

O USO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS COMO FACILITADOR NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Santos, Denise de Almeida

Discente do Curso de Pedagogia - fait

Docente Esp. Valda Aparecida Antunes Cerdeira

Docente do Curso de Pedagogia-Fait

RESUMO – Esta pesquisa teve como objetivo refletir e contribuir sobre as dificuldades encontradas no que diz respeito à aprendizagem dos conteúdos escolares. Muitos métodos são utilizados, todos com o mesmo objetivo, facilitar o processo ensino-aprendizagem. Sendo assim, este trabalho pretende ressaltar a grande importância do uso do lúdico nos anos iniciais como meio facilitador no processo de ensino nas práticas escolarizadas, objetivando despertar interesse de pedagogos que tenham como meta, promover o ensino com qualidade de forma prazerosa e satisfatória. A ludicidade passa a fazer parte do contexto escolar como uma ferramenta pedagógica fundamental já incluída nos currículos escolares, pelos Parâmetros Curriculares Nacionais, a atividade lúdica representa a possibilidade de a criança demonstrar seus sentimentos, suas representações a cerca do seu cotidiano; promove a capacidade de criação e o estabelecimento e assimilação de valores.

PALAVRAS-CHAVE: Escola, lúdico, aluno, professor.

ABSTRACT: This research aimed to reflect and contribute on the difficulties encountered with regard to the learning of school subjects. Many methods are used, all with the same objective, to facilitate the teaching-learning process. Thus, this paper aims to highlight the importance of using play in the early years as a facilitator through the process of teaching practices in school, seeks to awaken the interest of educators who have a goal to promote quality education in a pleasant and satisfying. The playfulness is part of the school context as an essential educational tool already included in school curricula, the National Curriculum, the leisure activity is the possibility of the child to show their feelings, their representations about their daily lives and promotes the ability to creation and establishment of values and assimilation.

KEYWORDS: School, leisure, student, teacher.

1. Introdução

Expor implica expor-se, expor-se pode ser um ato de prepotência ou um ato de respeito. Na primeira estão pensamentos e posições anunciados como estáveis e definitivos e que são, conseqüentemente, mortos (...). Nossa crença num futuro melhor para a humanidade passa pela eliminação da prepotência intelectual e cultural, o que se manifesta através de atos de respeito pelo próximo. Expor-se e subordinar-se a críticas é parte dessa prática. Apud – Alves, D'Ambrósio (1994).

2. Conteúdo

O uso lúdico nas séries iniciais como meio facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

Para o cargo do profissional de educação infantil estão passando por reformulações profundas. O que se esperava dele há algumas décadas, não corresponde mais aos dias atuais.

Nessa perspectiva, os debates estão indicando a necessidade de uma formação mais abrangente e unificadora para educadores infantis e de uma reestruturação dos quadros de carreira que levem em consideração os conhecimentos já acumulados no exercício profissional, bem como possibilite a atualização profissional.

Na formação de professores que atuam na educação infantil far-se-á no curso de nível superior, na licenciatura plena de graduação, em instituições de educação e em universidades que admitem para a formação mínima para o magistério e para a educação infantil e fundamental que são oferecidas em nível médio, ou na modalidade normal.

Outro documento de grande relevância foi o estudo introdutório do referencial curricular nacional para a educação infantil no eixo do brincar e conhecido como Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's. Este documento foi criado no ano de 1998 em Brasília por educadores especialistas no assunto. Elencaremos abaixo alguns pontos apresentados neste estudo:

Segundo Kishimoto (2002, p.7) o brinquedo é a base da estrutura do aumento da brincadeira. A criança pode construir ações ou idéias que podem ter conseqüências puramente casuais. Diz Brougère (2006, p.12-14) para a criança

que tem acesso o jogo este as vezes acontece com outros olhos. A dos pensamentos inventando para a sociedade incluir o jogo como impuro por certas faixas etárias que não podiam compartilhar dessas brincadeiras com os adultos, a criança não pode ser cortada ao agir nas brincadeiras. Só no atuar ela própria pode desenvolver nas suas habilidades de faz-de-conta em histórias típicas.

