A RELEVÂNCIA DA LUDOPEDAGOGIA NA ALFABETIZAÇÃO

ALCILENE GOMES BALBINO DOS SANTOS

RESUMO

Neste trabalho, será discutido o tema da ludopedagogia, a saber: Jogos para fornecer a magia do ensino, aprendizagem e alfabetização, o que é diferente de cursos perturbadores que afastam os alunos do conhecimento. Pelo mesmo permite que o aluno se aproxime da realidade da inserção, e os experimentos realizados nas escolas do qual reduzem a violência, socializam e incorporaram todos os alunos ao grupo, com alta autoestima e respeito a diferença, não só o aluno mudou, mas também mudou o professor, a escola, a família e a sociedade. Fornece uma oportunidade de parar de copiar ideias, para se tornar seu criador. Todos devem aprender de uma forma agradável, não ser suprimido ou estagnado no processo de ensino, precisamos encarar a ludopedagogia como uma arte.

Palavras Chave: Jogos, Brincar, Ensino.

INTRODUÇÃO

A prática do brincar fortalece as particularidades físicas, moral e mental, e assim por diante, mas há a necessidade da predisposição do adulto para que esse progresso ocorra.

Destaca-se, até então, que na brincadeira as crianças e experienciem acontecimentos novos ou mesmo do seu dia-a-dia, e a ação de brincar está relacionada ao preenchimento das necessidades da criança e nestas está incluso tudo aquilo que é motivo para ação. É muito importante procurar entender as necessidades da criança, bem como os incentivos que a colocam em ação para, então, entendermos a lógica de seu desenvolvimento.

Ao lidar com objetos existentes em brincadeiras e jogos, as crianças podem processar o significado das palavras por meio do próprio objeto específico. Por meio dessa ação lúdica, embora a criança não tenha linguagem gramatical, ela pode internalizar a definição funcional do objeto, e então a criança começa associar essas palavras a coisas específicas.

O ato de brincar estimula o uso da memória. Quando passa a atuar, amplia e organiza o material a ser lembrado. Tudo isso está relacionado ao surgimento gradual dos processos de linguagem, por meio da reorganização da experiência emocional e da elevação do psicológico da criança no processo a um novo nível. Brincar é um fator importante no desenvolvimento humano, pois aos poucos traz a criança para um mundo social repleto de regras baseadas em situações imaginadas.

Portanto, em decorrência dos brinquedos, há uma mudança inerente ao desenvolvimento das crianças, a partir do estabelecimento de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre o pensamento e a realidade. Resumindo essas necessidades reais e expressando-as de maneira uniforme, pode-se dizer que o que se deve fazer é ensinar as crianças a linguagem escrita, não apenas escrever cartas.

DESENVOLVIMENTO

1 A MAGNITUDE DA LUDOPEDAGOGIA NA ALFABETIZAÇÃO

A extensão do tempo escolar de oito para nove anos estabeleceu questões importantes na prática da alfabetização. O que ensinar para as crianças com a idade de seis anos? Que conhecimento essas crianças precisam acumular? Que habilidades são necessárias desenvolver? Que atividades fazer na escola para alcançar as habilidades exigidas?

Paulo Freire (2001) já disse que aprender a ler e escrever, é uma forma de interpretar o mundo, e entender seu histórico de relacionamento dinâmico. A linguagem, a realidade e a alfabetização estão se tornando capazes de usar a leitura e escrever é uma forma de entender e mudar a realidade.

Há muitos anos, o letramento tem sido alvo de muitas polêmicas teóricas e metodológicas, exigindo que escolas e educadores se conectem com eles, construam suas práticas a partir dos conteúdos discutidos no meio acadêmico e os transfiram para a sala de aula. Essas mudanças na prática docente podem ocorrer tanto na definição dos conteúdos a serem desenvolvidos, quanto na natureza da organização do trabalho docente.

Brincar é um tema que ganha espaço no cenário nacional, principalmente na educação infantil, porque os brinquedos são a essência da infância, seu uso permite a produção do conhecimento, aprendizagem e desenvolvimento.

