A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO DURANTE O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

IEDA CRISTINA BENEVIDES

RESUMO

O lúdico tem uma grande importância na alfabetização, pois permite que a criança desenvolva habilidades fundamentais para a aprendizagem, como a criatividade, a imaginação, a curiosidade, a motivação e a autoestima. Além disso, o lúdico permite que a criança aprenda de forma mais prazerosa e significativa, o que pode melhorar sua retenção de informações e seu engajamento na atividade de aprendizagem. Brincar é um direito legítimo da infância e representa um aspecto crucial do desenvolvimento físico, intelectual e social da criança. Este artigo pretende ajudar a compreender os benefícios da brincadeira e porque ela deve ser parte integrante da educação de crianças pequenas. O brincar como meio ou contexto no desenvolvimento da alfabetização precoce tem sido intensamente investigado nas últimas duas décadas. Durante o artigo pode se notar que há uma conexão entre o jogo imaginativo e a alfabetização, e também que fatores ambientais físicos e sociais podem influenciar favoravelmente a qualidade do jogo e a aquisição da alfabetização durante os primeiros anos. Os autores que corroboram com o tema observam que ainda existem lacunas no conhecimento e que esta é uma área fértil para hipóteses que requerem mais investigação e construção de teorias. Além disso, a discussão das implicações sugere que esta área de pesquisa desfruta de uma comunicação dinâmica com a prática e as políticas na educação infantil e no desenvolvimento.

Palavras-chave: Benefícios; Desenvolvimento; Infância.

INTRODUÇÃO

A instrução direta em habilidades básicas de alfabetização é recomendada como um complemento às estratégias relacionadas ao brincar, presumivelmente mesmo para crianças em risco de não aprender a ler e de fracasso escolar.

As metas de alfabetização precoce com pedagogia lúdica são incorporadas a um conjunto mais amplo de metas para a educação infantil. A pesquisa em pedagogia lúdica busca contribuir com a educação infantil para interromper a oscilação do pêndulo entre o jogo livre e a instrução direta e outros métodos formais.

Brincar é como as crianças aprendem sobre o mundo, elas mesmas e umas às outras. Faz parte do desenvolvimento saudável tanto quanto comer vegetais, ler livros juntos e ter um boa noite de sono.

Não existe maneira certa ou errada de jogar. Pode ser qualquer coisa, desde enfiar a mão no purê de batatas a brincar com videogames ou olhar pela janela.

As crianças não precisam de brinquedos extravagantes ou certificados para brincar. Eles precisam de tempo, espaço e liberdade para explorar as ideias que os interessam. Não importa a aparência, quando as crianças brincam, elas aprendem.

Durante a brincadeira, as crianças esticam a imaginação. Eles criam jogos de faz de conta ou se perdem em mundos de mentira. As crianças apresentam soluções diferentes ao mesmo tempo que aumentam a sua confiança. Eles fazem suas próprias regras e aprendem como segui-las ou adaptá-las conforme necessário. Essas são habilidades úteis para navegar na vida e desenvolver relacionamentos com outras pessoas.

O jogo simbólico é a habilidade de imaginar um objeto como outro. Por exemplo, um palito, um balde e pinhas podem se tornar uma colher de cozinha, uma panela e ingredientes saborosos. O jogo simbólico é uma parte importante do desenvolvimento saudável. Ele desenvolve habilidades de que as crianças precisam para aprender e resolver problemas no futuro. Também melhora a criatividade, o que contribui para o sucesso ao longo da vida de uma pessoa.

A brincadeira não estruturada é o momento em que as crianças dirigem suas próprias brincadeiras. Eles não estão vinculados a horários ou atividades dirigidas por adultos. Brincadeiras não estruturadas ajudam o cérebro da criança a se desenvolver de maneira positiva. Ele fortalece e aumenta as conexões neurais no cérebro. Esses são os caminhos do cérebro que usamos para pensar.

Brincadeiras não estruturadas também ajudam a construir e fortalecer o córtex pré-frontal do cérebro. Esta área influencia a forma como a criança aprende, resolve problemas e adquire conhecimento sobre o seu ambiente.

Quando os adultos se sentem oprimidos, recuamos para atividades que nos acalmam. Vamos à academia, cantamos karaokê com os amigos, caminhamos pela vizinhança, arrancamos as ervas daninhas do jardim ou jogamos um jogo de tabuleiro. Essas atividades são mais do que uma distração. Eles são uma forma de trazer a diversão de volta às nossas vidas e nos conectar com as coisas que nos ajudam a aterrar.

