para assim, não cair no erro de igualar as crianças, e caracterizá-las como corpos biologistas, onde o desenvolvimento é visto como algo uniforme para todas as crianças,e assim comprometer a formação de sujeitos.

2.5 O Lúdico e as Escolas: Uma Relação a Ser Construída

As escolas preocupadas em formar futuros profissionais esquecem que o brincar faz parte da construção do conhecimento e determinam que as crianças devem aprender através de um programa já definido, não fazendo a menor questão de saber o que as mesmas querem aprender, como se fosse fácil “engolir e digerir o que não se quer comer”. Não leva em consideração a necessidade de cada criança, tornando-as seres iguais, principalmente em sua formação.

Parafraseando Rubem Alves (2003) “é fácil obrigar uma criança ir pra escola, o difícil é obrigá-la a aprender”,principalmente se o que lhes ensinam são nomes e mais nomes e não as coisas que estes nomes se referem. Para Almeida (2003) os métodos escolhidos pelos profissionais que lidam com a educação são muitos, porém, estes esquecem do mais importante, despertar o desejo na criança de querer aprender, aprender a ler e a escrever. Se este desejo é instigado e alcançado no trabalho desenvolvido pelo profissional, qualquer método terá êxito ao ser aplicado no processo ensino-aprendizado. Quando a criança realiza o que gosta com liberdade suficiente e sem a carga da responsabilidade, que os pais insistem em lhes dar ou sem chantagens, a construção do saber se dar sem nenhuma “tortura”.

Nas escolas, as crianças, segundo Knecht (apud Alves ,2003:22) , ”são deformadas”, ou seja as crianças são transformadas em adultos, recebendo altas cargas de responsabilidade, isto porque muitos professores e diretores ainda continuam sendo guardiões do sistema educacional tradicional, mantendo a imposição ideológica do sistema de poder em primeiro plano.

Podemos perceber que para conseguirem seus objetivos, muitos professores e pais fazem uso de instrumentos que os ajudam de certa forma a alcançarem o que almejam, pressionando as crianças/alunos através dos meios de reprovação ou chantagens. A estes métodos, utilizados principalmente pelos pais, é descrito pela autora TANIA ZAGURY no trecho abaixo:

“ A primeira delas é chamada Supressão Do Conflito ou Guerra total;era o método utilizado por nossos avós ate por muitos de nossos pais.È uma forma primitiva, pela qual simplesmente mais forte ou o que tem mais recurso resolve o conflito utilizando-se dessa força ou recurso.Por exemplo,bater na criança, trancá-la no quarto(...).A segunda forma, mais moderna,é a chamada Barganha Ou Guerra Limitada,por este método faz-se uma espécie de ‘troca” entre as partes,do tipo “se você fizer isso ganha aquilo” ou “se você fizer isto eu faço aquilo”.(...).Por exemplo,um pai que promete ao filho deixá-lo ir ao cinema no fim de semana s ele estudar todos os dias,durante um determinado período de tempo”.(1991:96)

Na verdade, o que os pais querem é o que a escola também quer, transformar seus filhos/alunos em unidades produtivas. O diálogo em casa está sendo esquecido, muitas escolas não estão sabendo lidar com esse método, anulando a relação de integração entre professor e aluno. A carga de responsabilidade e compromisso que os adultos recebem hoje, principalmente os que possuem filhos, os fazem esquecer de brincar. A produtividade que insiste em ocupar o tempo do homem o caracteriza como um adulto sisudo e cruel que muitas vezes anulam a infância o mais cedo possível, na sobriedade da vida “séria”, marcada pelo respeito incondicional aos padrões preestabelecidos em nosso meio.

Certo que as escolas tem seus objetivos, mesmo que polêmicos muitas das vezes, mas onde entra a educação física nesta discussão acerca da educação infantil e aprendizagem?

Os profissionais da Educação Física que trabalham com a educação infantil devem ter no mínimo cuidado para não cair no erro de querer ensinar o lúdico, o brincar a quem já sabe às crianças. ”Em matéria de brinquedo a criança tem mais a ensinar do que a aprender “(Oliveira,1998).

A Educação Física pode contribuir sim, para o desenvolvimento positivo da criança, uma atividade livre pode está sendo realizada havendo integração entre o professor e o aluno, onde além de movimentar-se, uma variedade de assuntos estarão sendo tratados, dando espaço para um desenvolvimento integral da criança.

Neste capítulo, segundo estes autores Huizing, Vygotsky e Kishimoto, definem o jogo, a brincadeira e o brinquedo conforme suas especificidades, mas que, no entanto se complementam.

Neste breve escrito sobre as manifestações da ação lúdica, representada no jogo, no brinquedo e na ação do brincar, verificamos que para cada estudioso da área tem uma denominação específica sobre essas manifestações, mas que no fim elas se complementam, e que mesmo tendo algumas diferenças não mudam a essência dos aspectos básicos da ação lúdica.