Independentemente do tempo, cultura e classe social, os jogos, e os brinquedos fazem parte da vida das crianças porque elas vivem em uma fantasia, encantamento, alegria, sonhos em realidade, embora a história das civilizações antigas mostrem o contrário, fazendo o brincar se transformar em pecado.

Nas sociedades de transmutações

agilizadas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir competências novas, pois é o individuo a unidade básica de transmutação. O uso de brincadeiras e jogos no sistema pedagógico faz estimular a sensação pela vida e leva as crianças a confrontarem as dificuldades 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 flagrante que os professores e futuros docentes precisam adquirir entendimento disso, saber se os professores ativos têm conhecimento de alguns princípios, como o "lúdico" e a "brinquedoteca" e muitas outras questões sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

O jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo de ensino, 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. Para Piaget (1967), "[...] a brincadeira não pode ser vista somente como diversão ou jogo para desgastar energia, pois a mesma favorece o progresso físico, mental, afetivo e moral".

O jogo não é unicamente um "passatempo" para recrear os alunos, ao contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Encoraja o desenvolvimento e o controle muscular, as faculdades intelectuais, a decisão individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Por meio do jogo o sujeito pode brincar naturalmente, avaliar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. (TEZANI, 2004).

O jogo é o mais relevante das atividades da infância, pois a criança precisa brincar, criar e inventar para manter sua estabilidade com o mundo. Os brinquedos, na atividade pedagógica é uma realidade que se estabelece ao professor. Ajuda a superar as dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

Inserir e utilizar os brinquedos, na atividade pedagógica é uma realidade que se estabelece ao professor, para que o educando encontre apoio e supere suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo.

2 DIVERSÃO, BRINCADEIRA E JOGO

Na sociedade, os brinquedos rememoram as mais distintas recordações. São objetos fascinantes, que vão passando de geração a geração, com um maravilhoso poder de agradar crianças e adultos. “Remetendo do jogo, o brinquedo conjectura uma ligação afeiçoada com a criança e uma irresolução quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de normas que organizam sua utilização.” (KISHIMOTO, 1994).

O brinquedo refere-se ao tempo de infância do adulto com conceitos relacionados pela anamnese e fantasias. A dicção "brinquedo" não pode ser reduzida à diversidade de conteúdos do jogo, pois sugere a diligência, a objetividade e a liberdade. Ameniza o efeito incitado pelo tamanho e pela ação dos adultos, diminuindo o sentimento de impotência da criança.

Segundo Vygotsky (1994) mencionado por Oliveira, Dias, Roazzi (2003), “o entusiasmo não pode ser reputado a característica decisiva do brinquedo, como muitos assentem.” O brinquedo na verdade, preenche necessidades, entendendo-se estas necessidades como motivos que impelem a criança à ação. São exatamente estas necessidades que fazem a criança prosseguir em seu desdobramento. A brincadeira é alguma maneira de divertimento típico da infância, isto é, uma atividade natural da criança, que não implica em compromissos, planejamento e seriedade e que envolve comportamentos espontâneos e geradores de prazer. Brincando a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com seus amiguinhos.

A brincadeira é conduzida à criança por meio de seus próprios familiares, de geração pra geração, ou pode ser aprendida pela criança de forma simples. “É a ação que a criança desenvolve ao efetivar as normas de jogo, ao inserir na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Assim brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.” (KISHMOTO, 1994).

Para Vygotsky, “[...] o laser possui três aspectos: a imaginação, a imitação e a norma. Estes fazem parte de todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas discretas, naquelas de faz de conta, como ainda nas que exigem regras (BERTOLDO, RUSCHEL, 2012).

As três características mencionadas trazem uma primeira percepção do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam. Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias; tem o poder de transformar uma realidade difícil; propicia condições de liberação da fantasia; é uma grande fonte de prazer.

O jogo é, por satisfação, integrador, há sempre um aspecto de inovação, o que é essencial para atrair a curiosidae da criança, e à medida em que joga ela vai produzindo interiormente o seu mundo. Esta atividade é um dos meios adequados à construção do conhecimento.

