Figura 1 - fonte: https://www.google.com/search?q=dificuldade+de+aprendizagem+e+transtorno+de+aprendizagem



Figura 2- fonte: https://www.google.com/search?q=dificuldade+de+aprendizagem+e+transtorno+de+aprendizagem

O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL

MARCIA DE ARRUDA SILVA SANTANA

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é explicar a importância da ludicidade no ambiente de educação infantil, como processo de desenvolvimento motor, afetivo e a aprendizagem. Parte-se da ideia de que é possível encontrar no brinquedo a busca do conhecimento. Ao brincar e jogar estabelece-se um espaço e tempo mágico, onde tudo é possível, um espaço confiável, onde a imaginação está no lugar e tempo propício para crescer e produzir conhecimento. O brinquedo permite uma ação que ocorre no campo da imaginação. Assim, ao brincar, a criança está usando a linguagem simbólica, além de ser um processo terapêutico; brincar promove resoluções daquilo que não se pode entender, promove o entendimento e construções de novos significados à vida. Na brincadeira, o sujeito exercita-se cognitivamente, socialmente e afetivamente. É uma prática no ambiente escolar, que motiva e fortalece o desenvolvimento do aluno, segundo especialistas tal ênfase no desenvolvimento de atividades infantis evidencia a parte cognitiva e motora e social da criança.

Palavras-chave: Ludicidade. Brincar. Imaginação.

ABSTRACT

The objective of this research is to explain the importance of playfulness in the environment of early childhood education, as a process of motor development, affective and learning. It starts from the idea that it is possible to find in the toy the search for knowledge. Playing and playing establishes a magical space and time, where everything is possible, a space where the imagination is in place and the right time to grow and produce knowledge. The toy allows an action that occurs in the field of imagination. Thus, in the play, the child is using the symbolic language, besides being a therapeutic process; play promotes resolutions of what can not be understood, promotes the understanding and constructions of new meanings to life. In jest, the subject exercises cognitively, socially and affectively. It is a practice in the school environment, which motivates and strengthens the development of the student, according to experts such an emphasis on the development of children's activities highlights the cognitive and motor and social part of the child.

Keywords: Ludicidade. Play. Imagination.

INTRODUÇÃO

As necessidades vitais da criança é um fato marcante para conhecer as diversas evoluções físicas e emocionais, que podem explorar as suas potencialidades de uma forma e lúdica que o docente possa se instrumentalizar de recursos inovadores, ampliando sua capacidade nas perspectivas na transformação social.

A criança nasce com o impulso do novo, buscando descobertas e o gosto de querer aprender, a educação visa trabalhar esta autoconstrução, socialização com o meio e desenvolvimento das habilidades.

Através de estímulos a criança descobre e compreende o mundo que a cerca, com o uso da imaginação, cria assim o mundo de faz de conta.

A ludicidade está sendo estudada como um processo no desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem no comportamento físico, emocional, então nada melhor do que repensar a ação junto às crianças, por meio de brincar.

Acredita-se que todo ser humano pode e deve se beneficiar de atividades lúdicas no aspecto do prazer e diversão, como na aprendizagem, e por meio do brinquedo e das brincadeiras, cada ser humano possui o seu saber e suas qualidades, e desenvolve várias capacidades, por acreditar que somos seres únicos e termos diferenças. O tema trás aos educadores e especialista uma abordagem significativa que os ajuda na prática em sala de aula e em atividades desenvolvidas na área da recreação, valorizando o desenvolvimento da criança e a capacidade de aprendizagem que ela possui.

Uma das preocupações do pedagogo,

atualmente, é fazer com que as brincadeiras favoreçam o desenvolvimento da criança, que aos poucos estão sumindo e dando espaço à tecnologia. No ambiente escolar, muitas vezes, nos deparamos com crianças que não conseguem se socializar com os demais e preferem estar alheio aos acontecimentos.

Os profissionais da área nem sempre buscam introduzir o lúdico como uma das ferramentas essenciais para o crescimento saudável das crianças, em seus conteúdos escolares.

1. A IMPORTÂNCIA DE BRINCAR

Analisando as diferentes fases do desenvolvimento humano buscamos compreender a importância e as funções do brincar na Educação Infantil, o professor tem o papel de mediador no qual seu olhar tem que estar voltado aos objetivos a serem alcançados através do brincar, é de suma importância que acriança tenha liberdade de expressar durante o momento lúdico.

