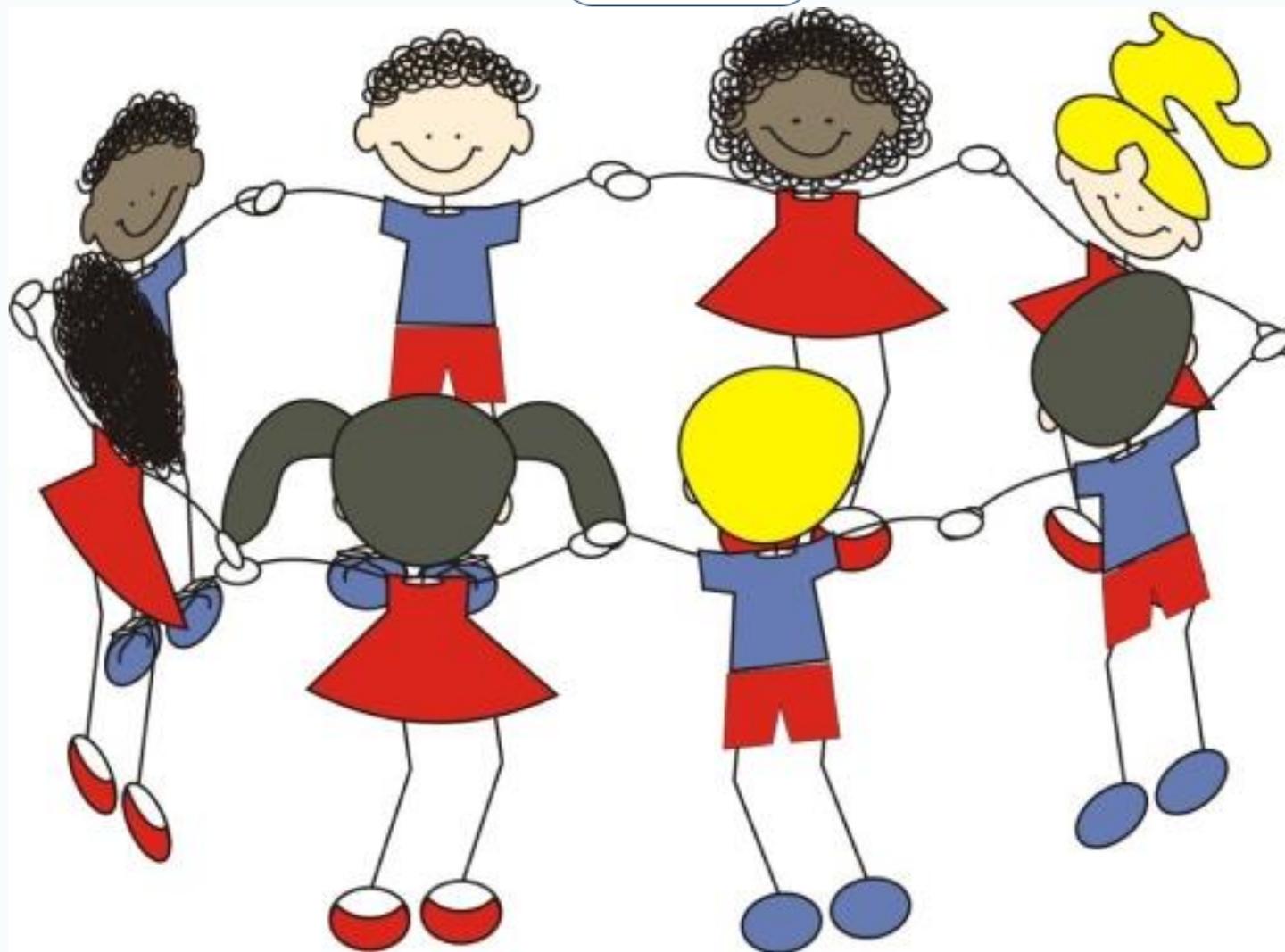


ORGANIZAÇÃO DO TEMPO, DOS ESPAÇOS E DOS FAZERES DA EDUCAÇÃO I

O PAPEL DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL CONTEMPORÂNEA

Professor Mestre Jorge Luiz Freneda



Fonte: <https://edlenepebi.files.wordpress.com>

A felicidade, é na verdade a soma de três fatores diferentes: **prazer, engajamento e significado.**

Prazer:

- trata-se daquela sensação que costuma tomar nossos corpos quando... dançamos uma música boa, conversamos com um bom amigo, comemos chocolate...

Engajamento:

- é a profundidade de envolvimento entre a pessoa e sua vida. Um sujeito engajado é aquele que está absorvido pelo que faz, que participa ativamente da vida.

Significado:

- é a sensação de que nossa vida faz parte de algo maior.

Qual o papel da escola na vida de uma pessoa? Ela deve atuar com qual finalidade?

