EDUCAÇÃO EM FOCO

A IMPORTÂNCIA DO LUDOPEDAGOGIA NA ALFABETIZAÇÃO

ROSE APARECIDA MARTINS WLOSSAK

RESUMO

O presente artigo tem com objetivo de ressaltar a importância da ludopedagogia e a mágica de ensinar, aprender, e alfabetizar brincando. O resgate das brincadeiras na educação infantil, visando uma melhoria no desenvolvimento das crianças na faixa etária de 03 a 05 anos de idade, pois a falta de preparo de alguns profissionais deixa grande lacuna no processo ensino- aprendizagem e na construção do indivíduo, impossibilitando as crianças de aprenderem de forma simples e natural a resolução de problemas, interação com o próximo, estratégias de antecipação e verificação, respeito a regras, desenvolver a imaginação, Cooper atividade, a criatividade e o senso- crítico. Todos devem aprender de uma maneira que seja prazerosa, não sendo reprimido ou estancado no processo ensino- aprendizagem, e então a partir desta compreensão, o profissional verá nas brincadeiras as enriquecedoras interações do ser humano.

PALAVRAS-CHAVE: Ludopedagogia; Alfabetização; Lúdico.

INTRODUÇÃO

Através de pesquisas e das observações referentes às experiências no ambiente escolar, notamos como os jogos são pouco utilizados como ferramentas de ensino, ou seja, separando o lúdico do pedagógico, sendo mantidos em muitos casos fora do contexto escolar.

Sentimos saudades dos tempos em que brincávamos livres, sem receio de errar sem percebermos que dentro dos jogos haviam sendo desenvolvidas atividades lúdicas e afetivas. Segundo Carvalho:

"Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos se mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante." (CARVALHO,1992)

As relações de ensino-aprendizagem existentes nas instituições de Educação Infantil podem garantir por meio da utilização do jogo e da brincadeira o pleno desenvolvimento da criança.

Os traços psicológicos característicos da criança pré- escolar tais como, a atenção, a percepção, o pensamento, a imaginação, os sentimentos e o domínio e da motricidade são qualidades psicológicas fruto de um processo de instrução e educação que se apoia nas atividades da criança.

Neste sentido, a proposta de ensino-aprendizagem orientada por um profissional e dirigida às crianças deve enriquecer as possibilidades de desenvolvimento infantil, utilizando-se de atividades adequadas e oferecendo recursos físicos, espaciais e temporais que potencializam o desenvolvimento pleno das crianças.

1. A IMPORTÂNCIA DA LUDOPEDAGOGIA NA ALFABETIZAÇÃO

Já dizia Paulo Freire (2001) que aprender a ler e escrever é aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto numa relação dinâmica vinculando linguagem e realidade e ser alfabetizado é tornar-se capaz de usar a leitura e a escrita como meio de tomar consciência da realidade e transformá- la.

Durante anos a alfabetização tem sido alvo de inúmeras controvérsias teóricas e também metodológicas, exigindo que a escola e, os educadores se posicionem em relação às mesmas, construindo assim, suas práticas a partir das suas reinterpretações do que é possível e também pertinente a ser feito.

Nesse caso a ludicidade é um assunto que tem conquistado espaço, principalmente na educação infantil, isso porque o seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento, aprendizagem e também do desenvolvimento.

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz de conta se confundem, apesar de a história de antigas civilizações mostrar o contrário, fazendo o brincar se transformar em pecado.

Nas sociedades de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o individuo a unidade básica de mudança. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Esta pesquisa irá mostrar o quanto o "lúdico" pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, tornar evidente que os professores e futuros professores devem e precisam tomar consciência disso, saber se os professores atuantes têm conhecimento de alguns conceitos, como o "lúdico" e a "brinquedoteca" e muitas outras questões sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção e organização de dados e a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que, por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos a regras, quando vivenciamos conflitos numa competição, etc.

Conforme afirma Piaget (1967), "[...] o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral". Através dele se processa a construção de conhecimento, principalmente nos pe-

ríodos sensório-motor e pré- operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.

O jogo não é simplesmente um "passatempo" para distrair os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (TEZANI, 2004).

O jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados só para lazer, mas também como elementos bastantes enriquecedores para promover a aprendizagem. Através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

1.1 A BRINCADEIRA E SEUS CONCEITOS

“Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, crianças, animais ou amarelinha, xadrez,... Por exemplo, no faz de conta, há forte presença da situação imaginária; no jogo de xadrez, regras padronizadas permitem a movimentação das peças.” (KISHIMOTO, 1997).

Ao pesquisarmos o conceito da palavra jogo, encontramos a seguinte definição: ”[...] 1. atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2. passatempo. [...]” (MINIAURÉLIO, 2004), ou seja, o jogo é uma forma em que criança expressa seus sentimentos, desenvolve sua coordenação motora, trabalha de forma generalizada todo seu cognitivo.

No decorrer dos tempos o jogo passa a ter várias versões, é lembrado como grandes soluções para os problemas que encontramos nas práticas pedagógicas, devendo assim, associar prazer, alegria, espontaneidade e o não constrangimento. Piaget escreve a respeito do papel dos jogos na infância para a formação do adulto, segundo ele:

“O jogo constitui o pólo extremo da assimilação da realidade no ego, tendo re-

lação com a imaginação criativa que será fonte de todo o pensamento e raciocínio posterior"

(PIAJET, apud, VELOSO e SÁ, 2009).

Entendemos que o jogo e a brincadeira na escola têm como objetivo o duplo aspecto de servir ao desenvolvimento da criança, e à construção do conhecimento.

"Para os egípcios, maias, romanos, os jogos eram passados para os jovens de geração a geração pelos mais velhos onde aprenderiam através de seus ensinamentos valores e conhecimento para as normas sociais do padrão de vida. 'Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação. (ALMEIDA, 1998).

2. IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM 3.

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de tal modo a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida. Sendo assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade. Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

3. ASPECTOS SOCIOLÓGICOS

Antigamente a criança não tinha existência social, era considerada miniatura de adulta, ou quase adulta.

Seu valor era relativo quando era educado em classe alta, e na classe baixa o valor era quando ela podia ser útil ao trabalho.

A existência do brincar é muito importante para a socialização e troca entre os brincantes.

No ambiente social a criança percebe inúmeras situações oriundas em relação às pessoas assim ocorre interferência da criança que poderão - se resultar em diferentes tipos de interações. A criança se desenvolve de forma integra nos aspectos cognitivos, afetivos, físicos motor, moral e social, fazendo uma interação com o meio físico social, conhecendo o mundo a partir das suas ações sobre ele.

As perspectivas de estudo do jogo infantil são estudadas de um ponto de

vista sociológico, através de entre vista as construções lúdicas na infância envolvem a compreensão dos valores.

Os adultos concordam que se deve proporcionar o melhor inicio de vida da criança, deve-se ensinar o significado de liberdade e democracia, mas pertence a um grupo menos privilegiado da sociedade.

Podemos admitir a possibilidade de uma sociologia do jogo e tempos livres na infância como área de investigação, procurando verificar como se caracteriza a gestão do tempo e espaço de prática lúdica.

A criança tem a sua cidadania própria que passa por uma necessidade fundamental exigindo um respeito pelo adulto sob pena de se comprometer o desenvolvimento futuro da sociedade e da humanidade.

4. ASPECTOS PSICOLÓGICOS

É na brincadeira e pela brincadeira que a criança se torna capaz de atribuir significados diferentes aos objetivos desenvolvendo sua capacidade de abstração e começa a agir diferente do que vê mudando sua percepção sobre os referidos objetos.

É importante para o desenvolvimento emocional e psicológico da criança é como um elemento frente às pressões oriundas do meio sociocultural em que vivem. Há uma grande investigação sobre o desenvolvimento infantil nas áreas psicológicas e da psicanálise que abordam a relação de criança com brinquedo.

Para Vygostsky (1988) o desenvolvimento da criança depende dos processos interpessoais, ou seja, não cabe apenas ao desenvolvimento do individuo e sim às suas relações com o grupo. (VYGOSTSKY, apud, KISCHIMOTO, 2001, p.32).

A criança durante seu processo de desenvolvimento recebe interferências sobre seu comportamento de diversos lugares, de sua família, da escola, instituição religiosa, enfim, em todos os atos da vida social são estimulado por adultos com o propósito de se desenvolverem.