Quando refletem sobre as possibilidades de intervenção e de ensino com a utilização do lúdico, os educadores sempre relatam experiências em que estão presentes sentimentos e posicionamentos que evidenciam a relação entre educador e educando, adulto e criança. Nessa perspectiva, se o educador souber observar as perguntas que seus alunos fazem, a maneira como exploram objetos e brinquedos, ele irá perceber que existem inúmeras possibilidades de intervenção durante as atividades pedagógicas desenvolvidas na sala de aula. A ludicidade como prática pedagógica requer estudo, conhecimento e pesquisa por parte do educador. (RAU, 2011, p. 42).

Mediante a citação a cima o professor tem que ter um olhar voltado às crianças para a escolha das atividades lúdicas a serem oferecidas a eles, pois cada modalidade de jogos e brincadeirascontribui para a aprendizagem, quer seja quebra cabeça, jogos de regras, de faz de conta, entre outros, mas em todos eles o professor é um mediador continuo.

Quando a criança brinca ela está estabelecendo uma relação de imaginação: e esta recriando a realidade, por exemplo, uma garrafa plástica pode ser um carro.

É na exploração do meio social, na manipulação de objetos e nas trocas com outras crianças, que a criança constrói o seu conhecimento, para mais tarde internalizá-lo. E neste momento que ocorre assimilação e reconhecimento de determinado objeto. O brincar permite que a criança realize trocas, pois a brincadeira não esta dentro nem fora.

Ao brincar com o objeto a criança vai percebendo as formas e diferenças, descobrindo suas utilidades, e modificar as sua ideia inicial, percebendo o que pode e o que não pode.

[...] o processo de construção do saber por meio do jogo como um recurso pedagógico ocorre porque, ao participar da ação lúdica, a criança inicialmente estabelece metas, constrói estratégias, planeja, utilizando, assim, o raciocínio e o pensamento. Durante o jogo ocorrem estímulos, obstáculos e motivações, momento em que a criança antecipa resultados, simboliza ou faz de conta, analisa as possibilidades, cria hipóteses e com esse processo constrói o saber. O educador, nesse contexto, possui o papel de mediador no processo de ensino-aprendizagem. (RAU, 2011 p. 67).

O jogo contribui ludicamente para a formação da criança de forma significativa, isto acontece, pois com os jogos estimulam a mente da criança para construção de estratégias, metas, estimula a imaginação entre outras ações que faz com que o lúdico seja bem explorado.

Enquanto brincar, a criança encontra situações, problemas que exigem solução, e ao buscar os recursos necessários para resolução dessa situação, a criança utiliza recursos cognitivos e uma força interna que deliberadamente e levam ao exercício e toma decisões, e a autonomia nas ações.

2. BRINCAR E JOGAR NA APRENDIZAGEM

Brincar é uma ação que ocorre no campo da imaginação, oportunizando a criança a interagir com outros parceiros e desenvolve jogos nos quais a atividade física predomina assim ao brincar a criança faz uso de uma linguagem simbólica, o que faz retirar da realidade coisas para serem significadas em outro espaço.

Quando a criança brinca ela está estabelecendo uma relação de imaginação: e esta recriando a realidade, por exemplo, uma garrafa plástica pode facilmente se tornar um carro.

É na exploração do meio social, na manipulação de objetos e nas trocas com outras crianças, que elas constroem o seu conhecimento, para mais tarde internalizá-lo. E neste momento que ocorre assimilação e reconhecimento de determinado objeto. O brincar permite que a criança realize trocas, pois a brincadeira não esta dentro nem fora.

Segundo Vygotsky (1989a aput de Coria p. 8), as formas de intervenção do professor são fundamentais para o sucesso do ensino, embora muitas vezes ele não tenha uma compreensão abrangente dos processos subjacente nem o domínio dos métodos e das técnicas mais eficazes para promover o crescimento intelectual da criança.

A ação pedagógica possibilitara a interação com outras crianças, além dos adultos, pois ao interagir com seus pares a criança

tem seu ponto de vista confrontado com os de outras, sendo que, principalmente em situações discordantes, se sentira motivada a rever sua idéia e a argumentar. Este conflito oportunizará que a criança reflita, discuta e se posicione, exercitando a sua autonomia, seu senso critico e a formação de valores como solidariedade e cooperação tão necessárias a vida atual.

