



**EDUCAÇÃO E LUDICIDADE:
JOGOS, BRINQUEDOS E
BRINCADEIRAS**

APRESENTAÇÃO

Caro/a estudante,

Este material didático se destina aos alunos do curso de Pedagogia da Faculdade Malta-FACMA. Torna-se de fundamental importância para o profissional da Pedagogia conhecer (conceitos e conhecimentos que irão adquirir nessa disciplina). Nessa apostila iremos discutir a educação e a importância da ludicidade para o processo de aprendizagem, bem como discutir sobre jogos, brinquedos e brincadeiras no processo educacional.

Na Unidade 1 **“Introdução a ludicidade”**, vamos “discutir sobre o conceito de ludicidade, a ludicidade no cotidiano, a importância da mesma no desenvolvimento infantil.”

Na Unidade 2 **“O lúdico na prática: ambiente escolar, atividades lúdicas e populares e jogos pedagógicos”** o lúdico como parte do ambiente escolar e isso se dará quando você vivenciar e conhecer atividades lúdicas populares e jogos pedagógicos. Reuni uma lista imensa de jogos e brincadeiras para que você conheça. Além disso, ao final, desta unidade é detalho a ideia de jogos digitais e como podem ser trabalhados no contexto da ludicidade.

Na Unidade 3 **“O lúdico e o educador: competências básicas, autonomia digital”**

”, o lúdico e o educador, competências básicas, autonomia digital, os quatro pilares da educação (saber conhecer, saber fazer, saber conviver, saber se), história das brinquedotecas, criatividade e vivências lúdicas, corporeidade e movimento, ludicidade e psicomotricidade e contextos lúdicos.

Elencamos como necessário nesse processo, a importância à leitura deste material, bem como as leituras de apoio, além do aproveitamento das oportunidades de discussão com os colegas e o tutor/professor(a). Não pretendemos esgotar a discussão sobre tal temática com esta apostila, mas, buscamos incentivar à reflexão e à pesquisa para a construção de novos saberes sobre a temática. Boa aprendizagem!

SUMÁRIO

1-Introdução a Ludicidade.....

2- O lúdico na prática: ambiente escolar, atividades lúdicas e populares e jogos pedagógicos.....

3- O lúdico e o educador: competências básicas, autonomia digital.....

UNIDADE 1 EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

OBJETIVOS:

Objetivo 1: Conhecer os conceitos de ludicidade;

Objetivo 2: Identificar as diferenças entre jogo, brinquedo e brincadeira.

Objetivo 3: Conhecer o contexto histórico da ludicidade na educação.

APROFUNDANDO O ASSUNTO:

- o jogo como instrumento de aprendizagem é um recurso de extremo interesse aos educadores, uma vez que sua importância está diretamente ligada ao desenvolvimento do ser humano em uma perspectiva social, criativa, afetiva, histórica e cultural.

VOCÊ SABIA?

- A palavra "jogo" se origina do vocábulo latino ludus, que significa diversão, brincadeira e que é tido como um recurso capaz de promover um ambiente planejado, motivador, agradável e enriquecido, possibilitando a aprendizagem de várias habilidades. alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem podem aproveitar-se do jogo como recurso facilitador na compreensão dos diferentes conteúdos pedagógicos.

INTRODUÇÃO A LUDICIDADE

Nesta primeira unidade você aula irá compreender os vários conceitos ligados ao termo Ludicidade, perceberá que parte destes conceitos variam muito, a depender de fatores culturais, científicos e individuais de cada autor. Aprenderá a diferenciar jogo, brincadeira e brinquedo e reconhecer o lúdico como elemento constituinte do ser humano.

OS CONCEITOS DE LUDICIDADE

São muitos os conceitos e autores que tentam sintetizar o que é Ludicidade, nesta primeira parte vamos tentar entender a origem do termo, seus múltiplos significados e a relação destas ideias com o ser humano. Leia de forma Lúdica!

1-LUDICIDADE NO COTIDIANO

Observe a imagem abaixo com muita atenção e tente responder a pergunta seguinte. Seja criativo e não desista!

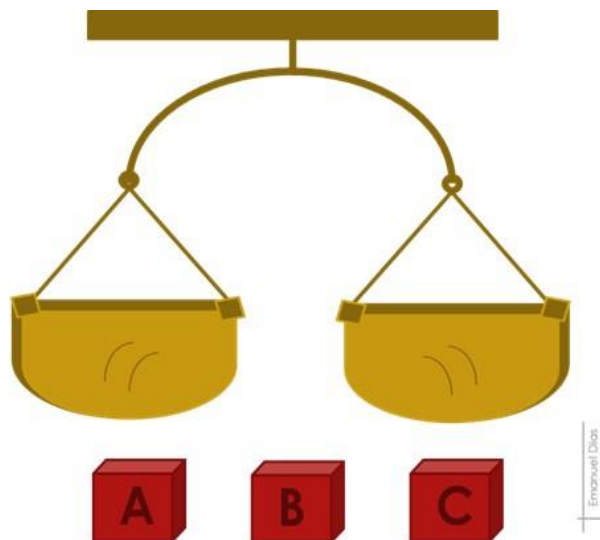


Figura 01 - Desafio da balança - Vivenciando o Lúdico

Você tem 3 caixas vermelhas (A, B e C), sendo que uma delas está vazia, e as outras duas possuem o mesmo peso. Como descobrir, com uma só pesagem,

utilizando a balança com dois pratos, qual das caixas está vazia? Não continue a leitura por enquanto, volte a figura 1 e tente resolver esse problema.

Conseguiu? Podemos dividir os leitores deste material em dois grupos. Aqueles que não voltaram para a imagem, que não tentaram resolver o problema ou até mesmo que voltaram mas tentaram realizar a atividade de forma mecânica não se entregando para tal completamente e aqueles que literalmente emergiram na proposta, que por alguns instantes se entregaram por completo.

Esse segundo grupo vivenciou o que Lucksy chama de experiência Lúdica. A ludicidade por si é algo abstrato, do ponto de vista metafísico, o que existe são essas Experiências lúdicas, que ocorrem no nosso dia a dia, o lúdico é estar inteiro, estar pleno naquela experiência, onde você não encontra-se dividido. O lúdico é portanto, elemento constituinte do ser humano, por isso é fundamental ter uma visão ampla do que é ludicidade, nosso objetivo maior com essas ideias é permitir que você leve os benefícios destas experiências lúdicas para diferentes contextos educativos.

PARTE 2- JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

O jogo, o brinquedo e as brincadeiras fazem parte do universo humano, através deles é possível desenvolver, conhecer e interagir com o mundo ao seu redor. São termos que acabam se misturando e por alguns momentos se confundem. Apesar de estarem relacionados, cada um designa um grupo de objetos e/ou ações.

JOGOS

A palavra jogo vem do latim *jocus* que significa atividade que causa diversão. O mais surpreendente é a origem da palavra *jocus*, que vem de *Jove*. Não sabe quem foi *Jove*? Esse era um dos nomes dados ao deus Júpiter, que como deve saber, tinha um temperamento alegre e era famoso por suas brincadeiras um tanto agressivas. Agora faz mais sentido o termo jogo, certo? Aliás, a palavra jovial também surgiu de forma semelhante. Podemos concluir que, sim, jogar é manter-se jovem!

Hoje os dicionários definem jogar com atividades realizadas para a recreação do espírito, distração, entretenimento, divertimento, astúcia, fingimento e luta. No contexto

educacional, para Tizuko Kishimoto o jogo pode ser considerado uma forma de recreação que vai além da tarefa

recreativa, favorecendo a aprendizagem dos conteúdos, estabelecendo as necessidades do quadro infantil e trabalhando a compreensão de mundo.

O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade tanto na criação como também na execução. Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar. É uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos. São exemplos de jogos: o jogo de cartas, botão, dominó, tabuleiro, futebol, voleibol, basquete, e muitos outros.

BRINCADEIRAS

Etimologicamente brincar possui uma série de significados como por exemplo: foliar, divertir-se, entreter-se, gracejar e jogar. Para Nallin (2005) a brincadeira é a atividade mais típica da vida humana, por proporcionar alegria, liberdade e contentamento. É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo e ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Já Vygotsky 1998 define a brincadeira como uma ‘situação imaginária’, na qual a criança cria relações com o pensamento e a realidade, podendo ser considerada como um recurso de construção do seu conhecimento, pois ao agir sobre os objetos, a criança vai estruturando seu tempo e espaço, desenvolvendo noções de causalidade, passando pela representação e, finalmente, à lógica. Desta forma, é através da brincadeira que a criança poderá desenvolver sua própria liberdade em pensar, refletir e representar pela sua imaginação e expressão.

A lista de brincadeiras populares é imensa, podemos citar como exemplos o brincar de casinha, polícia e ladrão, brincar de carrinho. Durante a brincadeira a criança poderá modificar regras com maior facilidade do que em jogos, por exemplo, inventar novas regras ou modificá-las, incluir novos membros, ou seja, terá mais autonomia.

BRINQUEDO

A palavra brinquedo vem do Germânico *blinkan* que significa gracejar, brincar. Claro que na época e lugar em que inventaram este verbo os brinquedinhos eram machados, escudos e espadas pequenos, com os quais os menininhos faziam carinhosas brincadeiras de guerra.

O que você precisa entender de mais importante sobre os brinquedos é que eles estabelecem uma relação íntima com o ser humano e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regra que organiza sua utilização. No contexto educacional, a criança por exemplo, se comunica com o seu mundo, expõe seus sentimentos, pensamentos e descobre mundos diferentes e

paralelos ao seu redor, ou seja, a partir do brinquedo pode-se desenvolver a cognição, a afetividade, a noção de corporeidade e as interações sociais.

Os brinquedos podem ser classificados como estruturados e não estruturados. Os piões, as bonecas, os carrinhos, são exemplos de brinquedos estruturados, já os brinquedos não estruturados são objetos simples, como por exemplo, paus, pedras, terra, ou seja, dependem de pensamentos criativos e ganham significados diversos.

JOGOS E BRINCADEIRAS NO COTIDIANO

Você já percebeu que os termos jogo, brinquedo e brincadeira são empregados de forma indistinta, com significados muitas vezes semelhantes, essa constatação demonstra um nível baixo de conceituação na área, quem sabe você possa pesquisar e enriquecer esse campo do conhecimento no futuro ?