3- O LUDICO E A EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL

Neste capítulo farei algumas reflexões sobre o meu aprofundamento teórico e apontarei alguns momentos sobre a minha experiência de estágio realizado nas instituições X e Y, durante as disciplinas práticas de ensino I e II, que se caracterizou pelas observações das aulas de Educação Física Infantil (03 a 06) e no ensino fundamental (1ª a 4ª série), explicando como está sendo ministrada a disciplina

Educação Física, no que tange a presença do lúdico nestas práticas, principalmente no que cabe a Educação Física Infantil.

Percebi no decorrer das observações realizadas em meu estágio que as práticas dos professores de Educação Física das instituições eram opostas, tendo em vista que o educador da instituição X visa um trabalho integral, incluindo o lúdico como princípio pedagógico em suas aulas, na instituição Y o professor utiliza o lúdico como recurso pedagógico, ou seja, não trabalha de forma contínua em sua práxis.

3.1 Um Olhar Sobre o Lúdico nas Aulas de Educação Física Infantil: As Experiências do Estágio Supervisionado.

Refletindo sobre as minhas observações realizadas nas instituições durante as disciplinas de Prática de Ensino I e II, considero que a instituição Y, a Educação Física não é tratada como disciplina curricular e sim como atividade, enquanto a instituição X tem em seu projeto político pedagógico, a educação Física como forma para a realização de uma “educação de corpo inteiro”, através de movimentos e expressões corporais, visando sempre o nível de desenvolvimento do educando indo ao encontro do que contemplam ser mais importante, a construção do conhecimento.

No período da realização do estágio, as aulas de expressão corporal como é conhecida a Educação Física na educação infantil na instituição X, eram ministradas por um profissional formado na área de Educação Física, mas antes deste as atividades (recreação) eram realizadas pelas pedagogas, as quais apenas direcionavam as atividades para as crianças conforme a proposta pedagógica que a instituição prima, tem como princípios o comprometimento com a visão crítica de mundo e sociedade tomando como base os trabalhos de Piaget, Vygotsky, Emilia Ferreiro, Paulo Freire e Wallon.

Como anteriormente mencionado, hoje as atividades de movimentos e expressão corporal são ministradas pela professora de Educação Física, a qual contempla os alunos com atividades expressivas, priorizando em seu trabalho os conhecimentos

prévios do educando, instigando-o através de práticas e vivências corporais quanto a percepção de seus próprios corpos, envolvendo a construção do saber que tende alimentar o pensamento lógico, o afetivo os aspectos motores e a socialização.

A educação física escolar tem sido um tema amplamente questionado por autores que discutem acerca do assunto. Santin(2003), relata que a educação física escolar, mais a fundo os educadores desta disciplina, estão deixando o viés educacional se perder, pois estes não estão dando a real importância aos conteúdos que precisam ser abordados como jogo, a dança, a luta, a ginástica, nem tão pouco está relevando o fato de conhecer a realidade da turma, que é um ponto chave para que o planejamento chegue ao êxito. Na instituição Y, o professor pouco conversava com seus alunos durante as aulas praticas, mantendo conversa com os educando somente para avisar o término da aula. Na instituição X, os alunos sentavam em volta da educadora , dialogavam sobre o que haviam feito no dia anterior, a professora explicava o que eles iriam fazer naquela aula e participava com seus alunos durante as atividades. João Batista Freire (1991) atribuiu a Educação Física, um papel de ensino de movimentos, respeitando as individualidades da criança, deixando-as livres para realizar movimentos não mecanizados, estimulando a criatividade individual. Observamos que na instituição Y, o “educador” da disciplina Educação Física, não a encara como tal. O mesmo formado em Educação Física segue uma tendência mecanicista, o que não deixou claro em suas palavras mais sim em suas ações. O que presenciei foram aplicações de atividades curriculares, sendo reforçada por uma prática aleatória, onde os alunos poucas vezes recebiam orientações do professor executando movimentos repetidos e sem reflexões.

A Educação Física não pode continuar sendo a “salvadora dos pedagogos impacientes”, ou seja, um recurso, quando os alunos estiverem ativos (conversando, perguntando, etc) dentro de sala de aula como foi reforçado pela diretora da instituição Y, quando em suas palavras relatou: “ as aulas de educação física servem para deixar os alunos mais quietos em sala de aula”. Nós educadores e futuros profissionais desta área temos que estar cientes que esta disciplina não pode continuar sendo utilizada desta forma, pois a educação física pode até desprender as energias dos alunos através dos movimentos, mas não se reduz somente a isto. Segundo Coletivo de Autores, a educação física escolar:

*“Tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esportes, dança, lutas formas estas que configuram uma área do conhecimento que podemos chamar de cultura corporal.”
(1992:35)*

Uma prática pedagógica que visa atender as necessidades sociais diversas, não pode restringir-se a interesses de práticas homogeneizantes. É preciso que no âmbito educacional exista uma gama de conteúdos abordados para que os alunos sejam estimulados a pesquisarem e descobrirem respostas para suas dúvidas, e o professor não fica de fora desses objetivos, pois o mesmo precisa descobrir-se enquanto ser participante da sociedade em que está inserido.

Atualmente, existem vários educadores e autores que estão na luta para vencer a visão da educação física como atividade escolar, pois infelizmente existem vários profissionais que atuam utilizando ainda este conceito de atividade.