- O propósito das escolas é dar às pessoas as capacidades para elas terem sucesso na vida.
- A educação brasileira está focada numa gama muito restrita de capacidades.
- A escola foca no desenvolvimento das capacidades cognitivas, que são, sem dúvida, muito importantes.
- As crianças precisam aprender a ler, escrever e fazer contas.

▪ E a ludicidade?

As capacidades cognitivas são suficientes para alcançar o sucesso?

- O que muitos educadores e cientistas estão dizendo é que essas capacidades não são suficientes.
- As escolas têm que ajudar as crianças a desenvolver capacidades do caráter, ou não cognitivas.
- Como autocontrole, ou perseverar em situações de dificuldade, que certamente importam para ir bem na escola, mas principalmente depois da escola, quando se tornam adultos.
- Estamos ignorando importantes capacidades na escola.

O IMPACTO DO DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRA INFÂNCIA SOBRE A APRENDIZAGEM

- Desenvolvimento integral na primeira infância é crucial.
- A criança deve ser considerada em sua individualidade.
- Investir mais cedo no desenvolvimento da criança.
- Políticas públicas voltadas para melhoria da saúde materno-infantil.
- Frequentar creche e pré-escola de qualidade têm efeitos positivos no desenvolvimento.

O IMPACTO DO DESENVOLVIMENTO NA PRIMEIRA INFÂNCIA SOBRE A **LUDICIDADE**

- A ludicidade tem forte influência no processo do desenvolvimento cognitivo das crianças, sendo de suma importância no processo de ensino-aprendizagem, pois proporciona uma exploração entre a criança e o mundo, facilitando o convívio social, criatividade, crescimento sadio do potencial motor.



CONCEITO DE LUDICIDADE

- Ludicidade é um termo que tem origem na palavra latina “**ludus**”, que significa jogo ou brincar.
- Na educação, usamos o conceito do lúdico para nos referir a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia.

- O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

- Nas brincadeiras as crianças desenvolvem várias aptidões, entre elas estão as linguagens oral e escrita, pois se relacionam com outras crianças onde vão aprendendo com elas.
- As brincadeiras dentro da Educação Infantil são um momento privilegiado de interação, pois além de socializarem-se, acabam ensinando as regras das brincadeiras/jogos.

Cunha (2004, p. 56):

- O ato de brincar possibilita infinitas maneiras de trabalhar com os alunos:
 - a interação, o lúdico, a brincadeira em geral levam o aluno à construção do conhecimento, o brincar é muito mais que um simples momento de divertir-se, é um dos caminhos que podem levar ao conhecimento.

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NOS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO INFANTIL

- Ingrediente indispensável nas relações;
 - presente em todas as fases do crescimento humano;
 - não pode ser visto apenas como diversão;
 - estimula a inteligência e a criatividade, facilita aprendizagem;
 - ajuda no desenvolvimento pessoal, social e cultural;
 - colabora para uma ótima saúde mental.
-
- **Necessário adequar o brinquedo ou a brincadeira ao perfil, à idade e às necessidades da criança.**

LEITURA E LUDICIDADE

- Para tornar o aluno um leitor não basta que ele seja somente alfabetizado nas letras, sabemos que a capacidade de leitura não depende do valor sonoro de cada letra.
- É preciso conhecer as características da linguagem escrita.
- A ludicidade neste contexto é um importante instrumento pedagógico que facilita o trabalho e leva o conhecimento de uma forma mais significativa.

- O uso do lúdico auxilia no desenvolvimento da leitura porque o aluno se sente motivado em participar das atividades propostas, se sente motivado ao ver os colegas participando das brincadeiras, ele também deseja participar, pois o vencer é motivo de orgulho e prazer, então todos desejam participar para vencer.

- O professor precisa trabalhar com a ludicidade para inovar suas aulas, deixando-as mais significativas e ricas de aprendizagem, despertando nos alunos interesse e força de vontade.

- A utilização da ludicidade auxilia o sujeito aprendente durante a construção de novas estruturas mentais, pois este recurso permite que a criança experimente vivências nas áreas cognitiva, afetiva e psicomotora.
- O lúdico é uma parte inerente do ser humano e utilizado como recurso pedagógico, em várias áreas de estudo, oportuniza aprendizagem no indivíduo.

- É um importante instrumento para o professor mediar o processo de construção da aprendizagem de uma forma mais dinâmica e atraente, contemplando os interesses e necessidades dos alunos e, possibilitando, assim, que ocorram saltos qualitativos e quantitativos no processo ensino–aprendizagem.

Rizzo (2001):

- A atividade lúdica pode ser, portanto, eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual, por esta razão os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar.

- O lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

- O objetivo do jogo, como atividade lúdica, é proporcionar ao indivíduo que está jogando, conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa não deixando de ser significativo, deixando de lado os sistemas educacionais mais rígidos.
- O jogo permite que a criança desenvolva a sua autoconfiança e se ajuste ao grupo em que está inserida.
- Constitui uma ferramenta pedagógica que promove o desenvolvimento cognitivo e social do ser.