As crianças são iguais, embora precisem de muito mais brincadeiras. Brincadeiras frequentes e diárias podem ajudar a reduzir a ansiedade, o estresse e a irritabili-

dade. Também ajuda a aumentar a alegria e a autoestima.

Os adultos que observam as crianças brincando podem ajudá-los a compreender melhor as emoções, dando-lhes nomes. Por exemplo, "Parece que você está nervoso por ir para a escola amanhã". Ouvir e fazer perguntas mostra às crianças que os adultos se importam. Comunica que seus sentimentos e experiências são importantes.

O jogo é um excelente professor. Por meio da brincadeira, as crianças aprendem a navegar pelo mundo de uma forma que possam compreender e processar. Eles exploram como trabalhar em grupos, compartilhar, negociar, resolver conflitos e falar por si próprios.

As crianças nascem programadas para aprender a linguagem. Desde o nascimento, eles desenvolvem habilidades de linguagem e alfabetização por meio de brincadeiras e interações. Bebês e crianças aprendem novas palavras quando os adultos descrevem o que veem, ouvem e fazem. Canções e poemas conectam sílabas a batidas. Isso ajuda as crianças a desenvolverem habilidades de escuta e aprender sobre os sons nas palavras.

Através da brincadeira, as crianças aprendem sobre a estrutura da comunicação. Eles podem praticar a conversa para frente e para trás, mesmo que não consigam falar! Compartilhar histórias em livros, oralmente ou em brincadeiras de faz-de-conta, ajuda-os a entender quem são e seu papel na comunidade. As histórias também ensinam como a linguagem funciona e como as narrativas são estruturadas.

Conforme as crianças entram na escola, brincar continua a ser importante. A pesquisa mostra que os alunos prestam mais atenção ao seu trabalho após um intervalo não estruturado para brincar.

O LÚDICO EM UMA PERSPECTIVA DE CONSTRUÇÃO DA AUTONOMIA DA CRIANÇA

O estudo da ludicidade relacionado à construção da autonomia na Educação Infantil é de suma importância para a identidade da criança. Na atualidade tem-se falado muito sobre o brincar na Educação infantil com foco na aprendizagem dos alunos, esquecendo que o brincar também é fundamental para que a criança possa desenvolver-se de forma criativa, coletiva e autônoma. De acordo com os RCN da Educação Infantil:

A brincadeira favorece a autoestima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil. (RCNEI,1998, p.27).

O lúdico possibilita a construção da memória do aluno, atenção e outras capacidades. Durante as atividades lúdicas percebe-se que o aluno expressa com mais intensidade suas vontades e ideias no momento das brincadeiras, sendo elevada sua autoestima.

Quando acompanhamos essas manifestações no espaço educativo verificamos que as crianças sentem-se mais independentes, durante o brincar. Consequentemente, identificamos claramente certas capacidades que denotam coragem, liderança, ousadia por parte de muitas crianças inseridas no contexto das atividades lúdicas.

A ludicidade na Educação Infantil constituiu-se nos últimos anos como uma rica ferramenta de elevar o gosto pelo aprender assim como pelo desenvolvimento integral do ser infantil.

Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca. (RCNEI,1998, p. 28).

Durante as brincadeiras percebe-se que os pais, alunos, professores, supervisores e educadores de um modo geral devem voltar sua atenção para uma educação baseada nos princípios de autonomia.

EDUCAÇÃO LÚDICA

Anteriormente o papel do professor era transmitir conhecimentos e os educandos eram agentes indiferentes da aprendizagem, ou seja, o ensinar foi confundido com o transmitir, com isto não se levava em conta a necessidade real do aluno. Porém hoje o que se sabe é que a aprendizagem só acontece em decorrência do ensino, que só acontece pelo processo de busca do conhecimento e quando o educador tem uma ação facilitadora.

No processo educacional cada aluno, passa a ser um desafio á capacidade do professor, que fica responsável em despertar nele o interesse pela aprendizagem. Sendo o jogo um instrumento de ensino e aprendizagem, neste contexto ele ganha espaço, pois, permite ao educador a condição de condutor e avaliador desta aprendizagem.

O educar pela via da ludicidade sugere uma nova postura existencial, é preciso que os educadores reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, de forma a estabelecer a relação entre o brincar e o aprender a aprender. (SANTOS, 2001, p.15).