Como o objetivo de facilitar o entendimento destes termos podemos definir de forma generalista e simples o jogo como aquelas atividades com regras pré-estabelecidas, as brincadeiras como atividades livres e o brinquedo como a materialização do lúdico, o objeto com que se brinca e inventa.

Ainda não conseguiu entender? Não se preocupe, criei uma estratégia para concretizar essas ideias nas suas conexões sinápticas e tornar todo esse saber permanente. Primeiro será necessário imprimir a figura 02.



Figura 02 - Desafio do rio -Jogo, brinquedo e brincadeira

Com as imagens recortadas, tente, seguindo as regras, mover o lobo, a ovelha e o mato para o lado A do rio. Essa atividade que você acabou de vivenciar é chamada de jogo. Agora vamos transformar isso em brincadeira, esqueça as regras, seu objetivo agora é construir uma história com esses objetos, solte sua imaginação, simule as falas dos personagens, mova-os de um lado para o outro, solte a criança dentro de você. Se você fez o que foi pedido, agora acabou de vivenciar uma brincadeira. Mas e o brinquedo? Os objetos impressos que você utilizou para variados fins chamamos de brinquedo.

A HISTÓRIA DO LÚDICO

ATÉ A IDADE MÉDIA

Como as sociedades humanas a princípio eram nômades e que por se tratar de períodos históricos com poucos registros do que hoje chamamos de lúdico, precisaremos fazer análises e avaliações cautelosas.

Outro aspecto a ser considerado é o fato de que a infância é uma invenção da sociedade moderna, portanto, atividades lúdicas, na maioria das vezes, não eram próprias a essa idade da vida, dificultando mais suas descrições pormenorizadas.

Em tempos primitivos as civilizações eram organizadas em tribos, todos eram livres, sem classes ou propriedades. O termo que encontrei mais marcante para esse período histórico é sobrevivência. A educação dos jovens nesta fase, torna-se o instrumento central para a sobrevivência do grupo. Era através das atividades que a transmissão e o desenvolvimento da cultura acontecia. O lúdico era para a vida e por meio da vida. Assim, o corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo.

Não quero desvalorizar o avanço intelectual humano, mas para melhor compreensão será necessário fazer um comparativo. Em biologia costumamos chamar de jogo-imitação a relação instintiva entre o filhote e os adultos, onde brincando se realiza o adestramento, se aprende técnicas de defesa, de ataque e controle do território, no homem não era diferente.

No homem primitivo o instinto animal era marcante e mesmo existindo maior complexidade em suas ações e pensamentos, era através das atividades lúdicas (ou quase isso) que se ensinava e aprendia a usar armas, caçar, colher, comunicar, cultuar os mortos e a dominar e transformar o meio ambiente. Ou seja, todas essas atividades deixam de se centrar na perspectiva de divertimento e prazer natural para assumir um caráter de responsabilidade. Brincar era coisa séria!

Aliás, façamos um parêntese nesta nossa história. Te desafio a pesquisar o termo “brincar é coisa séria” em algum buscador da internet, fique à vontade para assistir vídeos, ver imagens e ler textos diversos, acredite, essa pesquisa poderá te ajudar não somente em nossas provas de Ludicidade e Educação, como também te ajudará a ser uma profissional da educação mais sensível ao lúdico.

IDADE ANTIGA

Nesse período já temos as chamadas cidades, o ser humano possui uma organização social bem definida e o número de registros para estudo é destacadamente superior ao período primitivo. É aqui também que encontramos uma figura carimbada nos estudos de várias disciplinas, que você teve ou terá no curso de Pedagogia, estou falando dele, Platão.

Platão trouxe contribuições marcantes para o entendimento dos jogos e do lúdico, pois já nesta época apontou a importância da utilização dos jogos para a aprendizagem. Afirmava que os primeiros anos da criança devem ser ocupados com jogos educativos praticados em comum pelos dois sexos sob supervisão e em jardins de crianças, segundo ele e todo o pensamento grego da época, a educação propriamente dita deve começar aos 7 anos de idade, aliás o que você acha disso?

Foi também Platão que deu ao esporte valor educativo e moral colocando em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Parece exagero e que estou supervalorizando Platão, mas olha como era genial. Nesta época ele introduz de modo diferente, uma prática matemática lúdica, prática tão enfatizada atualmente, na qual aplica exercícios de cálculos ligados a problemas concretos extraídos da vida dos alunos e mais ainda afirmava que todas as crianças deveriam estudar matemática pelo menos no grau elementar introduzindo desde o início atividades em forma de jogo, e não era só isso ele queria que as crianças atingissem o nível superior de abstração. Merecido três parágrafos sobre ele?

Mesmo diante destes avanços é importante ressaltar que as civilizações não eram homogêneas, e o brincar exerce forte influência do mundo adulto. Entre os egípcios os romanos e os maias por exemplo, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores, princípios religiosos e conhecimentos diversos, bem como normas dos padrões de vida social.

Os egípcios em especial inventaram alguns jogos de tabuleiro bem interessantes e outros bem agitados, muitos com conotações religiosas e funções mágicas. Até inimigos podiam resolver pendências jogando. O famoso cabo de guerra por exemplo já era praticado por eles neste período, a diferença que não existiam cordas ou cabos, somente pessoas e braços entrelaçados. Força!

Arqueólogos encontraram piões, matracas, zarabatanas e pequenos machados de guerra. Os mais variados materiais eram usados para confeccionar bonecos: tecido, madeira pintada, argila vitrificada e pedra. Meninas brincavam com bonecas representando núbios e algumas tinham os membros articulados. Figuras humanas e de vários animais, bem como cubos, barcos e aros, também foram encontradas em uma aldeia de operários.

IDADE MÉDIA-RESNACIMENTO

Infelizmente é neste período que o jogo é de certo modo inibido, com a ascensão do cristianismo os jogos vão perdendo seu valor pois são considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação. Apenas a partir do século 16 os humanistas voltam a perceber o valor educativo dos jogos e são os colégios Jesuítas os primeiros a colocá-los em prática.

Os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los, pelo contrário, ao compreenderem o valor do lúdico introduziram oficialmente em seus programas e regulamentos os jogos reconhecidos como bons. Esses foram admitidos, recomendados e considerados tão estimáveis quanto os estudos.

Com essa perspectiva ressurgiu uma nova percepção das capacidades e da importância dos jogos e a educação passa adotar os jogos que até então prescreveu e tolerou como um mal. São os Jesuítas, tomados por essa nova concepção que editam em latim tratados de ginástica que fornecem regras dos jogos recomendados e passa aplicar nos colégios. Dança, comédia e até mesmo os jogos de azar, são transformados em práticas lúdicas para facilitar a aprendizagem.

Na mesma linha de raciocínio outros teóricos precursores dos novos métodos ativos de Educação Volta as suas atenções para a importância de uma educação mais interessante para as crianças e ressalta a importância do lúdico no processo educacional jogos nessa época servem também para divulgar princípios de moral e ética além de conteúdos de história de geografia e das demais ciências. No

renascimento a brincadeira é vista como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo do jogo.

Percebeu que é neste período que o lúdico ganha um espaço significativo nas ideias educacionais? É neste momento histórico que vários teóricos destacam em seus textos o ensinar por meio do lúdico. Então aqueles que se opunham à escolástica, por exemplo, vinham nos jogos uma possibilidade de libertação do ser humano. Essa ótica só valida nossa perspectiva de que educação lúdica é sempre um caminho que pode nos conduzir a uma melhor educação como um todo.

APÓS A IDADE MÉDIA

Após a idade média o número de registros é maior e as discussões em torno da ludicidade e educação ficam mais densas. Peço que seja paciente e realize as leituras sem pular nenhuma linha, afinal as ideias estão interligadas.

SÉCULO XVII E XIX

Um autor importante neste período foi Jean-Jacques Rousseau, se você ainda fica confuso e não compreende bem as ideias deste autor sugiro fortemente que realize pesquisas sobre sua vida e obra, é comumente citado em questões de concursos educacionais. Veja o que ele diz em uma de suas obras *“não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal: só da experiência ele deve receber”*, profundo não é mesmo? Com esse olhar percebemos que para Rousseau só se aprende a pensar se se exercitam os sentidos (vamos em aulas futuras abordar a importância do corpo). Percebeu que caminhos a educação lúdica tende a seguir neste momento?

Outro marcante pensador foi Pestalozzi, que de modo indireto percebe o jogo como fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. Seguindo as ideias de seu mestre, Froebel, estabelece que a pedagogia deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, suas faculdades próprias para criação produtiva, é com esse autor que os métodos lúdicos na educação são fortalecidos. Aliás sabe aqueles jogos de construção com tijolinhos? Foram criadas por ele.

Mas não se engane, muitos outros autores fizeram contribuições grandiosas no entendimento do lúdico, como é o caso de Dewey, ele enfatiza a comunicação e o compartilhamento de experiências, segundo ele o jogo faz o ambiente natural da criança, ou seja, a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer a suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais de saber, explorar, observar, trabalhar e viver. É nesse momento que os adultos chegam a conclusão que o conhecimento deve partir das necessidades e dos interesses das crianças.

Sei que apresentar esses números autores deixou nossa reflexão um pouco cansativa, mas precisamos valorizar as raízes de nossas ideias atuais, e é neste período que muito do que acreditamos ou ouvimos foi concretizado. Parte dos grandes autores que citamos hoje em nossos projetos se baseiam nestes nomes, por isso precisamos conhecer a influência história deles no lúdico.

Só para você ter uma ideia, Maria Montessori, um ícone da reflexão pedagógica baseou parte dos seus trabalhos em Froebel. Essa médica/pedagoga elaborou uma gama de jogos (na maioria das vezes ditos jogos “sensoriais”) e materiais pedagógicos que norteiam o trabalho da educação infantil em todo o mundo.

SÉCULO XX E XXI

Chegamos nos períodos que considero como o mais expansivo para o contexto lúdico na educação. É aqui que surgem as contribuições de Jean Piaget, Vygotsky, Bruner, Claparède, Wallon, Leif, Brunelle, Snyders, Freinet, Montessori, Paulo Freire, Gustav Bally, Makarenko, Kishimoto, Luckesi, Huizinga e Winnicott. É óbvio que esses são apenas alguns nomes de uma lista quase que infinita de pesquisadores que de um modo ou outro demonstraram a importância do lúdico.