De acordo com Brougère (2006, p.33) para nós os adultos, o espelho é um objeto para refletir a nossa própria imagem é capaz de repetir em várias dimensões como é o caso da boneca. Concordando Kishimoto (2002, p.17-18) a criança precisa saber sobre o jogo onde existem as regras, e de onde existe o início, meio e o fim, para que é capaz de desenvolver o jogo a criança precisa trazer as agilidades das inteligências lógicas. O ser humano em geral não pode ficar imóvel numa situação que está incluindo o jogo, e que tem objetivos éticos e raciais, a criança tem que desenvolvem na parte emocional e na motricidade e que resulta no desenvolvimento do psicomotor.

Segundo Brougère (2006, p.100) a brincadeira não vem informar de uma maneira que as crianças estão fazendo [...] Mas a brincadeira também não está se procedimento de maneira correta e sendo um instrumento de si próprio. É o efeito e que resulta nas configurações dos comportamentos que mexe nas normas afetivo-comportamentais da criança.

Kishimoto destaca que (2002, p.45) na educação infantil existe uma diferença na pré-escola. A criança menor exige maior cuidado para que a atividade que consisti em atividades mais corriqueiras. As crianças da pré-escola exigem uma atividade que desenvolva em novas disputas que tenham o valor simbólico para si.

Para Brougère (2006, p.99) é através das brincadeiras que as crianças se comunicam. Essa comunicação é constante entre elas são capazes de um maior vinculo com os adultos. Entre eles durante as atividades lúdicas, e trocam mais informações importantes. Concordando Kishimoto (2002, p. 46) para que o professor tenha ciência no algo que está relacionado ao jogo e o brinquedo. Precisa pesquisar de várias formas para que tenham um ponto de vista privilegiado.

Segundo Cunha (2007, p.22) a criança pode buscar sozinha a descoberta do brincar em si de várias formas e possibilidades que sugerem interesse que realizam aspectos emocionais e sociais dentro da sala de aula. De acordo com Velasco (1996, p.21) o brincar para a criança é algo importante para que a aprendizagem seja divertida e que haja uma expressão com a linguagem oral e escrita e desenvolvendo o diálogo mais complexo com o mundo que as rodeia.

De acordo com Velasco (1996, p.35-36) as crianças têm várias descobertas e possibilidades através do mundo inexplorado por eles, a criança imita o adulto em várias formas de um jeito especial e através da brincadeira que consiste em chamar a atenção do adulto. Diz Cunha (2007, p.24) enquanto a criança não interage com outras pessoas, e não é organizada no brincar, ela não partilha e nem aprende o que é certo ou errado.

Segundo Aberastury (1992, p.69) a criança aprende através do jogo a competir e a compartilhar vários tipos de jogo com o grupo, e na utilização de múltiplos brinquedos como: os jogos de corrida, o dominó, o banco imobiliário e que abrem um extenso leque para o mundo. Dizem Santos (1997, p.21) na brinquedoteca onde é um espaço que a criança interage e socializa com outras da mesma faixa etária, na sua formação correta com os brinquedos, desenvolvendo uma criação para o futuro e livres em descobrirem novas formas de respostas e significados, e obtendo experiências ao invés sendo levadas e conduzidas para que adquirissem novos significados.

Segundo Brougère (2006, p.66) toda criança imita um adulto ao fazer quase tudo inclusive de em brincar de embalar aquelas bonecas nenê, é o desenvolvimento nas atividades que sejam mais corriqueiras no seu cotidiano. Para Cunha (2007, p.23) para que as crianças vivenciam a brincadeira, que às envolvam possibilidades momentos de conviver com os fatos simbólicos, tornam-se momentos prazerosos.

Segundo Aberastury (1992, p.35) a criança passa, assim, a sua exploração do ambiente e tudo aquilo que possa se encaixar nesse brinquedo ou no jogo que seja abstrato ou no concreto. Para que ela comece a descobrir a forma e o jeito que o corpo tem e que inexplorado para seu conhecimento no mundo fantástico. O

Velasco (1996, p.43) destaca que a criança vive uma infância tranquila sem a responsabilidade de um adulto conviver na fase de equilíbrio emocional fica mais fácil de lidar com outras crianças que as rodeiam na sociedade.

Segundo Aberastury (1992, p.48) aos dois anos, a criança está descobrindo os recipientes que possam chamar a sua atenção e também para que o objeto possa derramar as substâncias de um lugar ao outro e que façam produzir sons é o indício do conhecimento do aprender e de controlar as suas necessidades físicas do próprio corpo. Para Velasco (1996, p.49) a criança utiliza de artifícios como no mundo de faz-de-conta, faz com que a brincadeira seja mais lúdica e resulta nesse passaporte que consiste no mundo mágico.