A educação física desde seu surgimento no Brasil, sempre foi carregada de finalidades e funções, dos mais variados tipos. Utilizada pelas escolas para higienizar a sociedade (aspepsia social), para conquistar títulos em competições (tecnicismo), para formar homens e mulheres saudáveis para a pátria (militarista). A educação física agora enfrenta mais um conceito distorcido, o de servir para distrair os alunos bem como “gastar” as energias excessivas que insistem em deixá-los ativos dentro das salas de aula, como foi citado acima, impedindo que prestem atenção no que a professora teima em repetir, ou seja, sua função em muitas escolas é de disciplinar comportamentos através dos corpos. Santin, relata que este drama começou:

(...) quando, diante da divisão do ser homem em partes físicas e mentais, a educação humana foi obrigada a se adaptar a esta divisão antropológica. Coube, assim à educação física o papel secundário de ocupar-se com a parte menos nobre, para dizer, não exatamente humana. (2003: 128).

Com a dicotomia corpo/mente presente em muitos estudos acadêmicos, principalmente na época do militarismo, a educação física e sua prática se restringia apenas a este propósito: trabalhar o corpo “separadamente”.

É verdade que existem muitos profissionais/pessoas que insistem em dar continuidade a educação física quando atividade curricular, como é o caso da instituição Y, mas ao contrário do que muitos pensam, também existem profissionais interessados em mudar este conceito, que tentam de alguma forma (a melhor possível), contribuir para não cometer os erros de trabalhar os corpos com uma visão biologicista, foi o que presenciamos na Instituição Y.

As experiências vivenciadas na Instituição X, percebi uma outra realidade, um esforço por parte da educadora em resultar na sua práxi uma mudança, atender as perspectivas da proposta da instituição, pois, o que se refere a disciplina educação física a educadora tenta abordar os conteúdos diversos, com o objetivo de romper com a imobilidade da educação que apresentamos a cima, a qual eram impostas aos educandos, estabelecendo uma educação dicotômica de corpo/mente.

Vale ressaltar que o trabalho observado no estágio, na instituição X, o profissional levando em consideração os conhecimentos prévios das crianças, explorando as possibilidades de movimento, gestos e expressões corporais, destituindo-se das práticas que disseminam imposição, regras e aprisionamentos. Objetivando oportunizar aos educandos conhecer seu próprio corpo e o do outro, interagindo com outras crianças e materiais, explorar suas possibilidades de movimentos, capacidades de solucionar problemas e construir conhecimentos através das vivências.

Durante nossas vivências e experiências na instituição X, observamos as aulas de expressão corporal, onde os alunos após manterem uma conversa suscita com a educadora sobre o que viriam mais adiante, trabalhando o corpo em sua integridade, conscientizando que o mesmo está ocupando um lugar no espaço e isto aconteceu através de atividades lúdicas. As perguntas e dúvidas surgiam no decorrer das aulas, porém a professora não hesitava em responder, sendo que antes pediam para que os próprios alunos respondessem dentro de seus conhecimentos, somente depois a educadora dava seu parecer instigando os alunos a pensarem.

O lúdico na área da educação está sendo encarado com mais respeito pela sociedade. Apenas de existirem muitas instituições querendo anulá-lo de suas práticas, a ciência é hoje muito importante para validar um assunto, mostra que o brincar desenvolve o homem em sua plenitude. Segundo estudos realizados pelos cientistas Roger Sperry e

Ned Herrmann, em relação ao funcionamento do cérebro e de seus hemisférios, o lúdico ocupa um dos lados do hemisfério direito. Isto dá mais respaldo para que o mesmo não seja deixado de lado pelos profissionais, levando estes a refletirem seus conceitos a respeito do assunto e a importância de integrá-lo ao ensino.

A Criança é muito espontânea para expressar seu inconformismo principalmente quando não está satisfeita com uma atividade, e não mede palavras para protestar. Isto talvez seja um dos motivos que levam muitos professores e também as escolas a não trabalharem a expressão, a crítica com os alunos, pois assim sendo as crianças terão mais espaços para discordar das práticas “pedagógicas” aplicadas, quando não estiverem satisfeitas, e infelizmente existem professores não preparados para lidar com críticas, e acabam sujeitando-se a realizar ações que vão de encontro com o que a prática da educação física almeja. O profissional que está a frente destes sujeitos, não pode sentir-se dono da verdade assim como o professor tem muito a ensinar, tem muito a aprender também, e precisa entender que a criança mesmo em suas descobertas e no processo de ensino aprendizagem que se encontra, tem muito a contribuir e a oferecer em termos de conhecimentos e o professor deve estar pronto para receber possíveis críticas que poderão surgir.