Quero ressaltar neste momento que nosso foco aqui é entender o processo histórico do lúdico, por tanto, não se assuste se não abordamos com profundidade as ideias de um autor o outro, em outras oportunidades faremos. Também não será possível dissociar por completo essas ideias.

Agora ciente de toda a complexidade que envolve abordar os séculos XX e XXI, precisamos fazer uma última ressalva, o lúdico aqui cresce como um jacarandá, cheio de ramificações e perspectivas distintas, que irão variar drasticamente dependendo da cultura, bases curriculares e pesquisadores que norteiam o trabalho docente. Feitas todas essas observações, agora sim, vamos ao essencial!

Na primeira metade do século 20 o mais comum era ir para a rua brincar. Por isso se popularizaram brincadeiras coletivas, onde era necessário um grande número de pessoas para que ficasse divertido. Pesquisadores apontam como sendo dessa época jogos como pula-cariça, barra- bandeira, pega-esconde, pega-pega, pega-congelou. Um pouco mais a frente, surgem os primeiros videogames e de modo bem repentino emergimos em uma cultural lúdica digitalizada.

Já na escola o lúdico sofre grande influência dos pesquisadores anteriormente citados. Para Piaget por exemplo, os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Vygotsky com suas ideias ligadas a interação sujeito e meio, defendia que necessidades, incentive motivos da criança devem ser levados em conta pelos teóricos do lúdico, pois entende que o jogo é essencialmente desejo satisfeito originado dos desejos insatisfeitos da criança que se tornam afetos generalizados. Sei que pode parecer um pouco confuso o que acabei de digitar, talvez teórico demais, eu até poderia facilitar, mas desta vez peço que releia o trecho várias vezes, é fundamental que você crie a capacidade de interpretação de textos dos mais variados tipos.

É esse autor que nos permite entender que o jogo liberta. Quando uma criança brinca de faz de conta o significado domina a ação, cujo o processo dá a criança uma nova forma de desejos, assim ela se refaz.

Aqui faço um contraponto importante. Lembra que em nossa primeira aula definimos brincadeiras como aquelas atividades com regras não bem definidas? Para Vygotsky não há atividade lúdica sem regras. A situação imaginária de qualquer brincadeira ou brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas, nem explicitadas.

Acredito que aqui caberia um espaço para detalharmos os jogos digitais, e suas implicações históricas no que se refere lúdico e educação, no entanto vamos deixar esse assunto para um momento menos denso, aguarde!

Resumindo. A educação lúdica como podemos ver, esteve presente em todas as épocas e em todos os povos e faz parte de inúmeras teorias educacionais de grandes nomes da educação mundial, o que nos permite, atualmente, reconhecer sua contribuição para a formação de uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, da psicologia ou da fisiologia, mas também nas demais áreas, tendo se constituído com imprescindível para uma prática pedagógica satisfatória.

Repensando Makarenko, o jogo é tão importante na vida de uma criança como é o trabalho para o adulto, daí o fato de a educação do futuro cidadão se desenvolver, antes de tudo, no jogo.

O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

- **FASE SENSORIO-MOTORA - DE 1 A 2 ANOS APROXIMADAMENTE**

Nessa fase a criança desenvolve seus sentidos, movimentos e músculos. Se diverte olhando, perguntando, ouvindo, apalpando e mexendo em tudo que encontra ao seu redor.

O bebê brinca com o corpo executa movimentos, como estender, recolher os braços as pernas os dedos os músculos. As brincadeiras físicas satisfazem a criança por que substanciam as necessidades de seu crescimento e combinam os movimentos simples com as atitudes naturais anulando as combinações anormais dos músculos e realizando os aperfeiçoamentos.

No entendimento de Piaget nesse estágio os jogos tomam a forma de exercício ou jogos funcionais e sua fonte se situa no funcionamento puro simples dos aparelhos motores do bebê.

Esses exercícios que à primeira vista parecem ser apenas a repetição mecânica caracterizam para os bebês os efeitos esperados. Isto é, a criança age para ver o que sua

ação vai produzir, portanto desde muito cedo se percebe na atividade lúdica da criança uma dimensão de risco e de gratuidade em que o prazer da surpresa opõe-se a curiosidade.

Entenda, esse momento é único, é aqui que a criança caminha para fora das próprias experiências. Nenhuma criança nasce um gênio e nenhuma nasce tola, tudo depende do estímulo das células cerebrais durante os anos iniciais.

Assim o meio ambiente em que a criança está inserida precisa provocar esses diferentes estímulos, é isso que faz crescer a delicada rede de conexões mentais imprescindíveis para o desenvolvimento adequado e, por conseguinte uma construção satisfatória do imaginário e da percepção do real.

Quanto mais uma criança ouvir, ver, mais irá querer ver e ouvir pois as informações enviadas ao cérebro geram sempre conexões novas que as mantêm sempre ativas. Isso é tão intenso e significativo que no prazo de 2 anos a criança aprende milhares de informações e até uma língua complexa. Você que já é mãe ou pai, se identificou com algo?

Para ser mais claro e sintetizar o lúdico nestes momentos iniciais de vida, lembre-se, na fase sensório-motora a criança precisa de atividades lúdicas ligadas ao movimento, ao corpo, isso inclui estimular todos os seus sentidos das mais variadas formas, inclusive no campo do afeto.

- **FASE SIMBÓLICA- DE 2 A 4 ANOS APROXIMADAMENTE**

Agora chega a fase simbólica na vida dos pequeninos, a criança passa efetivamente a se estruturar como ser emocional pois a grande maioria já anda e fala algumas palavras corretamente. Essa fase é uma das mais importantes de sua vida, em todos os aspectos.

A criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora rasgar, pegar em lápis, mexer com as coisas, encaixar objetos nos lugares, montar e desmontar, dando sempre aos exercícios uma intenção inteligente e mostrando evolução natural da sua coordenação. Pare um pouco, pense, só

com esses dados você é capaz ou não de propor momentos lúdicos com crianças de 2 a 4 anos?

O brinquedo e a brincadeira neste momento são tão importantes quanto a água e a comida. Ao brincar de casinha, de motorista, de cavalo de pau ou de dança a criança está assimilando o mundo. É comum vê-las imitando tudo e todos.

As brincadeiras, por mais simples que sejam são sempre magníficas. O encantamento e motivação nos olhos destes pequeninos é tamanho que me faz pensar: será que não falta uma dose de fase simbólica em nossas vidas adultas? Acho que seria bom ver nossas atividades com tamanho entusiasmo?

Não se esqueça que nessa fase a imaginação trabalha apenas com materiais contidos na realidade. Atividades como o canto, exercícios físicos, contar histórias, uso do lego, adivinhações são indispensáveis.

Por fim não posso me esquecer de avisar, nessa fase as crianças são dominadas pelo egocentrismo, ela se vê como o centro de tudo. Se apegam às coisas e não abre mão delas nos jogos e nas brincadeiras. Não conseguem coordenar seus esforços para o outro e os jogos com regras não funcionam bem. Como contribuir neste momento? Incentivando justamente o contrário, deixe que ela brinque com outras crianças, execute pequenas ordens, como arrumar as coisas, guardar os próprios brinquedos e até mesmo ajudar os pais em atividades simples. Precisamos tirar essa cultura de que a criança nesta fase não é capaz de executar algumas tarefas. Sem superproteção, por favor!

- **FASE PRÉ-ESCOLA DE 4 A 6/7 ANOS**

Chegamos na fase do porquê. É a fase em que sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismo a criança efetivamente transforma o mundo a sua volta. É nesse período que os jogos passam a assumir caráter funcional e utilitário, os jogos de que as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento, elas ficam contentes quando podem movimentar-se e essa movimentação do corpo que torna seu crescimento físico natural e saudável.

Não confunda com a fase sensório-motora, aqui a criança já passou pela fase do simbolismo, se comunica e entende as regras de forma parcial. Nesse momento ela gosta

de ser ouvida, de fazer perguntas e tê-las respondidas, gosta de ouvir histórias e de brincar com as letras. Vale salientar que a criança aprende muito mais depressa quando pode dar nomes às coisas e quando a linguagem verbal e escrita ao seu redor é rica. Então nada de ficar incentivando pronúncias de palavras erradas ou infantilizadas. Admita, você já fez isso não é mesmo?

A criança não só nessa, mas em todas as fases anteriores possui energia invejável, ela precisa correr, pular, nadar (pesquise os benefícios da natação para o desenvolvimento infantil) e arremessar. Tudo isso estimula movimentos finos imprescindíveis para o processo de alfabetização que vai ocorrer. Para você ter uma ideia até mesmo os gritos frequentes nessa fase são importantes para uma vida saudável pois eles são os responsáveis por estimular o desenvolvimento dos pulmões. Surpreso?

A questão motora é tão importante que daremos mais ênfase em aulas posteriores.

Atividades lúdicas em grupo são essenciais nessa fase, apesar de não seguirem rigorosamente as regras de um jogo ou ainda brigarem e agredirem uns aos outros, sentem necessidade do convívio em grupo, então nada de privar uma criança de relacionar-se ou brincar com outras nesta fase.

Não podemos esquecer dos, o adulto deve compreender que o excesso de atividades impostas nessa fase faz a criança sentir-se escrava, podendo deprimi-la e levar a perder o gosto e a paixão pelas coisas. Os jogos e brincadeiras não devem ser impostos, tudo deve seguir um fluxo natural e com prazer.

- FASES DA OPERAÇÃO ABSTRATO - 11/12 ANOS DE IDADE ADOLESCÊNCIA EM DIANTE

Aqui surgem descobertas e mudanças marcantes. Muitas destas crianças já adquirem um olhar mais malicioso para o mundo a sua volta. São mais críticas e o pensamento formal possibilita o surgimento de relações sociais mais amadurecidas, além de favorecer o surgimento de liderança participativa.

Por isso a prática esportiva é marcante, aliás os jogos caracterizam-se como atividades voltados para o equilíbrio físico pois auxilia no desenvolvimento e no

aperfeiçoamento da capacidade muscular, especialmente nas atividades de ginástica, jogos olímpicos, e prática esportiva em geral.