À medida que o lúdico mostra a contradição entre obrigação e prazer, o faz-de-conta que se interpõe por meio do lazer, revela a realidade. Por conseguinte, abre possibilidades pedagógicas amplas, pois os conteúdos das atividades de lazer podem ser altamente educativos.

Para o educador as atividades lúdicas servem como parceiras, na educação infantil, nessa medida, elas contribuem para que o processo de ensinar se torne agradável e permita que a criança aprenda de maneira espontânea e significativa. A esse respeito, sua importância, portanto, é evidente e indiscutível, contudo, o fato é saber se de fato os professores sabem disto, o quanto o teórico e o pratica das interações lúdicas, nas práticas pedagógicas são essenciais neste processo de ensino e aprendizagem. Neste processo deve estar pautada sempre a relação, entre professor e aluno, aluno e aluno e professor e funcionário, para que as atividades pedagógicas desenvolvidas sejam capazes de atingir o objetivo de ter interações com mais qualidade.

Em toda história do homem seja ela individual ou coletiva é resultado do seu convívio social, pois o indivíduo cria maneiras de se relacionar com o mundo. É errôneo basear-se apenas no fator biológico, ao tratar de desenvolvimento sem levar em conta os diversos elementos e ações que são estabelecidas ao longo da vida. Por isto na formação individual de cada um, leva-se em conta sua interação com os objetos e com os outros seres humanos.

Tendo isto claro, o processo de aprendizagem é constante e não um fator isolado, por este motivo, é que cada estágio da vida tem desafios que contribui para o seu desenvolvimento. Por conseguinte, o ser humano tem necessidade de ter contatos com outras pessoas para acrescentar e/ou construir novos conceitos.

Portanto as manifestações de interações só existem por causa de outro ser social, ou seja, devido as trocas e assim por diante. Para tratar das interações por meio do lúdico, vale ressaltar que o conhecimento não está no brinquedo e nem no sujeito, mas na interação entre ambos. E para formalizar a frase dita acima, de acordo com o dicionário Aurélio interação significa, "Fenômeno que permite a certo número de indivíduos constituir-se em grupo, e que consiste no fato de que o comportamento de cada indivíduo se torna estímulo para outro". Então interagindo com os brinquedos ou professores e sofrendo a ação destes, a criança tem a oportunidades de ampliar sua capacidade de conhecer, isto é o processo de aprendizagem

REFLEXÕES SOBRE OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS

Os jogos e as brincadeiras na Educação Infantil constituem ferramentas de suporte para a aprendizagem da criança e como instrumento principal do trabalho do professor durante o processo ensino aprendizagem.

Com a ausência dos jogos e das brincadeiras a criança acabará perdendo etapas importantes para o seu desenvolvimento, podendo consequentemente desenvolver estresse, agressividade e lentidão mental, segundo Dante (1998).

A psicologia provou que a participação dos jogos e brincadeiras no cotidiano da criança, trazem bons resultados na formação do "eu", ou seja, por meio da brincadeira a criança além de desenvolver diferentes aspectos como o afetivo, o social, o físico e o cognitivo, ao mesmo tempo aprende a compreender o mundo que a cerca.

Os jogos e as brincadeiras apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, nos quais a criança apropria-se de conhecimento de forma muito agradável e interessante.

De acordo com Dante (1998, p. 49):

As atividades lúdicas podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança. Vários estudos a esse respeito vêm provar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança.

As práticas lúdicas devem oportunizar o desenvolvimento, a aprendizagem, o conhecimento e a interação da criança com seus pares e os demais indivíduos com quem convive. Para garantir que isso aconteça, o professor deve atentar-se às limitações e particularidades de cada aluno, considerando sempre o conhecimento prévio da criança, por meio de sondagem, para uma atividade lúdica contextualizada e significativa.

Por meio da brincadeira a criança reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. Segundo Vygotsky (1989, p. 87), a "brincadeira no desenvolvimento infantil é um importante suporte para a mente, contribuindo com as diferentes formas de pensar e realizar suas ações simbolicamente". Assim a criança se diverte, raciocina e aprende de maneira simples e descontraída sem perceber cobrança da sua aprendizagem.