Outro empecilho que o lúdico acaba encontrando é o próprio adulto, que por trás da máscara da experiência, procura de alguma forma “assassinar” este ato tão importante na vida da criança, que é o descobrir através de suas ações prazerosas, as incógnitas que o mundo em sua volta possui. Benjamin(apud Werneck,1997), nos deixa claro este fato no trecho abaixo:

“Em nossa luta por responsabilidade enfrentamos um mascarado.A mascara do adulto chama-se “experiência”.ela e inexpressiva,impenetrável,sempre igual.Esse adulto já experimentou tudo: Juventude,ideais ,esperanças.Tudo foi ilusão.Frequentemente ficamos intimidados ou amargurados.talvez ele tenha razão.O que podemos contestar-lhe?nos ainda não experimentamos nada”.(1997:103)

O trecho acima nos faz refletir a ação do adulto em querer conduzir os passos infantis, simplesmente por ter sido criança um dia. O adulto pode sim conversar e intervir quando necessário na vida da criança, principalmente porque esta ainda está conhecendo o mundo. Mas isto não lhe dá direito de esbanjar superioridade e querer supor tudo que

acontecerá futuramente com a mesma, impedindo-a de realizar o mais importante: brincar com prazer.

Podemos dizer que hoje segundo Santin:

“O adulto mergulhado no mundo do sistema produtivo, ao observar crianças brincando, acaba afirmando que o brinquedo é um mergulho para fora do cotidiano. Essa é a visão do homem do trabalho, porque para a criança o cotidiano é feito de brinquedos, não existe a categoria do-lado-de-fora em sua existência, simplesmente porque ela não conhece a lógica do trabalho. É difícil falar do lúdico para quem não brinca ou talvez, não saiba brincar.”(1994:165/166)

E talvez seja por isto que o adulto comporta-se como o dono da verdade, reprimindo muitas ações realizadas pelas crianças.

Refletimos em nossas leituras desde que o homem tornou-se homo faber, homem produtor, sua postura tornou contrária à do diverti-se. Teve de aprender um encadeamento de gestos para que o resultado final de sua ação correspondesse a sua intenção e acontecesse da melhor forma possível e a escola por muitas vezes inicia esse processo. O homem de hoje mantém uma postura artificial, a “ditada” pelo seu crachá. À necessidade de desfazer este homem sério, criou-se outra característica que viria a ser o contrário daquela, o homo ludens, homem espontâneo, risonho, o homem que se diverte sem precisar ser pago ou mandado para tal ação. Apesar de ter sido “criado” para tentar superar o homem sério, o homo ludens não é uma característica que precisa ser vivenciada isoladamente, na verdade seria mais satisfatório que ambas pudessem caminhar juntas na mesma proporção.

A educação física pode estar tendo sua participação no desenvolvimento da criança no sentido de lhe mostrar que a brincadeira pode trazer desafios para serem descobertos e que é mais gostoso realizar uma atividade onde não só gastamos energia, mas onde aprendemos muito mais. As atividades livres e lúdicas podem estar sendo realizadas com integração entre professor e aluno, onde os movimentos não estarão sendo aplicados para distraí-los, mas para que ao mesmo tempo que conheça seu corpo entendam que a matemática, a história, a ciência, são disciplinas que trabalham conceitos com os quais a disciplina Educação Física pode contribuir.

3.2 O BRINCAR E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO

O brincar é considerado ação que induz ao prazer, e para SANTINI (1996), brincar acima de tudo é exercer o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, através de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança desenvolve-se como ser criativo, pois a relação onírica com as situações do mundo em sua volta permitem-na criar sua cultura ao mesmo tempo que identifica-se com a sociedade em que faz parte. A criança tem, ao fazer o que gosta (brincar), despertando um desejo de desvendar o desconhecido, são sujeitos ativos que quando interagem com o outro, com o meio, com o objeto ou consigo mesma adquirem de certa forma conhecimentos.

Quando os adultos insistem em afirmar que brincar não é um ato sério, estão erroneamente enganados. Brincadeira é tão séria que não deve ser interrompida abruptamente. Para a psicodramatista Elizabete Monteiro, em uma entrevista publicada no jornal O liberal de 2002.

Permitir que o imaginário infantil se manifeste através de brincadeiras como fadas, bruxas, heróis e outras figuras funciona como um combustível para a criança, para seu equilíbrio emocional e para o relacionamento com os pais e as pessoas que o cercam. (28/07/2002).

Então se é chegado o momento de chamar o filho para almoçar ou tomar banho, a mãe deve avisar com alguns minutos de antecedência, dando tempo para terminar o que está fazendo. Não é horrível ser interrompido no meio de um trabalho importante? A brincadeira também deve ser terminada com alegria, ao invés de choro. O adulto poderá explicar ao filho, ou ao aluno que a brincadeira poderá continuar logo mais, do ponto que parou. E é imprescindível que se cumpra a promessa.

A medida que a criança entra no que há demais emocionante no ato de brincar com o outro, ou consigo mesma, toma consciência de sua auto-imagem e conhece um outro ser que não seja ela própria. Isto foi percebido na experiência realizada, quando os alunos sentavam ao lado dos colegas e começavam a falar sobre o que havia acontecido ontem,

de que brincou, e da mesma forma o outro também conversava, isso ocorre nas atividades onde as crianças percebam que o amigo também tinha braços, pernas, ou seja, possuíam algo semelhante ao seu próprio corpo. Segundo HEINKEL (2000) a troca de saberes entre as crianças participantes da ação lúdica, ativa o pensamento cognitivo e afetivo. Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, ela é capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, onde encontra espaço para representar o mundo de sua forma, descobrindo ao mesmo tempo soluções para os obstáculos surgidos no seu faz de conta e que servirá para sua vivência ao longo do seu desenvolvimento.