Conceitos abstratos e raciocínio lógico são evidentes, assim como o pensamento dedutivo e o planejamento sistemático. E por isso que os jogos intelectuais exercem grande atração, como os jogos de quebra-cabeça, discussão, pesquisa, trabalho de grupo, projeto, jogos eletrônicos, corridas e aventuras. Esses são exemplos de atividades incorporados ao dia a dia do adolescente e que lhe proporcionam Novos Horizontes.

Aqui também é comum a indisciplina e rebeldia, mas essas atitudes não se aplicam aos jogos. Interessante não é mesmo? Volte no parágrafo anterior, releia e somente após isso leia o relato abaixo.

Pensando nesta perspectiva de relação íntima entre pré adolescentes e adolescentes com os jogos, decidi testar uma turma do 7º ano do ensino fundamental, classificada por vários docentes como indisciplinada. A turma de modo geral vivia em constante conflito, uma nítida falta de amadurecimento e respeito com os professores. Várias dificuldades foram encontradas tanto de leitura, escrita e raciocínio lógico como de relações afetivas e psicomotoras.

Juntamente com a professora de matemática implantamos o projeto xadrez na escola. No início passamos por diversas dificuldades, os alunos julgavam o jogo como chato e brigavam por motivos diversos, duas semanas após esse trabalho semanal os alunos aguardavam ansiosos esse momento. Alunos que durante todo o ano não prestavam atenção no outro e viviam em sala com atitudes das mais rebeldes estavam sentados, concentrados, em silêncio, estavam vivendo o lúdico.

Claro que o jogo de xadrez não irá salvar a educação, nem foi suficiente para mudar a posturados estudantes em todas as aulas. O processo educacional é demorado e requer muitas especificidades, mas com esse exemplo conseguimos enfatizar que existem caminhos eficazes para lidar com estudantes nesta fase do desenvolvimento e o lúdico é prova sustentável disso.

HORA DE REVISAR:

Nesta unidade discorreremos sobre os conceitos de ludicidade, a ludicidade no cotidiano, a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento infantil. A história do lúdico, e a sua importância no desenvolvimento da criança, nas fases: fase sensório-motora - de 1 a 2 anos aproximadamente, fase simbólica- de 2 a 4 anos , fase pré-escola de 4 a 6/7 anos e fases da operação abstrato - 11/12 anos de idade adolescência em diante.

SUGESTÕES DE LEITURA:

- SANTAELLA, Lucia. O papel do lúdico na aprendizagem. *Revista Teias*, 2012,
- ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. psicopedag.**, São Paulo , v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010 . Disponível e<http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013&lng=pt&nrm=iso>

REFERÊNCIAS:

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Salvador: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaios 02).

KISHIMOTO.T.M. O jogo e a educação infantil. Ed_ São Paulo; SP Cengage Learving.1994 ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A., 1981.

UNIDADE 2 – O LÚDICO NA PRÁTICA: AMBIENTE ESCOLAR, ATIVIDADES LÚDICAS E POPULARES E JOGOS PEDAGÓGICOS

OBJETIVOS:

Objetivo 1: Identificar habilidades desenvolvidas durante a aprendizagem através do lúdico;

Objetivo 2: Conhecer algumas escolas que adotaram o lúdico na prática docente;

Objetivo 3: Identificar atividades lúdicas e jogos pedagógicos.

APROFUNDANDO O ASSUNTO:

- Para Vygotsky, "... é na brincadeira que a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário. A criança vivencia uma experiência no brinquedo como se ela fosse maior do que é na realidade... o brinquedo fornece estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência da criança.

VOCÊ SABIA QUE:

- Por meio do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

O LÚDICO NA PRÁTICA

Há escola que são gaiolas, há escolas que são asa.

Rubem Alves

1-O lúdico no ambiente escolar

O objetivo agora é direcionar os olhos para o ambiente escolar. Tomaremos inicialmente como norte do nosso trabalho nesta etapa Chateau, para quem a escola deve se apoiar no jogo e tornar o comportamento lúdico modelo de comportamento escolar, afinal pelo lúdico é possível estimular habilidades e competências como base de novas aprendizagens.

Para esse autor a criança quando brinca trabalha, não no sentido literal (instrumento de tortura), mas no sentido amplo de participação, de construção de ações fundamentais ao seu desenvolvimento. Assim o trabalho escolar representa o equilíbrio entre as duas concepções, isto é, a criança habitua-se a esforçar-se, a desenvolver-se, a instruir-se e a divertir-se, estabelecendo uma relação desses elementos com a vida, definindo-se como ser social.

A educação deve ser prazerosa, mas também exigir esforço. Nessa ótica, caracteriza o jogo como uma atividade séria, que exige esforço sem perder o sentido de busca e prazer. Um exemplo para clarear as ideias em relação ao que digo é o aprender a tocar piano, no início é uma mistura de sofrimento com prazer, de felicidade por saber tocar algo e tristeza por não saber tocar algo, de superação ao ver que você avançou e frustração ao ver que ainda precisa avançar, depois de um tempo sabe o que ocorre? Você continua tendo essa mistura de sofrimento e prazer, afinal o processo de amadurecimento e crescimento em qualquer área é assim, permanente!

Vou agora citar algumas escolas e fazer um breve resumo de como fazem excelentes projetos. Apesar de não estar explícito em algumas, todas integram o lúdico de alguma forma na prática docente.

- CRECHE INTO THE WOODS

Esta é uma creche londrina para crianças de 2 anos e meio a 5 anos de idade. Eles não usam salas ou paredes. A experiência é totalmente ao ar livre e permite o contato constante com natureza. Por lá os pequenos são estimulados a desenvolverem habilidades como a imaginação, comunicação e autoconfiança. Também não deixa de ser uma oportunidade para aplicar valores de sustentabilidade desde cedo!

- ESCOLA DA PONTE

Imagine uma escola que além de não ter salas de aulas, também não tem disciplinas ou horários regradados. Os professores trazem atividades com temas variados e os alunos podem escolher de acordo com seu interesse. Até mesmo as provas são solicitadas pelos próprios alunos por livre e espontânea vontade e não por pressão da escola. As mesas divididas estimulam o trabalho em grupo, mas com certeza esse modelo permite muito mais autonomia e independência para todos!

- ESCOLA VIVA

Por meio de atividades culturais e práticas multidisciplinares os alunos aprendem dentro e fora do ambiente escolar. O método educacional básico trabalha a partir dos pilares: domínio de linguagens, compreensão de fenômenos, resolução de situações-problema, construção da argumentação e elaboração de propostas de intervenção solidária na realidade.

- QUEST TO LEARN

A escola pública de Nova York é a primeira do mundo a educar seus alunos 100% através de jogos. Dessa forma, os alunos se sentem mais motivados por meio de um aprendizado divertido e didático ao mesmo tempo. Por requerer concentração, os jogos também permitem que se mantenham focados em torno de cada atividade. Nesta escola, os índices de aprendizado inclusive estão acima da média.

- ESCOLAS MENINOS E MENINAS DO PARQUE

Como exemplo de cidadania e solidariedade, professores de Brasília recebem alunos sem teto há mais de 20 anos. Por meio da ajuda de profissionais pacientes e dedicados, por lá jovens e adultos ganham a oportunidade de concluir seus estudos. Conquistar o diploma se torna uma chance de recomeço e esperança para estas pessoas que não tiveram a mesma oportunidade que a maioria. Portanto, um grande lembrete de empatia para todos!

- SCHOOL IN THE CLOUD

Com base no método de ensino independente de Sugata Mitra, que desenvolveu um estilo livre de aprendizagem sem a presença de uma autoridade e pelo computador, Sergio Correa Juárez criou uma escola online que também permite que as crianças se situem no centro de seu aprendizado. Para obter suporte, um grupo de tutores fica disponível por Skype para tirar dúvidas, propor debates e dar apoio aos alunos.

- THE SCHOOL OF LIFE

O método de ensino desenvolvido na Suíça, aborda questões e problemas do cotidiano por meio de áreas como filosofia, psicologia, artes visuais enquanto os alunos a refletirem suas percepções sobre o mundo e a sociedade.

2-ATIVIDADES LÚDICAS POPULARES

Atualmente o virtual ocupa cada vez mais espaço, procuramos recuperar neste momento do nosso estudo os jogos e as brincadeiras populares de nossa tradição para o uso e a aplicação nas aulas de educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental.

São apresentados aqui uma proposta diferenciada, com dezenas de jogos e brincadeiras que podem ser um referencial no ato de educar e de ensinar. As atividades lúdicas aqui propostas correspondem às diferentes áreas do conhecimento. Cabe aos professores usá-las adequadamente e conscientemente, pois podem adequá-las ao projeto pedagógico, ao planejamento de ensino, bem como aos objetivos que se pretende atingir. Para não tornar esse material extenso cataloguei com o nome e descrição da atividade, você poderá obter mais informações utilizando buscadores e o material de apoio.

ATIVIDADES LÚDICAS POPULARES		
	JOGO PEDAGÓGICO	DESCRIÇÃO
	Abc com corda	Facilitar o aprendizado da alfabetização e do letramento.
	A grande caçada	Identificar nomes de seres, formas geométricas, incorporar noções sobre os animais.
	Amarelinha	Efetuar operações de adição e subtração.
	Apanhar a bola	Memorizar, ler e escrever o nome dos colegas.
	Apanhar o lenço	Reconhecer números e efetuar operações de adição e subtração.
	Ar, terra, mar	Identificar nomes de seres da natureza e levantar hipótese sobre eles.
	Atravessando o rio	Interiorizar informações sobre medidas.
	Aumenta, aumenta	Medir distância, altura e efetuar operação de adição.
	Barbantes saborosos	Interiorizar informações sobre higiene da alimentação.
	Bastão mortífero	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Bom-dia	Desenvolver o companheirismo, as boas maneiras e a pronúncia de expressões que demonstrem boas maneiras.
	Barra-manteiga	Adquirir noções de medida, comprimento, distância e de números; recitar e declamar versos.
	Batatinha frita	Facilitar a aquisição da alfabetização e do letramento.
	Beijo, abraço, aperto de mão	Adquirir hábitos de convivência por meio de diferentes formas de cumprimentos e saudações.
	Briga de galo com cartazes	Ler informações. Podem ser figuras, palavras referentes a determinados grupos.
	Cabo de guerra instrutivo	Revisar conteúdos, solucionar problemas.
	Cachorro e coelhinhos	Interiorizar informações sobre o reino animal.
	Cadeia	Ler números com diferentes valores (milhares, milhões).
	Cadeiras dançantes	Facilitar a aquisição da alfabetização e do letramento, efetuar operações de soma e subtração de números inteiros.
	Caminhada às cegas	Favorecer a aquisição de informações sobre os órgãos dos sentidos e adquirir noções de espaço e direção.