Ao propor uma atividade lúdica ás crianças, o educador precisa garantir que elas terão liberdade de desenvolver a seu modo os acontecimentos.

Conforme afirma Costa (2005), citada por Rau.

Educar é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade, oferecendo ferramentas para que o outro possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada um irá encontrar (Costa 2005 apud de Rau, 2012b, p.38).

Na visão do autor é importante observar que através do lúdico o educador oferece ferramentas para que o educando possa escolher entre diversos caminhos.

De acordo com Duprat, Maria, Carolina (2015 p11 apud NEGRINI; NEGRINI 2010, p.62).

Piaget entende que a inteligência é uma forma de adaptação ao meio, e o jogo é basicamente uma forma de relação da criança, com o contexto no qual ela esta inserida; nesse sentido adverte que a criança elabora e desenvolve suas estruturas mentais através de atividades lúdicas (NEGRINI; NEGRINI 2010, p.62).

O autor reforça que o ser indivíduo aprende brincando, jogando sendo estimulado ao desenvolvimento de suas habilidades.

3. COMPREENDER O BRINCAR

Sabe-se que a escola é um lugar único na experiência do aprendizado escolar, a criança passa dentro do espaço escolar, praticamente a maior parte do tempo de sua vida. Diante dessa perspectiva temporal acerca da escola, compreendemos o papel da educação formal oferecida na escola como algo carregado de significados e ações de sua importância na formação integral do individuo.

A relevância da questão temporal na educação nos leva a reflexão acerca da importância do brincar para o desenvolvimento da criança. Considerando questões temporais filosóficas baseadas na teoria de Froebel (FROEBEL, 1912 apud KISHIMOTO, 2002, p.48), o jogo infantil como expressão livre e natural da criança, pode compreender o ato de brincar como um recurso pedagógico e meio de ensino.

O autor entende que a educação deve ser “somente protetora, guardadora e não prescritiva, categórica, interferidora, mas para que exista o desenvolvimento da humanidade é necessária à liberdade de ação de ser.” (FROEBEL, 1912 apud Kishimoto, 2002. P. 48).

Nesse trecho acima o autor relata que a partir desse conceito, nada poderia exprimir a liberdade infantil, além do ato de brincar.

Brincar é a auto - ativa a representação do interno, a representação de necessidade e impulsos internos da criança, ele aponta no brincar característica como prazer, autodeterminação, valorização do processo de brincar, seriedade e tendência internas, que proporcionam aspectos positivos em aprendizagem importantes para o desenvolvimento humano, tais como, conhecimento do corpo, dos sentidos, desenvolvimento das linguagens verbal e escrita e principalmente no alicerce da autonomia (FROEBEL 1912, p55.

Apud Kishimoto, 2002).

Enquanto brincar, a criança encontra situações, problemas que exigem solução, e ao buscar os recursos necessários para resolução dessa situação, a criança utiliza recursos cognitivos e uma força interna que deliberadamente e levam ao exercício e tomada de decisões, e a autonomia nas ações.

Na brincadeira, segundo Froebel (1912 apud Kishimoto,2002 p.52), a criança procura compreender seu mundo enquanto reproduzem situações cotidianas de vida, o ato de imitar é uma tentativa de compreensão da realidade. Ser livre para brincar proporciona á criança momento de manifestações referentes á fatos que a impressionam, e através do brincar ela procura dar novos significados, segundo sua importância, para compreender- lós e conviver melhor com eles.

Outro filosofo muito importante para a Educação Dewey (1959, p24) discute o jogo na Educação, como uma experiência democrática, ou seja, compreender o ato de brincar e jogar, como um exercício social, de reconhecimento pela criança da cultura da sociedade em que esta inserida.

Para Dewey (1959, p37) o currículo escolar deve contemplar a correlação entre as atividades intuitivas da criança, as disciplinas do currículo, o jogo e a brincadeira tornam-se fundamentais nesse processo.

4. O JOGO E SUAS CARACTERÍSTICAS

O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências. O espaço do jogo permite que a criança e até mesmo o adulto, realize tudo quanto deseja. Quando em um jogo, o individuo é quem quer ser ordenado e o que quer ordenar sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser

grande, do anseio em ser livre.

Socialmente, o jogo possibilita o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que sejam as mesmas estabelecidas pelo que jogam e não imposta por qualquer estrutura alienante. Brincando com sua especialidade, a criança se envolve e constrói um atalho entre o mundo real e imaginário, onde desejaria viver, e o mundo real, onde precisa conviver.