Assim, as formas como as crianças expressam suas experiências através de seus corpos, movimentando-se, explorando o espaço físico e seus imaginários, criam possibilidades novas de ações originadas e aguçadas por suas próprias vivências, o que determinam o nível de desenvolvimento e aprendizagem pela sua ação de brincar.

A construção do conhecimento se faz nas relações e inter-relações que há entre o ambiente e as ações humanas, o sujeito, em suas diferentes situações de vida, constrói e reconstrói saberes adquirindo apropriação construtiva do conhecimento. Nas relações com o mundo, a criança faz releitura dos fatos ao seu redor e transforma esses fatos em imagens para o seu mundo que se consolida pela sua nova forma de ver os acontecimentos que a cerca. É no ato de brincar que a criança produz conhecimento trazendo do seu próprio mundo e imaginário informações e conteúdos significativos para seu desenvolvimento enquanto sujeito que sente, pensa e age. Ao agir a criança se manifesta subjetivamente, pensa e incorpora situações próprias de sua formação, interpreta o mundo em seu redor conforme sua maneira de ver e perceber sua realidade.

As inter-relações acontecem na ação do brincar, onde a criança interage com outros seres a fim de se manifestar enquanto sujeito que sente, pensa e age. Nas aulas de Educação Física observada durante o estágio, pudemos perceber que os alunos sentiam-se satisfeitos com as atividades que a professora realizava, principalmente quando envolvia o conhecer seu corpo e o do outro.

Ao brincar com o colega, a criança se relaciona e diverte-se pela ação do lúdico, e nessa relação a criança é o sujeito ativo de sua própria construção subjetiva, construindo a sua

linguagem corporal e existencial num mundo de significados e valores, age como um ser criativo que usa seu corpo como referencial na prática de sua vivência e de ações, de maneira integrada para a construção do conhecimento. Alves (2003: 22), afirma em sua obra *Por uma Educação Romântica* que : “*todos os homens, enquanto criança têm, por natureza, desejo de conhecer...*” e ainda o mesmo autor (2003: 88) “*Querer é desejar. Todos somos movidos pelo desejo. As crianças aprendem movidas pelo desejo*”. É nesse desejo de querer, que a criança age com maior liberdade quando brinca manipulando objetos do seu mundo de fantasias, construindo e reconstruindo novos saberes para o mundo real. Movimentam-se e expressam seu prazer e alegria através do espírito lúdico que a induz a manifestações ativas, possibilitando-lhes a aprendizagem significativa.

Nas ações e vivências que permitem a construção do saber e aprendizagem significativa, o brincar exercerá um importante papel, pois é através das ações lúdicas, das vivências e das experiências diferenciadas que haverá a aprendizagem, e na ação do brincar os educando terão a possibilidade de tomar consciência e decisões, formulando conceitos e respeito de sua realidade, levando-o a serem críticos quanto a sua forma de pensar .

3.3 – O BRINCAR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL.

Brincar ou fazer a atividade proposta pela professora? Será que o conteúdo que a ensinante tem por obrigação repassar para os alunos tem que ser de forma obrigatória? As quadras, os salões e a pátios das escolas são por muitas vezes, reservatórios, e por serem reservatórios⁶ para aprendizagem, isto põem a perder a real finalidade da Educação Física, instigar os alunos a pensarem e a serem criativos.

O brincar faz-se presente em quase todas as ações do sujeito principalmente, na criança, pois é nela que está toda a essência, ela é o cientista e artista principal das brincadeiras. É preciso entender que para a criança toda hora é hora de brincar e aprender, não existe diferença de um mundo sério para um mundo não sério, de risos, brincadeiras, divertimento, prazer e lazer, pois para a criança a satisfação de está vivendo e

experimentando nova situação lhe traz o desejo por saber mais e entender o mundo que lhe cerca.

Brincar é conhecer e isso se dá quando a criança se diverte, cria, faz, desfaz e recria suas próprias ações como um ser único capaz de produzir culturalmente. Quando a criança brinca, busca respostas para a compreensão do mundo, nesse brincar, ela imagina, inventa novas formas de enxergar o seu meio social constatado num mundo de sonhos e desejos.

Nesse estudo, o brincar e aprender evidenciam a relação com o corpo o desejo e a inteligência do sujeito brincante, que usa de ações de formas de linguagem para interagir com os outros, pois uma coisa é o corpo e o organismo, outra coisa é o corpo sujeito, este é a própria ação, que sente e pensa o mundo de diferentes formas.

Para aprender o sujeito usa diferentes formas e ações da linguagem, sendo que o sujeito ensinante deve fazer mediações entre o ser brincante e o contexto sócio-cultural, e m que vive, provocando-lhe a criticidade, a autonomia, a inteligência e a curiosidade pelo saber.