	Cangurus corredores	Pesquisar e informar-se sobre os cangurus.
	Cavaleiros velozes	Operar com números de indicam ordem.
	Cesta de frutas	Pesquisar e adquirir informações sobre frutas.
	Círculo proibido	Incorporar noções de formas geométricas.
	Cachorro que late não morde	Interiorizar informações sobre animais de estimação e os cuidados necessários.
	Comidas as cegas	Pesquisar e informar-se sobre os alimentos.
	Contrário	Revisar e incorporar os conteúdos estudados de história.
	“Corre, seu urso”	Investigar a vida de animais selvagens.
	Corrida com água	Adquirir noções sobre volume e pesquisar sobre a água.
	Corrida de revezamento	Revisar e interiorizar noções de matemática.
	Em cima do telhado	Revisar o domínio da leitura e da escrita. (alfabetização).
	Em cima do piano	Aprendizagem da leitura e da escrita de palavras.
	Esconderijo	Ler e compreender desenhos de mapas.
	Escravos de jó	Favorecer a aquisição da leitura e da escrita.
	Espelho mágico	Comunicação por meio de mímicas.
	Estátuas	Incorporar a contagem dos números, expressar-se através de outras linguagens.
	Em que estou pensando?	Favorecer a aquisição da alfabetização e do letramentos.
	“Fantasmas”	Memorizar nomes dos colegas, facilitar a aquisição da alfabetização e do letramento.
	Faz de conta	Organizar ideias e produzir textos.
	Frade Bento	Facilitar a aquisição da alfabetização e do letramento, facilitar a interpretação de instruções, melhorar a pronúncia e a dicção.
	Gatos e ratos	Pesquisar e informar-se sobre animais ou trabalhar a escrita das palavras gato, cachorro e seus respectivos nomes.
	Gato do padre	Reforçar o conhecimento linguístico da alfabetização.
	Gato mia?	Compreender e produzir efeitos de linguagem, onomatopeias (vozes dos animais) escrever essas palavras.
	Geleia que mexe, mexe	Reproduzir textos orais para escrita e produzir textos instrutivos

		(receita).
	Imitando profissões	Promover a leitura e a escrita de palavras e frases.
	Jardim zoológico	Favorecer o domínio da aprendizagem da leitura e da escrita e adquirir informações sobre os animais.
	Lá vai o ganso	Desenvolver a linguagem oral, outras linguagens (gestos e mímica) e investigar sobre aves.
	Lenço atrás	Favorecer o aprendizado da leitura e da escrita e do domínio do letramento, ampliar o nível vocabular.
	Limonada	Favorecer a aquisição da alfabetização e do letramento, como a produção textual.
	Lobo e pintinhos	Favorecer o domínio da aprendizagem da alfabetização e do letramento.
	Macaco na roda	Promover o aprendizado da alfabetização e do letramento.
	Faça o que o mestre mandar!	Auxiliar na aquisição da alfabetização e do letramento.

	Mágicas educativas	Aprimorar a oralidade, em especial a argumentação oral; investigar hipóteses de ciências.
	Mamífero, ave ou peixe	Pesquisar e interiorizar informações sobre os animais.
	Meu chapéu tem três pontas	Identificar formas geométricas, ritmo musical, interiorizar a escrita dos números e favorecer o domínio da alfabetização e do letramento.
	Meu pai tem um “mercado”	Favorecer o domínio da alfabetização e do letramento (ordem alfabética), efetuar operações matemáticas.
	Montando brinquedos	Montar figuras usando formas geométricas, ler e compreender instruções.
	Música mágica	Favorecer a aprendizagem da leitura oral de poema e facilitar o aprendizado da alfabetização e do letramento.
	Músicas e danças circulares	Promover a interação entre os participantes, a inclusão e o aprendizado de conhecimentos relacionados ao folclore, diferentes manifestações culturais, tradução, sequência matemática.
	O palhaço manequim	Propiciar o aprendizado da linguagem textual.
	Passar anel	Revisar e interiorizar conteúdos em diferentes áreas.

	Pássaros no ar	Interiorizar informações sobre aves.
	Patativa	Memorizar e escrever nomes dos colegas, de flores, de objetos, de brinquedos etc.
	Porquinho cego	Identificar e caracterizar as partes do corpo.
	Bola na parede	Favorecer a aquisição da alfabetização e do letramento.
	Pular corda	Desenvolver o ritmo musical, a oralidade e favorecer o domínio de leitura e de escrita.
	Quando as férias chegarem	Desenvolver a linguagem cênica (encenar situações de acordo com o contexto), produzir pequenas estruturas textuais com coerência.
	Que horas são?	Facilitar a aquisição da leitura e da escrita de palavras com a letra h; produção textual; leitura das horas.
	Quem é o maestro?	Adquirir noções musicais - ritmo, letras, notas musicais -, expressar-se por gestos.
	A raposa e os franguinhos	Favorecer a aquisição da alfabetização e do letramento (produção textual).
	Remando com o corpo	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Riquiqui	Estruturar pequenos textos com sequência, coesão e coerência, favorecer a inclusão.
	Tiro ao alvo	Efetuar cálculos com as quatro operações.
	Viagens malucas	Desenvolver a oralidade e revisar conteúdos de geografia e o domínio do letramento.

3- JOGOS PEDAGÓGICOS

Nesse tópico segue uma lista recheada de ideias, só que agora trata-se de jogos pedagógicos e não brincadeiras.

JOGOS PEDAGÓGICOS		
	JOGO PEDAGÓGICO	DESCRIÇÃO
	Alavancadores	Revisar e assimilar conteúdos
	Aprendendo no escuro	Revisar e interiorizar conteúdos
	Aulinha (seminário)	Pesquisar temas, resumir por escrito e apresentar oralmente aos colegas; interiorizar conceitos.
	Bandeirantes	Identificar os absurdos e contradições na exposição de um tema preparado e interiorizar conteúdos
	Batata quente	Resolver exercícios ou emitir respostas orais, interiorizar conteúdos conceituais.
	Bexigas inteligentes	Resolver questões objetivas, revisar conteúdos.
	Berlinda	Argumentar contra ou a favor de determinado assunto.
	Bingo instrutivo	Revisar e interiorizar conteúdos conceituais.
	Bingo conferência	Expor oralmente um tema e envolver os alunos na apresentação.
	Boliche	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Caça ao tesouro	Revisar conteúdos e interiorizar conceitos.
	Campeões	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Cartas instrutivas	Escrever corretamente as palavras (ortografia) de seu universo vocabular.
	Cartela integrada	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Casa alheia	Associar respostas às questões, revisar e interiorizar conteúdos.
	Chalé	Interpretar ordens e montar figura.
	Colagem	Representar gráfica e visualmente ideias principais de temas.
	Corridas com barreiras	Resolver questões referentes aos temas estudados e revisar assuntos.

	Desbravadores	Identificar nomes, relacionando-os aos assuntos.
	Desenhos fugitivos	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Dramatização	Representar teatralmente ideias de textos e situações reais.
	Entrevista	Aprofundar temas estudados, dialogando com “especialistas” sobre determinado assunto.
	Esclarecendo o assunto	Expor um assunto sem sair do tema.
	Estafeta à lousa	Resolver questões sobre o tema estudado, revisar assuntos.
	Explosão de ideias	Descobrir utilidades para objetos ou encontrar saída para problemas.
	Facóquero	Compreender texto e representar imagem visual por meio do texto lido.

	Geografia viva	Analisar e apresentar temas referentes aos conteúdos de geografia, revisar conteúdos.
	Grande chance	Apresentar projetos de trabalho anteriormente desenvolvidos utilizando diferentes estratégias.
	Imprevisíveis	Responder questões objetivas sobre temas ou conteúdos trabalhados, revisar conteúdos.
	Jogral animado	Ler textos oralmente com clareza e desenvoltura.
	Jogo do milhão	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Jogo programado	Resolver questões objetivas e interiorizar conteúdos conceituais.
	Jornal falado	Sintetizar, resumir fatos informações e apresentá-los oralmente aos colegas.
	Leitura animada	Ler oralmente um pequeno texto e promover estudo de compreensão, interpretação e extrapolação.
	Loteria esportiva	Revisar e interiorizar conteúdos trabalhados no projeto pedagógico.
	Mão ao alto	Revisar e interiorizar conteúdos.
	NASA	Resolver problemas; interagir com os colegas e aprender a trabalhar em grupo.
	O observador	Revisar e interiorizar conteúdos.

	Painel integrado	Ler, analisar, resumir as ideias principais de um texto e transmitir oralmente aos outros colegas.
	Passinho a frente	Revisar conteúdo e resolver questões.
	Pau de sebo	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Pescaria	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Pequeno professor	Resolver questões, interiorizar conteúdos.
	Pinga-fogo	Argumentar a favor ou contra determinado assunto.
	Pulo inteligente	Resolver questões, interiorizar conteúdos.
	Quem sou eu?	Favorecer a aprendizagem da leitura e da escrita, relacionar nomes, figuras aos seus respectivos significados.
	Representantes	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Remador	Completar sequências de ideias e revisar conteúdos.
	Trilha	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Tribunal	Argumentar contra e a favor de determinada situação (caso).
	Telefone sem fio	Revisar e interiorizar conteúdos.
	Vendaval	Interiorizar conteúdos conceituais.
	Técnicas e jogos digitais	Promover a investigação científica por meio de pesquisa.