O jogo tem características únicas que permite que a criança faça trocas durante a brincadeira, a mesma pode assumir diversos papeis, tendo a possibilidade de se colocar no lugar do outro, realizando ações prazerosas.

De acordo com Duprat, Maria,Carolina (2015, p.15 apud MARINHO, 2012, p.93-94)

A competição se faz presente na disputa entre os participantes que tentam superar os desafios obedecendo às regras, mas o prazer, o divertimento do jogo. A ordem, a tensão, a alegria, o movimento, a mudança, a solenidade, o ritmo e o entusiasmo caracterizam o jogo. Em sua ludicidade, remetendo os participantes a um mundo diferente, o que leva a uma separação espacial em relação à vida cotidiana. É dentro desse ambiente que o jogo se processa e suas regras tem validade. A competição esta presente no jogo na forma de desafio, levando a criança a tentar superar suas próprias dificuldades e servindo também como elemento motivador para sua aprendizagem (MARINHO, 2012, p.93-94).

Pensando em crianças até a fase adulta, estes passam por constantes transformações ao longo do tempo, principalmente para as pessoas que acreditam no poder de seu cérebro e sabem construir suas próprias motivações.

Conforme Antunes: “O desenvolvimento das inteligências se processa de maneira mais acentuada quando premiadas pela oportunidade de estímulos. Essa afirmação, entretanto, precisa ser vista nos limites da coerência. (ANTUNES, 1998 p17)”.

Portanto o autor diz que toda criança estimulada a brincar e jogar tende a perceber com clareza as ações e facilita o aprendizado

Essas crianças adaptam-se e participam de suas culturas de formas extremamente complexas que refletem a divergências difíceis ou experiências estressantes, a adequação entre os adultos e a criança produzem afetações reciprocas e todos os jogos usados para estimular suas múltiplas inteligências somente ganham validade quando centrados sobre o próprio individuo. (ANTUNES, 1998, p. 16)

Segundo o autor, toda criança se adequa ao lugar de seu convívio, favorecendo o aprendizado mesmo que seja um ambiente difícil e estressante, pois as brincadeiras, os brinquedos, os jogos as permitem ser crianças completas e únicas.

Os jogos podem ser utilizados para fins educacionais para transmitir o sentido de respeito às regras e a mensagem de que numa disputa entre adversários haverá sempre um que perde e outro que ganha.

Elementos e classificações do jogo

Os principais elementos utilizados na categorização dos jogos são:

ferramentas e regras, estes elementos definem a categorização de cada jogo em: jogos de perícia, jogos de estratégia ou jogos de azar. Ferramentas

São os materiais utilizados durante o jogo e podem incluir: miniaturas, a bolas, cartas, tabuleiros e peças, jogo eletrônico ou computador.

Regras

As regras de um jogo são os elementos que definem sua coerência e estrutura.

Apesar de um mesmo jogo poder ser praticado com variações, determinadas mudanças em um padrão de regras podem dar origem a novos jogos.

Ex. Futebol e Futsal; voleibol e voleibol de praia; etc.

As regras de um jogo determinam a sequência de turnos, os direitos e obrigações de cada jogador além dos objetivos a serem alcançados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade traz à criança a oportunidade de organizar seu mundo seguindo seus próprios passos e utilizando melhor seus recursos. Brincar é uma necessidade de ser humano, pois quando se utiliza de brinquedos ele aprende de modo mais profundo, pode flexibilizar o pensamento, poder criar e recriar seu tempo e espaço consegue adaptar-se melhor ás modificações na vida real podendo incorporar novos conhecimento e a atitudes.

Brincando a criança tem a oportunidade de experimentar o objeto de conhecimento, explora-lo e descobri-lo. Nos momentos de utilizar os brinquedos à criança pode pensar livremente, pode ousar imaginar, nesta hora é livre para criar, não tem medo de errar, brincar com a possibilidade, a capacidade de lidar com símbolos aqui se torna primordial, brincar e imaginar um pedaço de pano é o que ele que seja.

O brinquedo pode ser entendido como mudança de significado, como movimento, tem uma linguagem é um projeto de ação. Brincando molda-se a subjetividade do ser humano, estabelece-se tempo e espaço, brincar é criar uma forma não convencional de utilizar objetos, materiais, ideias, imagi-