A aprendizagem esta inserida neste contexto de interação com o outro que faz parte das relações humanas. No brincar a criança constrói conhecimento num confronto intenso do seu imaginário, um mundo que é so seu, com o mundo de vários valores, ações e diferentes pensamentos em que vive com os outros seres. Nesse sentido, a criança vive intensamente num mundo, onde a mesma cria aprende conforme sentes e ver a realidade social em que esta inseria. As inter-relações e interações se fazem presente no contexto de experiências e vivências onde o sujeito brincante aprende nas relações de trocas de saberes com outros seres.

Entendemos que não se aprende nada vivendo isoladamente, toda aprendizagem e conhecimento é construído a partir de um saber anteriormente conhecido. Ao brincar a crianças toma atitudes, apropria-se do conhecimento já adquirido com os outros, transformando-se em um sujeito significativo, através de uma construção pessoal. A aprendizagem é o desejo pelo desconhecido, o que excita a uma busca inexplicável por saberes e experiências novas. A aprendizagem e a sabedoria se dão pelo conhecimento

de conteúdos novos, e esses conteúdos são justamente aquelas em que o sujeito sente prazer em conhecer, pois a aprendizagem se faz presente no corpo brincante como uma ato de prazer, e como o brincar tem como características a alegria, o divertimento, haverá sempre uma relação de prazer entre o brincar e aprender, construir saberes, pois já que no brincar o corpo participante vive e age sob emoções e desejos que são a êxtase para a aprendizagem no processo de saber, Alves (2003:48) nos diz que “*o corpo aprende para viver. É isso que dá sentido ao conhecimento*”.

A criança busca formas de relacionamento com o meio e com os outros através de sua realidade pessoal, suas experiências e ações são significativamente o ponto que interceptam a sua cultura dando sentido no seu brincar. Nesse contexto o brincar é algo natural e cultural da criança, na brincadeira e a criação cultural a inter-relação com as várias linguagens entre os mesmos proporcionam um devido valor na ação do brincar, pois quando a criança brinca de “papai e mamãe”, de “polícia e ladrão”, “médico e paciente” ela tende a imitar, simboliza o que observa da realidade readaptando ao seu mundo, desempenha papéis de seu cotidiano, sem nenhum problema. Quando brinca pulando amarelinha, jogando futebol, além de gastar energia, consegue um melhor desempenho na escola, e conquista uma postura mais segura em relação ao mundo que a cerca.

É neste panorama que a criança estabelece significados, ressignificando o seu pensar e agir através de suas ações, nestas ações estão inseridos os desejos incessantes de viver suas criações de maneira plena e prazerosa, descobrindo o seu eu, sua história pessoal de vida constituída pelo seu corpo falante produzindo linguagens e conhecimentos. A criança não brinca por brincar, nas palavras de Heinkel.

(“...”) o brincar não significa simplesmente divertir-se, isso porque é a maneira mais completa com que a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, produzindo conhecimento” (2000:67)

Abordar o lúdico com alternativas para a construção do saber nas aulas de educação física infantil deve se ter cuidados, para que a prática lúdica não se torne algo reduzido e pensado como o ato de brincar, ser apenas um momento de distração e gasto energético feito de qualquer maneira. O brincar deve ser entendido como um processo de

construção de novos conhecimentos a partir de elementos já conhecidos pelos alunos, uma maneira de fazer com que os sujeitos brincantes sintam-se capazes de construir e transformar saberes apreendidos principalmente no seu mundo social.

O desejo de brincar é tão grande e fascinante que ao se deparar com uma tarefa que lhe cause curiosidade, sente prazer em descobrir, lança mão do corpo inteiro para o desvendamento do novo, do desconhecido, o prazer é regido pela vontade, ânsia de conhecer, descobrir algo que é novidade.

O lúdico tem o poder de fazer suas próprias expressões, pois com características próprias dele com a alegria, a espontaneidade, e o prazer traz consigo o lazer educativo, o qual apresenta-se como um elemento indispensável para a prática prazerosa e divertida de aprender, as escolas deveriam incorporar em seus currículos, a lógica do construir e aprender conhecimentos através deste, pois é no cerne do lúdico que está o prazer em aprender com a prática vivenciada e o desejo de ser feliz.

Nas aulas de Educação Física é comum a criança perguntar quando vai ser a aula, parece que o brincar é algo distante do conhecimento, sem fundamentos, objetivos e sentidos concretos, pelo contrário o lúdico é espontâneo e dentro de seu íntimo está seu valor que possibilita o desenvolvimento integral do indivíduo agente da ação lúdica. É preciso compreender que o brincar pertence à dimensão onírica, do prazer, da magia, da diversão características próprias do lúdico, é importante considerar aspectos que a ação lúdica favorece, como por exemplo, proporciona condições oportunidades de expressão corporal, valoriza a cultura do outro, oferece formas variadas de expressão corporal, tanto física como emocionalmente de modo mais leve, espontâneo e criativo, tudo isso favorece uma aprendizagem sócio educativa, prazerosa, construtiva, além de possibilitar um meio para a realização do lazer educativo em que permite que as crianças sejam elas mesmas construindo seus espaços, falarem por si mesmas e aprender o que gostariam de aprender. Alves (2003:101) nos diz: *“há duas coisas que a gente aprende coisas que dão prazer e coisas que são úteis”*.