COTIDIANO – JOGOS DIGITAIS – PANORAMA GERAL

Professores e especialistas na área já perceberam que educar vai muito além dos clássicos giz e lousa da sala de aula. Utilizar jogos digitais que aliam aspectos lúdicos a conteúdos pedagógicos pode auxiliar tanto no processo de aprendizagem das disciplinas tradicionais, quanto no desenvolvimento integral dos alunos. Não à toa, escolas de todo o mundo têm incluído os games no currículo dos mais variados níveis de ensino. Você mostrar alguns exemplos da utilização, com sucesso de jogos digitais no contexto educacional.

I - OLIMPÍADAS DE JOGOS DIGITAIS E EDUCAÇÃO (OJE)

Imagine uma olimpíada do conhecimento em que alunos dos ensinos Fundamental e Médio podem acumular pontos jogando durante todo ano letivo. Uma iniciativa da Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco, a OJE funciona como uma rede social com games que desafiam os jogadores em uma aventura de RPG que estimula habilidades cognitivas e colaborativas. Há desde enigmas inspirados no Enem e wikigames, que exploram competências interpretativas de leitura, a jogos de realidade alternativa, que misturam atividades virtuais e presencias.

II - LUDO PRIMEIROS PASSOS

Desenvolvido em parceria com a Fapesp, o portal Ludo Educa Jogos reúne diversos jogos educativos com acesso gratuito. Um deles é o Ludo Primeiros Passos, lançado no ano passado, que auxilia no processo de alfabetização de crianças. Em uma espécie de tabuleiro virtual, o jogador precisa conduzir o seu carro até o final, vencendo desafios que brincam com letras, palavras e sílabas.

III - CONTRA A DENGUE

O Contra a Dengue é um game que para passar de fase, o personagem deve eliminar o mosquito causador da doença em diversos cenários e com diferentes desafios. Voltado a um público variado, o game auxilia na conscientização do combate à dengue, ensinando práticas para erradicar o inseto inimigo.

IV - CIDADE VERDE

No ambiente virtual, o aluno é um prefeito que deve construir sua cidade de forma sustentável, atendendo às necessidades sociais e desenvolvendo a economia com preocupação ambiental. Por meio de desafios lúdicos, são abordados temas como mobilidade, coleta de lixo, tratamento de esgoto, desmatamento, consumo e gestão pública de gastos.

V - MITO DA CAVERNA

A aventura em 3D se inspira na famosa parábola do filósofo Platão, que mostra como o ser humano pode se libertar da escuridão que o aprisiona por meio da luz da verdade. Voltado a estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, o conteúdo pedagógico do Mito da Caverna foi construído com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais. São disponibilizados um Guia do Professor, que orienta como o jogo pode ser usado como prática educadora, e um sistema para avaliação e acompanhamento do aluno.

VI - SEPTEMBER 12Th

Ao expor a futilidade da guerra contra o terrorismo, liderada pelos Estados Unidos, o game logo se tornou um sucesso viral. “September 12th” (12 de setembro) inspirou a criação do termo “newsgame”, que são jogos eletrônicos baseados em notícias jornalísticas. Na realidade virtual, as bombas não só matam, mas causam danos colaterais e, quando os civis choram, os mortos inocentes se transformam em terroristas enquanto o jogador vai percebendo que não é possível ganhar atirando. Ao transmitir a mensagem atemporal que violência gera violência, o jogo já foi

exibido em museus de diversos países e tem sido utilizado por professores como ferramenta para discutir o terrorismo.

VII - WAY

Em “Way” (Caminho), o indivíduo começa a aventura sozinho, mas depois percebe que está jogando simultaneamente com outro jogador, de qualquer parte do mundo. Durante a jornada, um dependerá do outro para continuar e completar os desafios, estimulando o senso de colaboração entre dois estranhos.

VIII - ELUDE

Uma parceria entre o Instituto de Tecnologia de Massachussets (MIT), dos Estados Unidos, e universidades de Cingapura, o protótipo explora a consciência dos seres humanos com o objetivo de aumentar a compreensão do que é a depressão clínica. O jogo pretende desmentir a visão de que a doença é simplesmente uma tristeza, mas um sentimento complexo que representa uma falha de conexão com o mundo exterior. Por meio de uma experiência metafórica, “Elude” (Iludir) mostra ao jogador como a ascensão e queda de humor podem ser vivenciados em diferentes perspectivas.

IX CLOSED WORLD

Criado por institutos de pesquisa de Cingapura, a o game revela os desafios enfrentados pela juventude LGBT, estimulando a luta por seus direitos. Em Closed World (Mundo fechado), o personagem deve desconsiderar os rumores de que existem demônios na floresta que supostamente poderiam destruir a aldeia, e superar as dificuldades de uma relação proibida explorando o que está dentro da floresta.

X - CLIMATE CHALLENGE

Em Climate Challenge (Desafio do Clima), o jogador assume o papel de presidente da Europa e deve promover políticas públicas adequadas para cumprir a meta de reduzir as emissões de carbono até 2100. Ao mesmo tempo, deve verificar

se há água, energia e alimentação suficiente para a população, controlando seus gastos. O game foi desenvolvido pelo Painel Intergovernamental sobre Mudanças Climáticas (IPCC) e pelo Centro para o Meio Ambiente da Universidade de Oxford, na Inglaterra, e pode ser jogado gratuitamente no site da BBC.

HORA DE REVISAR:

Nesta unidade discorreremos sobre reconhecer o lúdico como parte do ambiente escolar e isso se dará quando você vivenciar e conhecer atividades lúdicas populares e jogos pedagógicos. Reuni uma lista imensa de jogos e brincadeiras para que você conheça. Além disso, ao final, desta unidade é detalho a ideia de jogos digitais e como podem ser trabalhados no contexto da ludicidade.

SUGESTÕES DE LEITURA:

- Baquero, R. (2001). *Vygotsky e a aprendizagem escolar*. Porto Alegre, Artes Médicas.
- Brougère, G. (1993). "La signification d'un environnement ludique - l'école maternelle à travers son matériel ludique". In: *Les Actes du Premier Congrès d'Actualité de la Recherche en Éducation et Formation*. Paris, AECSE, v.2, p.314-319.

_____ (1998). *Jogo e educação*. Porto Alegre, Artes Médicas.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO.T.M. O jogo e a educação infantil. Ed_ São Paulo; SP Cengage Learning.1994 ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A., 1981.

UNIDADE 3 – O LÚDICO E O EDUCADOR: COMPETÊNCIAS BÁSICAS, AUTONOMIA DIGITAL

OBJETIVOS:

Objetivo 1: Identificar os quatro pilares da educação;

Objetivo 2: Conhecer a história das brinquedotecas;

Objetivo 3: Identificar a relação entre ludicidade e psicomotricidade.

APROFUNDANDO O ASSUNTO:

- O lúdico é uma atividade inerente ao ser humano e através da qual pode-se construir uma aprendizagem significativa, onde o educando desenvolve o interesse pelas atividades propostas.

VOCÊ SABIA QUE:

- A imaginação é o caminho que concebe a ação educacional para a construção de jogos e brincadeiras, motivando os educandos a construírem o conhecimento de maneira prazerosa.

COMPETÊNCIAS BÁSICAS

Atualmente o professor precisa ser diferente. Observe a frase, usamos o termo precisa ser. Como dizia Rubem Alves, o professor na educação atual deve causar espantos, o objetivo da educação não é ensinar coisas, essas já estão nos livros e na internet, seu objetivo é criar a curiosidade, a alegria de pensar. Faço neste momento um convite para você assistir um vídeo de Rubem Alves, onde ele detalhe em suas sábias palavras o que é ser professor.



<https://www.youtube.com/watch?v=qjyNv42g2XU>

Mesmo o termo lúdico não ser usado pelo professor, fica evidente que é disso que se trata ser um professor de excelência.

I- OS QUATRO PILARES DA EDUCAÇÃO

Para que o lúdico seja efetivo na prática docente é necessário que o professor desenvolva uma série de habilidades. De acordo com Philippe Perrenoud, o docente precisa organizar e dirigir situações de aprendizagem, concebendo e administrando situações problema. Entender que os alunos são diferentes e que, portanto, o lúdico deve ser pensado para grupos heterogêneos. Incentivar a aprendizagem colaborativa, o envolvimento dos pais, manter-se atualizado, incluindo os saberes digitais (falaremos com mais detalhes a diante). Podemos dividir em quatro pilares dessa ação docente em:

- **SABER CONHECER**

Estamos cercados de informações. Se você quer muito entender algo basta alguns cliques, certo? Deveríamos ter uma sociedade de gênios seguindo essa perspectiva, mas o que ocorre é o comodismo. O saber conhecer é quando tornamos prazeroso o ato de compreender, descobrir ou construir o conhecimento. É o interesse nas informações, libertação da ignorância. Muitas vezes, com a correria do dia a dia deixamos de lado essa necessidade de nos aprimorar, se desinteressando pelo outro, pelo novo. Sendo assim, o aprender a conhecer exercita a atenção, a memória e o pensamento.

- **SABER FAZER**

Mas basta conhecer sem saber fazer? Para que o lúdico aconteça precisamos ir além do conhecimento teórico e entrar no setor prático. Aprender a fazer faz com que o ser humano passe a saber lidar com situações de emprego, trabalho em equipe, desenvolvimento corporativo e valores necessários para cada trabalho. Aqui vai um conselho: não dependa exclusivamente do que já existe, do que já pensaram, pense você mesmo, crie você mesmo, **FAÇA VOCÊ MESMO**. Percebo que muitos docentes culpam o acaso, ou as situações diversas para justificar o seu não fazer. Crie as possibilidades!

- **SABER CONVIVER**

Bom, você já conhece, você já faz, mas precisa aprender a compreender o próximo, desenvolver uma percepção, estar pronto para gerenciar crises e participar de projetos comuns. Muitas vezes um professor utiliza o mesmo trabalho lúdico que outro, mas as reações das turmas são completamente diferentes. Ao observar esse fato cheguei à seguinte conclusão: é necessária uma sensibilidade para os momentos de introduzir, de falar, de ouvir e perceber os alunos como pessoas e não como mercadorias. Pode parecer desnecessário o que digo, mas acredite, esse é um dos maiores erros que vejo quando o assunto é prática lúdica.