3 A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM

O lúdico tem sua essência no ensinamento latino "ludus" que significa "jogo". Se se achasse confinado à sua origem, a maneira lúdica estaria se referindo apenas ao jogar,

ao brincar, a afluência espontânea. O lúdico passou a ser reconhecido como traço capital de psicofisiologia da conduta humana e apresenta bens específicos com todas as fases da vida humana. Assim, na época infantil e na adolescência o objetivo é essencialmente pedagógico. A criança e mesmo o adolescente opõe uma resistência ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Para Piaget, "[...] o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa de habilidade como forma de equilíbrio com o mundo"

Segundo Vital Didonet "é transparente, pois o brinquedo é somente um suporte do jogo, do brincar, e é possível brincar junto à imaginação. Mas é verdade, também, que sem o brinquedo, é difícil realizar a diligência lúdica, porque é ele que permite a atividade diversificada". (APUD BERTOLDO, RUSCHEL, 2012).

A ludicidade, é muito importante para a saúde intelectual das pessoas, a mesma merece atenção dos educadores, pois é o espaço para expressão preferentemente genuína do ser, é o espaço e o acertado de toda a criança a fim de o exercício da relação afetiva em conformidade com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

O lúdico possibilita o artifício da relação da criança junto com o grupo externo, integrando estudos específicos a respeito da importância do lúdico na formação da personalidade. Através da inquietação lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, apresenta percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e o mais importante, vai se socializando. A convivência de feição lúdica juntamente com a aprendizagem proporcionará a criança prescrever relações cognitivas às experiências vivenciadas, conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

De acordo com Nunes (2012), "a ludicidade é uma movimentação com valor educacional intrínseco, mas além desse valor inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico". Segundo Teixeira 1995 (APUD NUNES, 2012), várias são as razões que levam os educadores a esquadrinhar às atividades lúdicas e a utilizá-las como recursos no encadeamento de ensino-aprendizagem.

• As atividades lúdicas correspondem a um esforço natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma pouquidade interior, então o decorrer humano apresenta uma tendência lúdica; • O lúdico apresenta aspectos como: a jovialidade e o esforço espontâneo.

Ele é conceituado prazeroso, graças a sua habilitação de absorver o indivíduo de maneira intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emotivo que o torna uma atividade com duradouro teor motivacional, capaz de estabelecer um estado de vibração e euforia. Em pureza desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no jeito de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário.

As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é: o desenvolvimento do jogo pedagógico junto a intenção de provocar exercício significativo, despertar a construção de novo conhecimento e sobretudo iniciar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o crescimento de uma aptidão ou sumidade cognitiva e apreciativa específica quão possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais ajudando a construir conexões.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se dizer que o brincar é um importante aliado que merece a atenção dos pais e educadores, é por meio dele que a experiência inteligente pode ocorrer e ser praticada com emoção, alegria e seriedade.

Por meio de jogos, é possível descobrir-se a si mesmo e aos outros. É no processo de brincar que as crianças podem se adaptar à realidade. Os educadores escolares devem monitorar os jogos apropriados para que a aprendizagem das crianças prossiga de uma maneira agradável e fácil de entender.

As atividades recreativas têm como objetivo ajudar as crianças a entrar em contato com o mundo imaginado e ao mesmo tempo desenvolver suas habilidades para criar e associar esse conhecimento, pois só assim poderão desenvolver a linguagem e aprender a dominar todos os tipos de informação.

As atividades do jogo são exercícios necessários e úteis na vida. Jogos e brincadeiras são os elementos básicos da aprendizagem divertida.

THE RELEVANCE OF LUDOPEDAGOGY IN LITERACY

ABSTRACT

In this work, the theme of ludopedagogy will be discussed, namely. Games to provide the magic of teaching, learning and literacy, which is different from disruptive courses that take students away from knowledge. For the same, it allows the student to approach the reality of insertion, and the experiments carried out in schools reduce violence, socialize and incorporate all students into the group, with high self-esteem and respect for the difference, not only the student has changed, but also the teacher, school, family and society. It provides an opportunity to stop copying ideas, but to become their creator. Everyone must learn in a pleasant way, not be suppressed or stagnant in the