Mas quando a criança se depara com algo do mundo dos adultos e ela não entende, logo recorre para seu próprio mundo, o mundo da fantasia, criado com partes daquilo que ela já conhece para novas situações fantasiosas com efeito reais que a ajudam a compreender o mundo onde ela vive. Portanto Vigostsky (1988) declara a importância das crianças se comunicarem através da brincadeira, ele também considerou a importância do professor mediador, com apresentação de novas brincadeiras e de instrumentos para enriquecer a cultura e seu contexto social. (VYGOSTSKY, apud, KISCHIMOTO, 2001, p.40).

Segundo Kishimoto (2001) quando observamos uma criança brincar de faz de conta, ela ingressa em um mundo imaginativo, onde recebe nomes como jogo de papéis ou sócio dramático, independente da nomenclatura definida estes jogos desenvolvem a afetividade o cognitivo e o social da criança, portanto no ingressar no mundo lúdico espontaneamente a criança aprende através do simbolismo papeis como de mãe, avó, titia, professora, irmã, medica, e os meninos pai, irmão, policial, índio, ladrão, etc.; Este momento é único para ela, pois a cada momento ela irá representar algo da sua experiência vivida

no cotidiano, nada é igual ao anterior, ao terminar a brincadeira ela volta ao mundo real para observar e após brincar.

5. O PAPEL DO PROFESSOR NA CONSTRUÇÃO DO LÚDICO

No processo da educação infantil o papel do professor é de extrema importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibilizando de materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

O professor tem que procurar e ampliar cada vez mais as vivencia da criança com o ambiente físico, com brinquedo brincadeiras e com outras crianças e compreender melhor toda sua capacidade potencial de construir para o desenvolvimento da criança.

É importante que o professor no decorrer das suas aulas busque informações sobre a prática das brincadeiras, e que para os adultos não tem muita importância.

Cabe lembrar que o trabalho com o lúdico apresenta um grande benefício a educação auxiliando no desenvolvimento afetivo e cognitivo da criança e desenvolve suas habilidades obtendo estimulo para seu crescimento.

O adulto pode ajudar na construção da autoestima infantil, fornecendo a criança uma imagem positiva de si mesmo aceitando-a apoiando sempre que for preciso.

Através das experiências de operações concretas adquiridas nas brincadeiras a criança começa a produzir sua cultura lúdica, que vem desde as primeiras brincadeiras de bebê e com o passar do tempo na participação em jogos, pela observação ou pela manipulação de objetos ligados aos mesmos.

Para que seja concretizada tal construção é necessário que haja interação, ou seja, esta não deve ser solitária e sim totalmente socializada começando entre pais e filhos. É fundamental que o professor tenha conhecimento do saber, que a criança construiu na interação com o ambiente familiar sociocultural para desenvolver sua proposta pedagógica.

A criança começa agir a partir do momento em que os brinquedos, outras crianças, algumas ações, passam a fazer sentido para si própria, sendo assim, novas interpretações por quem observa também começam a ser desenvolvidas.

"... é necessário que os professores planejem suas ações visando ajudar as crianças a ampliar as possibilidades trazidas por diferentes tradições culturais, a compreender a forma socialmente injusta como os preconceitos são construídos e alimentados, e a construir atitudes de respeito e solidariedade".

(Tempos e espaços para a infância e suas linguagens nos CEI'S, Creches e EMEI'S da cidade de São Paulo, 2006,p.20)

5.1. O JOGO E O APRENDIZADO

Sabe-se que o jogo ajuda a construir novas descobertas da criança, desenvolvendo e enriquecendo sua personalidade.

Para a maioria dos filósofos o jogo é como uma atividade que contém em si mesmo.

O brincar significa extrair da vida o melhor da iniciação o prazer estético, a descoberta da individualidade e a medita-

ção individual.

Toda criança que vive agitada esta em um intenso processo de desenvolvimento corporal e mental, nesse desenvolvimento se expressa à própria natureza da evolução que exige a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade.

O brincar e o jogar estão muito relacionados ao estímulo interno que permite satisfazer as necessidades imperiosas postas por seu crescimento.

O jogo só passou a ser uma ferramenta de aprendizagem porque o interesse das crianças foi em sentido de entender o material pedagógico passou a ser um desafio à competência do professor.