Descobrir que o outro é diferente e saber encarar essas diversidades, faz parte da elevação educacional de cada um. Ir, além disso, e lidar com objetivos comuns no qual todos passaram a fazer parte de uma mesma ação, e poder conduzir este trabalho aceitando as diferenças individuais, é o que melhora a vida social.

- **SABER SER**

No final do saber fazer faço uma chamada para o saber ser, percebeu? Desenvolver o pensamento crítico, autônomo, incitar a criatividade e elevar o crescimento de conhecimentos, além de ter em mente um sentido ético e estético perante a sociedade. Isto é aprender a ser. Não podemos negligenciar o potencial de cada indivíduo, é preciso contribuir para o seu total desenvolvimento, adquirindo ferramentas que formulam os juízos e valores do ser autônomo, intelectualmente. A diversidade de personalidades é o que gera a inovação dentro da sociedade. Copie menos e crie mais!

AUTONOMIA DIGITAL

- **SEM INSEGURANÇA**

Primeiro respire e entenda, por onde quer que vá, em todos os referenciais curriculares atuais você encontrará o termo tecnologias digitais (ou algo parecido). Claro que não precisamos transformar nossas aulas em um curso de informática, aliás pelo contrário, é necessário ser ponderado, crianças precisam vivenciar o lúdico por várias portas, as tecnologias digitais é uma destas portas, não a única.

É claro que com o uso destes recursos vem as mudanças na própria rotina da aula. É algo que tira o professor da zona de conforto. É uma ferramenta que precisa de estudo em casa, de um planejamento maior, de um período semanal que exige reflexão e muito trabalho.

Não tenha medo da tecnologia atuar como um distrator. No uso da internet, por exemplo, o receio é que os alunos acabam desviando a atenção do conteúdo

para as redes sociais. Se for planejado, interessante e lúdico, vai funcionar! Se querem tanto o uso de redes sociais, transporte seu material para essa plataforma, lembre-se de nossas aulas anteriores, lembre-se de Rubem Alves, o interesse vem do aluno.

Não sabe por onde começar? Existem alguns recursos tecnológicos que podem ser utilizadas como bases para criação de estratégias lúdicas, por exemplo:

- Site próprio do professor, para deixar disponível para o aluno o conteúdo das aulas.
- Geekie Lab, plataforma de ensino adaptativo que otimiza o tempo do professor e apoia o aluno no processo de aprendizagem.
- Geekie Teste, ferramenta de avaliação externa que auxilia a tomada de decisões pedagógicas e na eficiência do ensino.
- Kahoot, que permite dinamizar o fim da aula e realizar um jogo dentro da ideia de gamificação. Aliás se você nunca ouviu esse termo, por favor, pause sua leitura e pesquise sobre, é importantíssimo.
- Google Forms, onde o professor pode criar uma tarefa baseada no formato de formulário e acompanhar o gráfico de produtividade dos alunos.
- Socrative, solução que permite acompanhar a produtividade do aluno, tanto fazendo os exercícios quanto assinalando alternativas nas questões objetivas.
- Prezi, ferramenta que possibilita a criação de apresentações mais dinâmicas.
- GoConqr, plataforma que pode ser utilizada para estudar por mapas mentais ou flashcards (conjunto de cartas com temas).
- Escola Digital, um banco de objetos de aprendizagem separados por mídias, disciplinas e etapas.

- POSSIBILIDADES

Com base nas necessidades das suas respectivas e futuras turmas. Antes, assista esse vídeo, que apesar de muito conhecido nos remete a uma reflexão essencial quando o assunto é a inserção do digital no contexto educativo.



<https://www.youtube.com/watch?v=xLRtomvvpBk>

- EXEMPLO REAL DO LÚDICO NO - COTIDIANO

O objetivo desta atividade é possibilitar que você, enquanto educador consiga não apenas vivenciar momento lúdicos virtuais, mas também desenvolver suas habilidades com atividades que envolvem mídias digitais, ampliar sua visão e criatividade em relação aos possíveis recursos e claro, divertir-se!

Entre no site Racha-Cuca, e explore o conteúdo, uso de preferência um computador para utilizar o conteúdo e se possível jogue com alguma criança.

RachaCuca

[CLIQUE AQUI PARA ACESSAR](#)

HISTÓRIA DAS BRINQUEDOTECAS

A primeira ideia de brinquedoteca surgiu na Escola Nova em 1934, em Los Angeles, que nasceu para tentar resolver o problema de crianças de uma escola que roubavam brinquedos de uma loja próxima. Com esse fato iniciou-se um serviço de empréstimo de brinquedos. Tal serviço existe até hoje e é chamado “Los Angeles Toyloan”, porém sua expansão se deu realmente a partir da década de sessenta. Em 1963, em Estocolmo/Suécia, surgiu a primeira Ludoteca, tendo como objetivos a orientação de pais de crianças excepcionais, o estímulo a aprendizagem e o empréstimo de brinquedos.

Em 1967, na Inglaterra surgiram as “Toy Libraries” ou Biblioteca de Brinquedos. A partir do I Congresso realizado sobre o assunto, em 1976 em Londres, o trabalho que inicialmente era só empréstimo de brinquedo foi se tornando cada vez mais abrangente e em 1987, no Congresso Internacional de “Toy Libraries”, no Canadá, foi questionada a adequação do nome “Toy Libraries”, visto que nelas muitos outros trabalhos eram realizados e não só o empréstimo de brinquedos.

A partir daí a Brinquedoteca assumiu várias funções, o movimento nesta área ganhou força e sua expansão ocorreu em vários países da Europa. No Brasil, constata-se também o reflexo desse movimento, surgindo em 1973, a Ludoteca da APAE de São Paulo, que funcionava sob forma de rodízio de brinquedo entre as crianças. Em 1981 foi criada a primeira Brinquedoteca brasileira, na Escola Indianópolis em São Paulo, com objetivos diferenciados das “Toy Libraries” e com características e filosofias voltadas às necessidades da criança brasileira, priorizando o ato de brincar, mantendo o setor de empréstimos, atendendo diretamente a criança e dando incentivo a um movimento de expansão da ideia à outras pessoas e instituições. Que tal doar seus brinquedos ou dos seus filhos maiores para crianças carentes?

Continuando, em 1984 foi criada a Associação Brasileira de Brinquedoteca, o que fez crescer o movimento no Brasil. Inúmeros eventos foram realizados, começando a surgir Brinquedotecas em diferentes estados brasileiros. Desde então a Associação Brasileira tem se mantido atuante na divulgação, no incentivo e na orientação à pessoas e instituições.

Hoje, existem aproximadamente centoe oitenta brinquedotecas de vários tipos e funções atuando no Brasil e levando às crianças a alegria e a magia do brincar.

CRIATIVIDADE E VIVÊNCIAS LÚDICAS

O ato criativo comporta um movimento na busca de algo inédito perpassando as capacidades afetivas, cognitivas e corporais. Os atos de criação incidem sobre o que há de verdadeiramente humano no homem. Estudiosos do tema evidenciam que a criatividade está presente em todos os indivíduos, porém, em diferentes medidas, podendo ser desenvolvida em distintos níveis, ou seja, todas as pessoas possuem potencialidades criativas e que estas são passíveis de desenvolvimento e lapidação.

Aqui faço um alerta. De modo geral as escolas e famílias têm cada vez mais inibido o processo criativo que se destaca na infância, isso é problemático não apenas para o futuro destas crianças como para o presente, onde as vivências lúdicas ficam cada vez menos intensas à medida que se envelhece.

Para saber um pouco mais deste tema tão importante reservei a obra de Regina Padilha, CRIATIVIDADE NO AMBIENTE ESCOLAR, onde sugiro fortemente a leitura.

Quer um exemplo prático de criatividade e vivências lúdicas? Observe a imagem abaixo e liste o maior número de utilidades que ela pode ter, inove e surpreenda-se.

Gostou? Imagine você professor do 2º ano do Ensino Fundamental, imaginou? Pausa, faço uma outra observação curiosa e importante, esse comando “IMAGINE”, deve ser usado e abusado durante suas falas docentes, é uma palavra poderosa segundo a neurociência.

Continuando, leve todos os alunos para o pátio, em um dia com muitas nuvens, coloque-os deitados olhando para o céu e diga para que enxerguem objetos diversos. Você ficará surpreso com a diversidade de ideias. Essas duas atividades são simples e é justamente isso que quero enfatizar, muitas vezes não são necessários objetos caros para fazer algo construtivo para o estudante.

CONSTRUINDO UMA BRINQUEDOTECA

Como a construção de uma brinquedoteca é um assunto extenso, vou aqui apenas trazer uma visão introdutória do tema e em seguida direcioná-lo para artigos e vídeos específicos, que facilitaram o entendimento deste tema.

Para fins didáticos, pode-se dividir o momento de preparação da brinquedoteca em preparação da equipe e preparação do espaço. Muitas vezes percebo que se preocupa muito com a parte física e esquece da equipe que vai atuar no local. Negligenciar a formação, pode levar a fatores como: baixo envolvimento motivacional dos sujeitos integrantes da equipe, pouca clareza e/ou discordância dos objetivos da brinquedoteca, aparecimento de atividades desintegradas, etc.

Por todos estes motivos, tornou-se claro que a estruturação da brinquedoteca não deve ser um projeto de um único indivíduo, ou de empresas especializadas em oferecer esses serviços, deve ser um projeto construído em conjunto, com a participação da direção e dos professores desde o momento inicial e, depois de sua implantação, e não se deve jamais deixar de incluir as sugestões das crianças que a utilizam.

A diversificação de materiais e objetos que podem ser trabalhados de diferentes modos é fundamental. As brinquedotecas precisam transmitir uma ideia de alegria, de energia infantil e, portanto, precisa ser um ambiente com cor e vida.

A brinquedoteca deve sempre estar em sintonia com a dinâmica de desenvolvimento das crianças, por exemplo, caso se avalie que determinadas crianças está com problemas de sociabilização na sala de aula, deve-se promover atividades que propiciem o desenvolvimento a interação no contexto de brinquedoteca.

CORPOREIDADE E MOVIMENTO

O CORPO E A MENTE

Quer um fato incontestável para resumir tudo que será descrito abaixo? Experimente acordar bem cedo e correr ou caminhar próximo a sua casa, volte para casa, tome um

banho e vá realizar suas atividades diárias. Com toda certeza seu vigor será outro, estará mais disposto, com raciocínio mais acelerado.