Por isso, o lúdico, além de ocasionar um encontro espontâneo entre os sujeitos, também resgata elementos da cultura, todo o aparato cultural de cada ser brincante, que em sua ação do brincar vive dentro de ações lúdicas.

Assim, a educação física possibilitará novas ações proporcionando ambiente de socialização, cooperação e autoconhecimentos dos educando de modo que valorize os conteúdos que serão desenvolvidos nas aulas de educação física transformando este espaço em um lugar de encontro humano e integração social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Neste estudo procuramos analisar e refletir o lúdico como princípio pedagógico e suas contribuições para a construção do saber nas aulas de educação física e o mais relevante, para os alunos da educação infantil participantes do processo educativo. Procuramos ao longo do escrito nos deter ao nosso objetivo principal, discutir o lúdico como princípio pedagógico.

Sabemos que recriar é condição essencial para o desenvolvimento do homem, principalmente quando nos referimos ao atual panorama tecnológico pelo qual passamos nos últimos tempos. Brincar, e brincar com prazer significam para o brincante experimentar, instigar novos efeitos e estudá-los, ainda que não se perceba essa elaboração. O brinquedo, resultante da interação brinquedo/criança, traz consigo um mundo de informações as quais a criança por si só faz questão de descobrir. O brinquedo funciona segundo Cunha (Cunha, apud Santos, 2001: 197), “ como o alimento que nutre a atividade lúdica, enriquecendo-a”, pois vai proporcionar aos alunos uma variedade de experiências lúdicas fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, motor, emocional e social da criança.

No presente trabalho houve o empenho em buscar nos mais diferentes contexto a participação do lúdico na vida do homem e, principalmente no dia a dia da criança, realizando uma ponte entre o passado e o presente no que tange a conceituação e aceitação do brincar, para assim entender a sua participação na vida do ser humano. No que concerne a educação física, observamos que os diferentes conceitos que a disciplina educação física recebeu durante toda a sua trajetória (esportivização e militarização) influenciam de alguma forma a prática do profissional, principalmente, quando se trata de um profissional que durante toda a sua formação ouviu e viu que o brincar é perda de tempo. Mas também observamos que o lúdico está sendo mais discutido nas escolas, principalmente, quando está em questão crianças (educação infantil). Na instituição ao qual foi realizado os estudos pudemos observar que o lúdico enfatizado de certa forma pela professora de Educação Física em suas aulas. Que a mesma através do brincar procura estimular os alunos a descobrir suas possibilidades.

Para nós educadores, ficou claro em nossas leituras e vivências que o lúdico é um assunto, que apesar de passar por muitas rejeições principalmente, quando questionamos os adultos, está ganhando um interesse por parte de muitos autores, entre eles: Almeida (2003), Santin (1996), Santos (2001), que preocupados em ampliar os conhecimentos acerca deste assunto mergulham nesta viagem lúdica de pesquisar “brincando” a importância do lúdico para o ser humano.

Nesta viagem lúdica de pesquisar “brincando” a essência do lúdico e sua contribuição para o ser humano, e com imensa satisfação que contribuo com esse estudo para que apreciadores do lúdico possam com este, ter um aparato que os façam pensar e refletir a respeito do lúdico e dos componentes como: jogo, a brincadeira, e o brinqueado e seu espírito lúdico, fazendo as devidas relações com as possibilidades que este pode trazer para a vida do sujeito, principalmente daquele que experimenta e vivencia práticas que tendem a descobrir as incógnitas do mundo e da realidade em que vive.

Neste sentido, entendemos que o brincar e o aprender são processos valiosos e significativos para construção de saberes e conhecimentos, visto que a ação lúdica na vida da criança traz em si a plenitude de experiências sociais e culturais, que constituirão na formação de indivíduos capazes de interagir com o meio e produzir conhecimentos

No entanto compreendo que o indivíduo pode expressar seus valores e atitudes em vivências e experiências lúdicas, que de acordo com sua personalidade, seus aspectos afetivos, cognitivos e motores, estas práticas favorecerão a construção do saber e consequentemente a aprendizagem significativa do seu próprio eu.

Assim acredito que no ambiente escolar o sujeito tem a possibilidade de vivenciar práticas prazerosas e concretas, que vise sua formação criativa e crítica do saber, mas para isso o profissional da área da educação física precisa conhecer os seus educadores, reconhecendo suas culturas, atitudes e valores, para poder inserir em sua práxis o lúdico como o princípio que construa saberes e forme indivíduos autônomos, pensantes, atuantes e críticos. Compreendo através desse estudo e reflexões teóricas que no brincar

as crianças interagem prazerosamente com outras crianças que as fazem a despertar o desejo pelo saber, e isso lhe proporciona a descoberta do conhecimento.