"O brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo, o brinquedo educativo conquistou espaço na educação infantil. Quando a criança está desenvolvendo uma habilidade na separação de cores comuns no quebra-cabeça à função educativa e os lúdicos estão presentes, a criança com sua criatividade conseguem montar um castelo até mesmo com o quebra-cabeça, através disto utiliza o lúdico com a ajuda do professor." (KISHIMOTO, 2001, p.36-37).

6. O DESENVOLVIMENTO ATRAVÉS DO BRINCAR

Brincar é o que as crianças pequenas mais fazem quando não estão comendo, dormindo ou recebendo ordens de adultos. Quando as crianças estão acordadas, as brincadeiras ocupam uma grande parte do tempo, equivalente a um período de trabalho para os adultos. Durante a brincadeira as crianças tomam consciência de seus corpos de suas capacidades motoras, também serve como facilitador do crescimento cognitivo e afetivo da pequena criança e importante meio de desenvolver tanto habilidades motoras refinadas quanto habilidades motoras rudimentares.

As crianças pequenas procuram melhorar sempre suas habilidades cognitivas por vários caminhos. As brincadeiras têm papel importante para o desenvolvimento cognitivo, pois além de englobarem muitos ambientes, são vitais para o processo de estruturação do conhecimento gradual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos dizer que o lúdico é um grande aliado que merece atenção dos pais e educadores, é através dele que ocorrem experiências inteligentes, praticadas com emoção, prazer e seriedade. Através das brincadeiras é que ocorre a descoberta de si mesmo e do outro. É no ato de brincar que a criança se apropria da realidade. O educador escolar deverá monitorar as brincadeiras adequadas para que a aprendizagem da criança ocorra de maneira agradável e compreensível.

Uma criança que possui a oportunidade de ser criança, de ter o seu momento infantil/ lúdico e que pode passar por todas as etapas de desenvolvimento, sem ser reprimida, se torna cidadão bem resolvido,sem problemas de desenvolvimento em um aspecto global e natural, mas infelizmente como sabemos, no nosso país, há um grande número de crianças que são exploradas com o trabalho infantil, muitos pensam que estes problemas acon-

tecem apenas nas extremidades do país, mas estão equivocados, muitas crianças no estado de São Paulo são exploradas. Segundo o jornal Estado de São Paulo o estado ocupa o 4º lugar no ranking de trabalho infantil. E perante este fato o professor deve ter uma grande sensibilidade, para acolher esta criança e ensiná–la a brincar, a ser criança e resgatar a sua essência infantil, trabalho este que é acompanhado não apenas por professores, mas também por psicólogos e Conselho Tutelar.

Para tanto, o papel do professor é fundamental para reestruturar os alicerces do desenvolvimento desta criança e a cada dia ser um dia de conquistas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica; técnicas e jogos pedagógicos. 10 ed. São Paulo, Loyola, 2000.

ALMEIDA, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis (RJ):Vozes,1998.

ANTUNES, R. Os Sentimentos do Trabalho. 5 ed. São Paulo: Bom tempo, 2002.

BRASIL. MINISTERIO DA EDUCAÇÃO. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasilia: MEC/SEF,1998.

BROUGERE,G. Brinquedo e Companhia. São Paulo: Cortez, 2004.

CARNEIRO,Maria Ângelo Barbato;SARTI, Hilda LúciaCerminaro(Org). Brinquedos e Brincadeiras.Apostila.São Paulo: Puc-SP,Curso de Pedagogia,2001

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca . Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicológo, 2003.

CAVALLAR &ZACARIAS. Trabalhando com recreação. São Paulo; Ícone, 1994. FARIA, Ana L.G de. Educação pré- Escolar e Cultura. Campinas, São Paulo.

ED: Unicamp, São Paulo Cortez, 1999.

FREIRE, João batista. Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Pratica da Educação Fisica. Campinas, Scipione,2003

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2004.

GALLAHUE, David L. OZMUN, John C. Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos – Phorte, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida(org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação. 10 ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, TIZUKO Morchiba. O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira, 2002.

LIPMAN, M. A filosofia na sala de aula. São Paulo, Nova Alexandria, 1994.

LOPES, Maria da Gloria. Jogos na Educação: Criar, Fazer, Jogar. 4 ed. São Paulo, Cortez, 2001.

OLIVEIRA, Vitor Marinho de. O que é Educação Física. São Paulo, Brasiliense, 1983. Cortez, 2001.