- O principal papel do educador é estimular o aluno à construção de novos conhecimentos.
- Por meio das atividades lúdicas, o aluno é desafiado a produzir e oferecer soluções as situações-problemas que lhe são apresentadas.
- Assim cabe ao educador a condição de estimulador, condutor e avaliador das atividades, ele é o elo entre o lúdico e os alunos.

- Os jogos escolhidos precisam ser estudados e analisados rigorosamente para serem de fato eficientes, pois uma atividade lúdica nunca deve ser aplicada sem que tenha um benefício educativo.

O educador pode criar seus próprios jogos a partir dos materiais disponíveis na escola, na sala de aula..., não esquecendo os objetivos e os conhecimentos a serem desenvolvidos.

Os jogos na sala de aula ajudam a:

- desenvolver a criatividade, a sociabilidade e as inteligências múltiplas.
- aprender a jogar e a participar ativamente, proporcionar a autoconfiança e a concentração.
- enriquecer o relacionamento entre os alunos favorecendo a integração e a interação.
- adquirir novas habilidades, lidar com frustrações se portando de maneira sensata.
- aprender a lidar com os resultados, aceitar e respeitar regras.
- fazer suas próprias descobertas.
- desenvolver e enriquecer sua personalidade tornando-se mais participativo e espontâneo perante os colegas de classe.

Qual a importância dos jogos no contexto educacional?

- O uso dos jogos no contexto educacional só pode ser situado, corretamente, a partir da compreensão dos fatores que colaboram para uma aprendizagem ativa.
- Vemos muitas vezes jogos de regras modificados, sendo usados em sala de aula com o fim de transmitir e fixar os conteúdos de uma disciplina, de uma forma mais agradável e atraente para os alunos. No entanto mais do que o jogo em si, o que vai promover uma boa aprendizagem é o clima de discussão e troca com o professor permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros, promovendo a sua análise e não simplesmente corrigindo-os ou avaliando o produto.

- Isso tudo **não** é fácil de controlar e muito menos de se prever e planejar de antemão, o que pode trazer desconforto e insegurança ao educador. Por isso, tende a usar os jogos e outras propostas que potencialmente ativam as iniciativas dos alunos (como pesquisas ou experiências de conhecimento físico) de modo muito limitado e direcionado e não como recurso de exploração e construção de conhecimento novo.

Qual a importância dos jogos em grupo?

- Aprender com o outro é mais rápido e mais efetivo porque é mais prazeroso. Uma das coisas que o jogo assegura é esse espaço de prazer e aprendizagem que o bebê conhece, mas que a criança perde quando entra na escola.
- Competir dentro de regras, sabendo respeitar a força do oponente, perceber uma situação sob o ponto de vista oposto ao seu.

O jogo auxilia na construção do conhecimento?

- Dependendo de como é conduzido, o jogo ativa e desenvolve os esquemas de conhecimento, aqueles que vão poder colaborar na aprendizagem de qualquer novo conhecimento, como observar e identificar, comparar e classificar, conceituar, relacionar e inferir.
- Também são esquemas de conhecimento os procedimentos utilizados no jogo como o planejamento, a previsão, a antecipação, o método de registro e contagem e outros.

O que as crianças também aprendem pelo brincar?

- Fracassar, falhar, reprovar;
- procurar a resposta certa,
- parar de fazer algo porque ainda não consegue fazer certo,
- tentar refazer algo até acertar;
- tornar-se espectador apenas;
- **saber que o importante é participar.**

Talvez a suprema diferença entre o brincar das crianças e o dos adultos possa ser resumida num pensamento final:

As crianças brincam para encontrar a realidade, os adultos brincam para evitá-la.

Obrigado a todos.

Referências Bibliográficas:

ALMEIDA, P. N.de. **Educação Lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

BRASIL. Ministério de Educação e Deporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília.1998. v 2.

GALLAHUE, D. L. **Compreendendo o desenvolvimento motor de bebês, crianças, adolescentes e adultos**, São Paulo- SP – Brasil, 2ª ed. Phorte, 2008

MARCONDES, M. M. **Brinquedo-sucata e a criança**: a importância do brincar: atividades e materiais, Publicado por Edições Loyola, 2001.

MUKHINA, V. **Psicologia da idade pré-escolar**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. Tradução Elzon L. 2ª ed. São Paulo: Summus, 1994.

PIAGET, J. **A formação da simbologia na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6ª ed. São Paulo: CORTEZ, 1994

SERAPIÃO. J. de A.. **Educação Inclusiva**: jogos para o ensino de conceitos. Editora Papyrus Ltda, 2004.

VELASCO, C. G. **Brincar**: o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.