O corpo foi historicamente negligenciado na formação humana, seja em âmbito pessoal ou nas instituições de ensino. A noção de disciplina na escola sempre foi entendida como “não movimento”, as crianças educadas e comportadas eram aquelas que simplesmente não se moviam. A autora destaca que o modelo escolar-militar da primeira metade do século XX era aplicado desde o momento em que a criança chegava à escola, em práticas como as filas por ordem de tamanho para os alunos se dirigirem às salas de aula, o ato de levantar-se cada vez que o diretor ou supervisor de ensino entrasse na sala etc. Tais práticas, entre outras, eram seguidas na escola.

Lembra da nossa aula número 2, quando falávamos do desenvolvimento da criança? Lá percebemos em vários momentos o movimento e as atividades físicas presentes, como parte essencial da criança.

A criança se comunica e interage com o mundo através de seu corpo, mais especificamente através do movimento. É por meio do corpo em movimento, do brincar corporal que ela aprende, se relaciona e se expressa, enfim, se desenvolve em sua plenitude. Ao nos aproximarmos do cotidiano da Educação Infantil, entremeio à rotina estabelecida, percebemos que o brincar corporal procura espaço.

Mesmo assim, frequentemente nas escolas percebo professores, equipes administrativas reclamando do barulho, da correria. Existem escolas que é proibido correr, acredita?

A criança mesmo sem muitas oportunidades busca brechas para mostrar quão corporal é sua aprendizagem. Muitos foram os momentos observados que mostraram que alguns professores sabem aproveitar isso com sensibilidade, enquanto para outros, tal realidade passa despercebida. A efetivação do brincar corporal na prática pedagógica permite maior interação educador/criança, criança/criança e criança/aprendizagem, visto que facilita as relações sociais e afetivas, a expressão, o gosto pelo estar na escola.

LUDICIDADE E PSICOMOTRICIDADE

A psicomotricidade consiste num elemento importante no processo de desenvolvimento infantil, uma vez que permite criar espaços e meios do sujeito relacionar-se com o seu próprio corpo e com o meio que vive. Entretanto, muitas vezes, essa é esquecida no processo de aprendizagem e ensino, considerando-as como construção natural da criança. Sendo assim, se o objetivo é formar docentes para a Educação Infantil, tornou-se necessário questionar sobre como se desenvolvem, socializam, aprendem as crianças desta faixa etária.

O desenvolvimento psicomotor humano é resultado de inúmeras transformações geradas nos indivíduos e no seu entorno, propiciadas a partir da sua inter-relação construídas pelos sujeitos. Portanto, o indivíduo se transforma para se ajustar ao meio que vive e, ao mesmo tempo, sofre transformações provocadas pelo movimento, modificando-se e gerando uma representação criadora de sociedade.

Para que estas relações se formem nos indivíduos há a necessidade que alguns esquemas se formem no processo de desenvolvimento global de cada ser humano, dentro os quais pode-se ressaltar: esquema corporal, coordenação motora, equilíbrio, lateralidade, estrutura espacial, estruturação temporal e ritmo.

Na educação infantil, a psicomotricidade é desenvolvida, na maioria das vezes, por meio da ludicidade.

JOGOS E BRINCADEIRAS NO COTIDIANO

Quer algo mais prático que relaciona ludicidade e psicomotricidade? Listo abaixo uma série de atividades que podem ser feitas para contemplar os elementos básicos da motricidade, são elas:

JOGOS E BRINCADEIRAS PARA ESTIMULAR O CORPO E A MENTE
• Passar o corpo inteiro dentro do aro de 1 lado para o outro.
• Colocar o aro no dorso da mão direita e passá-la para a mão esquerda.
• Equilibrar e locomover 1 pequeno saco de areia na cabeça, pé, mão, costas, barriga e ombros.
• Boliche.
• Arremesso de bola de tênis.
• Deslocar a bola de futebol.
• Pular corda.
• Amarelinha.
• Jogar o aro tentando deixar a bola dentro do mesmo.
• Rolar o pneu em duplas.
• Passar com o corpo por baixo da corda.
• Andar pelos 4 pontos cardeais.
• Pular para frente, trás, direita, esquerda e no mesmo lugar.
• Agarrar a bola com as duas mãos.
• Golfe.
• Andar na ponta dos pés, depois no calcanhar.
• Deslocar dentro de 1 labirinto.
• Subir e descer.
• Gatinhar por dentro do túnel.
• Passar a bola / chute a gol.
• Alongamento.
• Realizar movimentos com os braços e pernas.
• Fazer um prédio com madeiras.
• Equilibrar em cima dos pneus.
• 4 estações: pular, agachar e levantar.
• Pé de chinelo.
• Equilibrar 1 pé só.

• Jogar a bola p/ cima e agarrá-la.
• Túnel humano.
• Quadrupedar.
• Caminhar e ficar estátua.
• Vivo-morto.
• Pendurar na corda.
• Arremessar a bola no aro de basquete.
• Imitar animais.
• Correr dentro dos aros.
• Subir barranco com ajuda de corda.
• Subir e descer escada.
• Rolamento.
• Equilibrar sobre tronco de árvore.
• Caminhar alternando passos curtos e longos

CONTEXTOS LÚDICOS

• TRADICIONAIS E CONTEMPORÂNEOS

Compreende-se por jogo ou brincadeira tradicional tudo aquilo que fez a criança brincar e se divertir no passado, e que atualmente com este mundo globalizado foi esquecido e deixado para trás, mas também foi esquecida sua grande importância, definir modo de vida de um povo, ou seja, brincadeiras e jogos tradicionais são a nossa cultura, nossos hábitos e costumes. As brincadeiras lúdicas estão intimamente presas ao folclore. Muitas delas acompanham o homem desde os albores da civilização.

Vive-se atualmente em um mundo contemporâneo, na qual, a era tecnológica é predominante em todos os âmbitos, e que desde cedo a criança inicia a ir para escola. A partir dessa análise surge a indagação de resgatar os jogos e brincadeiras tradicionais na educação infantil, com objetivos bem amplos, no qual se destaca resgatar o espírito infantil das crianças. Fazendo com que assim as crianças possam entender um pouco das

brincadeiras antepassadas e a incluírem no seu cotidiano. Seguindo esta concepção tem-se a esperança que elas não desapareçam das nossas vidas.

De acordo com Kishimoto, o jogo tradicional é um tipo de jogo livre e espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de o fazer. Por pertencer a categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, o jogo tradicional tem um fim em si mesmo e preenche a necessidade de jogar das crianças. Tais brincadeiras acompanham a dinâmica da vida social permitindo alterações e criações de novos jogos.

Seguindo esta direção vale apenas destacar que os jogos e as brincadeiras tradicionais passam por uma crise agravante, que é a do seu desaparecimento. Deste fator surge então a ideia de inclui-los na educação, pois. A industrialização e a urbanização alteram o panorama das cidades, eliminando os grandes espaços públicos, apropriados a expressão lúdica e levando ao esquecimento grande parte das brincadeiras infantis.

De acordo com esta linha de pensamento o uso de jogos e brincadeiras tradicionais na educação vai amenizar o seu índice de desaparecimento, e fazer com que as crianças as adotem no seu dia a dia. Compreendendo assim a sua cultura, e a vida das crianças que viveram a infância antepassada as suas, desta maneira as mesmas também podem entender e fazer uma correlação com o processo evolutivo das brincadeiras até os dias atuais.

Em relação as atividades contemporâneas, já discutimos com detalhe em aulas anteriores, mas podemos reafirmar que nos dias de hoje, as crianças de diversas partes do mundo estão submetidas aos mesmos brinquedos propostos pela globalização econômica e pela mundialização da cultura. Mas, apesar dos intercâmbios que propiciam, os mesmos brinquedos não despertam o mesmo interesse, poiso processo de apropriação é ativo e ligado a um contexto cultural específico de consumo e uso.

Hoje, a relação das crianças com a criação cultural está cada vez mais complexa e, ao mesmo tempo em que elas nascem e vivem imersas num mundo mediado pelas mais diferentes relações com as novas tecnologias, seu acesso é desigual. Embora a cibercultura, a diversão virtual e os jogos eletrônicos sejam considerados uma possibilidade de interação lúdica e real, sabemos que o fato de poderem se tornar uma alternativa de criação cultural com experiências de autonomia e diversidade depende dos tipos de jogos, dos textos em

si e das mediações culturais. Sem isso, correm o risco de serem “apenas” entretenimento. Sabemos também que nenhuma prática substitui a outra e que a realidade imediata não pode ser substituída pela virtual. Ambas estão presentes na cultura infantil porque estão presentes na cultura mais ampla, mas a forma como as crianças se relacionam com elas traz a especificidade que é própria delas.

HORA DE REVISAR:

Nesta unidade discorreremos sobre o lúdico e o educador, competências básicas, autonomia digital, os quatro pilares da educação(saber conhecer, saber fazer, saber conviver, saber se),história das brinquedotecas, criatividade e vivências lúdicas, corporeidade e movimento, ludicidade e psicomotricidade e contextos lúdicos.

SUGESTÕES DE LEITURA:

- Vygotsky, L. S.; Luria, A. R. (1996). "A criança e seu comportamento". In: *Estudos sobre a história do comportamento: o macaco, o primitivo e a criança*. Porto Alegre, Artes Médicas, pp.151-238.
- PIMENTEL, Alessandra. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. **Psicol. educ.**, São Paulo , n. 26, p. 109-133, jun. 2008 .

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO.T.M. O jogo e a educação infantil. Ed_ São Paulo; SP Cengage Learning.1994.

SILVA, W. V.; PEREIRA, L. H. P. Corpo e movimento na profissionalização docente: a corporeidade na prática pedagógica de professores das séries iniciais do ensino fundamental. In: IX Congresso Nacional de Educação – EDUCERE, 2009, Curitiba. Anais eletrônicos. Curitiba: Champagnat, 2009.Disponível em: www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/25_23_1306.pdf

ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan S.A., 1981.

GONÇALVES, M. A. S. Sentir, pensar e agir: Corporeidade e educação. Campinas: Papirus, 1994.