Consideramos também que seja fundamental assegurar aos educandos experiências e vivências lúdicas de forma prazerosa e interessante que seja capaz de fazer com os educandos se percebam como sujeitos atuantes do processo, tendo conhecimento e valorização de si mesmo como indivíduos criativos, produtores de seus saberes manifestando-se através da ação lúdica, tendo plena satisfação do seu ego e consciência de sua realidade social e cultural.

Portanto, acredito que a ação lúdica é imprescindível para que o indivíduo possa se conhecer como um ser participe e produtor de saberes que vem com o prazer e satisfação de viver a experiência lúdica como forma de expressão que se liga com o desenvolvimento de sua ação e integração consigo mesmo e com os outros.

Concluindo este trabalho, gostaria de elucidar que o mesmo está pronto, porém não acabado, e que das leituras e releituras feitas sobre o mesmo, surgirão críticas e reflexões para basear outros novos trabalhos que poderão ser construídos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubens. **Conversas sobre Educação**. Campinas, SP: Verus Editora, 2003.

_____. **Por uma Educação Romântica**. Campinas, SP: Papirus, 2002.

_____. (et all) **Conversando Sobre o Corpo**. Papirus: 6 edição, 2001.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: **Técnicas e Jogos Pedagógicos**. Ipiranga, Sp: Loyola, 2003.

ARIÉS, Philppe. **História Social da Criança e da Família**. RJ: 2 edição, 1981.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. SP: Cortez, 2000.

CAVALLARI, Vinicius Ricardo. ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com Recreação**. Sp: Ícone, 2003.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. – São Paulo: Cortez, 1992.

CHARDELLI, Rita de Cássia R.S. **Brincar e Ser feliz**. 2000. Disponível em: <http://WWW.pedagobrasil.com.br/artigos>. Acesso em: 29/05/2009

— DANTAS, Estélio H. M. **Pensando o Corpo e o Movimento**. RJ: Shape, 1994.

DAOLIO, Jocimar. **Educação Física e o Conceito de Cultura: Polêmicas do nosso Tempo**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Práticas da Educação**. SP: Scipione, 1997.

GUIMARÃES, A.A. (et all), Educação Física Escolar: **Atitudes e Valores**. In: Motriz – Revista de Educação Física – UNESP, Rio Claro, SP, Jan/Jun 2001, Vol.7 n.1, PP.17 – 22

HEINKEL, Dagma. **O Brincar e a Aprendizagem na infância**. Ijuí, Rio Grande do Sul – Unijuí, 2000.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: **O Jogo como elemento da Cultura**. 5 edição: perspectiva, SP, 2001.

LORENZETTO, L. A. **A Coragem de Brincar**. In: Motriz – Revista de Educação Física – UNESP, Rio Claro, SP, Jan/Jun 2001, Vol 7n.1, pp.53-56.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos Estados de Consciência e Ludicidade. 2008. Disponível em : <http://www.biossintese.psc.br/tx/congresso>. Acesso em: 22/07/2009

- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis: O Jogo, a Criança e a Educação**. 7 edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.
- KRAMER, Sonia (org). **Com a pré-escola nas mãos. Uma alternativa curricular para a educação infantil**. 13 edição: Ática, 1999.
- MARCELLINO, N.C. (org) **Lúdico, Educação e Educação Física**. 2 edição – Ijuí: Unijuí, 2003.
- MARCELLINO, N.C. **Pedagogia da Animação**. 2 edição – Campinas, SP – Papyrus. 1997.
- NEGRINE, Airton. **A aprendizagem e desenvolvimento infantil: Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.pp.29-53.
- PILONI, Daniela Mendes. **Aprendizagem e Psicopedagogia – Um Encontro Lúdico**. 2006. Disponível em: <http://www.pedagobrasil.com.br/artigos>. Acesso em: 16/09/2009
- ROACHEL, Hilda Rachel. **Ludicidade e Expressão Corporal x Alfabetização**. 2006. Disponível em: <http://www.ibcnet.org.br/palestras>. Acesso em: 16/09/2009
- SANTIN, Silvino. **Educação Física da Alegria e do Lúdico a Opressão do rendimento**. 2 edição: Porto Alegre, ESEF – URFGS.1996.
_____. **Educação Física: Uma abordagem filosófica da Corporeidade**. Ijuí, RS: Unijuí, 2003.
- SANTOS, S. M. P. **A Ludicidade como Ciência**. Petrópolis, RJ – Vozes, 2001.
_____.(org). **Brinquedoteca. O Lúdico em Diferentes Contextos**. 7 edição: Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 21 edição. SP. Cortez, 2000.
- STOKOE, Patricia. HARF, Ruth. **Expressão Corporal na Pré-Escola**. SP: Summus, 1997.
- SOUZA, Cláudia M. M. A cultura da criança: **Por um uso lúdico da pedagogia**. 2000. Disponível em <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos>. acesso em: 26/08/2009
- VIANA, Fernando. **Manual Didático de Pesquisas**. SP: Didática Paulista, 1997.
- VIGOTSKY, L. S. **A formação Social da Mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4 edição: SP – Martins Fontes, 1991.
- ZACHARIAS, Vera Lúcia C. F. **O lúdico na Educação Infantil**. 2001. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.pro.br/ludicoenf>. Acesso em: 11/08/2009