Piaget (1987, p. 6), faz uma reflexão de que "brincando a criança é capaz de assimilar o mundo exterior às suas próprias necessidades, mesmo sem se adaptar às realidades que estão a sua volta". Para esses pesquisadores do desenvolvimento infantil, o brincar não é simplesmente um passatempo, mas sim, uma forma de contribuir na formação e no desenvolvimento psicossocial da criança,

ajudando-a adquirir comportamentos que lhe servirão de base para o desenvolvimento das suas atividades na vida adulta, sejam elas físicas ou intelectuais.

O PAPEL DO PROFESSOR NO PROCESSO DO BRINCAR E DO APRENDER

O brincar é uma das atividades fundamentais da criança. Por meio da brincadeira ela fala, elabora seus sentidos, busca compreender o mundo. O professor precisa ter sensibilidade ao intervir permitindo que as crianças possam elaborar através da brincadeira de forma pessoal e independente, suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras.

Cabe ao professor, por meio da intervenção pedagógica, propiciar atividades significativas que levem a uma aprendizagem de sucesso. Ao se enquadrar à atividade lúdica no contexto educacional, o professor deve ter seus objetivos bem claros, segundo Piaget (1987).

O papel do professor durante o brincar deve ser de integrar o conhecimento espontâneo da criança ao ensino, dando-lhe maior significado ao lúdico.

Para que o lúdico tenha lugar assegurado no cotidiano das instituições educacionais, é fundamental a atuação do professor, saindo do papel de agente exclusivo de informação e formação dos alunos, e passando a desempenhar no contexto escolar uma função de extrema relevância que é a de mediador e facilitador de aprendizagens das interações entre as crianças assim como destas com os objetos de conhecimento.

As influências que o professor exerce sobre os alunos vão além dos conhecimentos que transmitem. Implicam na aquisição de valores, atitudes, hábitos que na relação professor-aluno, e vai além da sala de aula no processo de construção da personalidade individual e de percepção de mundo.

Segundo Morales (2006, p. 22) o professor pode ser “um bom modelo de identificação para seus alunos, deixando marcas em alguma dimensão de suas vidas”. Ele aponta duas características essenciais para ser esse modelo de professor: “ser um bom professor e bem aceito pelos seus alunos”.

Ser um bom professor requer conhecimento teórico, a competência para ensinar, preocupação com metodologias e a aceitação afetiva inserida no convívio harmonioso com os alunos, para que haja construção de saberes e habilidades que valem para uma vida toda e não apenas no momento da aprendizagem.

Portanto, o professor que quer garantir uma aprendizagem significativa para os seus alunos precisa ter em mente a importância da afetividade envolvida nas relações de aprendizagem em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo simbólico por meio do lúdico propicia uma experiência plena para a criança em desenvolvimento, seja brincando, jogando ou agindo ludicamente, ele estará inteiro e completo nesse momento, e são as próprias atividades lúdicas que o conduz para esse estado de consciência.

Portanto, o lúdico na educação representa um instrumento potencial para a construção do conhecimento, uma vez que possibilita um aprendizado no qual o construir, o interagir e o vivenciar são apreciados.

O lúdico ajuda a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e desenvolvimento, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

Conclui-se então que por meio do lúdico na educação, conseguiremos uma escola melhor e mais atraente para as crianças, sendo necessário saber como adentrar ao mundo da criança; no seu sonho, no seu jogo e, a partir daí, jogar com ela.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. V.2 e V.3

BROUGÈRE, Gilles. Jogo e educação. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1998.

BUJES, Maria Isabel Edelweiss. Escola infantil: Para que te quero. In: CRAIDY, Carmem Maria;

DANTE, Luiz Roberto. Didática da matemática na pré-escola: Porque, o que e como trabalhar as primeiras ideias matemáticas. São Paulo: Ática, 1998.

KAERCHER, Gládis E. Educação infantil: Para que te quero? São Paulo: Ed. ARTMED, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org). Brinquedos e brincadeiras na Educação Infantil. São Paulo: Ed. Cortez, 2005.

MORALES, Pedro. A relação professor-aluno: O que é, como se faz. 6. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2006.

OLIVEIRA, Martha Kohl. Vygotsky:

Aprendizado e Desenvolvimento, um Processo Sócio-histórico. Editora Scipione. 2009.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

TRINDADE, Tatiana, Azevedo. O lúdico na educação infantil. Carinhanha/BA: Faculdade de Educação – FE, Universidade de Brasília – UnB. Monografia. 2013.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Editora Ícone, 1998.

ZALBAZA, Miguel. A Qualidade em educação infantil. Tradução: ARTMED. São Paulo: Ed. ARTMED, 2007.