De acordo com Santos (1997, p.21) na brinquedoteca onde é um espaço que a criança interage e socializa com outras da mesma faixa etária, na sua formação correta com os brinquedos, desenvolvendo uma criação para o futuro e livres em descobrirem novas formas de respostas e significados, e obtendo experiências ao invés sendo levadas e conduzidas para que adquirissem novos significados criados por outros.

Segundo Cunha (2007, p.35) para a criança não precisa ter a quantidade e a qualidade dos brinquedos, mas sim a forma como se brinca de diferentes jeitos e o repertório mais se diferencia. Diz Brougère (2006, p.102) por causa da criança a brincadeira não pode se modificar-se por conseqüências do comportamento que difere nas competências, no mesmo tempo, vem flexionando e na futilidade da brincadeira.

Segundo Aberastury (1992, p.62) a criança aos três anos faz alguns rabiscos que representam o seu corpo, e de seus pais, irmãos e dos avôs e resultando na própria imagem que e as pessoas que as rodeiam.

De acordo Kishimoto (1997, p.24) a própria criança faz uma grande descoberta envolvendo de forma importante o saber brincar e também na sua aproximação com o brinquedo, propondo um mundo de faz-de-conta e para que o adulto tenha uma visão diferente sobre essa criança. Tudo para essas crianças representam o faz-de-conta isso depende da faixa etária que podem variar dos 3 aos 6 anos de idade aproximadamente com elementos da realidade.

Para Aberastury, (1992, p.79) há vários jogos que expor seu próprio significado e são de um modo muito pouco encoberto que são: as bolinhas de gude, o bilboquê, o futebol. Entretanto e expressam a sua abstração em um plano. Do mesmo significado vem também a “amarelinha” que a própria criança pode entrar e sair da brincadeira podendo ter dificuldades e as vantagens, e tendo o céu e o inferno Nessa brincadeira tanto meninas e os meninos podem brincar de amarelinha.

O trabalho direto com as crianças pequenas exige que o educador tenha uma competência polivalente. Ser polivalente significa que ao educador cabe trabalhar com conteúdos de naturezas diversas que abrangem desde cuidados básicos essenciais até conhecimentos específicos provenientes das diversas áreas do conhecimento. Este caráter polivalente demanda, por sua vez, uma formação bastante ampla e profissional que deve tornar-se, ele também, um aprendiz, refletindo constantemente sobre sua prática, debatendo com seus pares, dialogando com as famílias e a comunidade e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve. São instrumentos essenciais para reflexão sobre a prática direta com as crianças a observação, o registro, o planejamento e a avaliação (BRASIL, 1998, p. 41).

Para o desenvolvimento do trabalho direto com as crianças pequenas o educador deve apresentar uma competência no educar audacioso. Para aperfeiçoar a um docente cabe trabalhar os conteúdos de natureza diferentes que abrangem os cuidados básicos e essenciais para o conhecimento específicos. Na educação audaciosa e na ação própria da formação é bastante extenso e o profissional deve e buscar informações necessárias para o trabalho que desenvolve. São instrumentos constitucionais para a meditação sobre a prática direta com as crianças, a observação, e o registro, e o planejamento e a avaliação

A instituição de Educação Infantil deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam, indiscriminadamente, elementos da cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social. Cumpre um papel socializador, propiciando o desenvolvimento da identidade das crianças, por meio de

aprendizagens diversificadas, realizadas em situações de interação (BRASIL, 1998, p. 23).

As instituições de Educação Infantil devem propiciar para todas as crianças que são regularmente matriculadas nesse ensino, o desenvolvimento dos elementos culturais e na inserção social dessas crianças. Esse é um fator essencial para o papel fundamental socializador, da identidade dessas crianças, e sendo desenvolvido por meio de aprendizagens diversificadas, realizadas em situações de interações.

É preciso considerar, principalmente, as necessidades das crianças, que quando observadas, ouvidas e respeitadas, podem dar pistas importantes sobre a qualidade do que estão recebendo. Os procedimentos de cuidado também precisam seguir os princípios de promoção da saúde. Para se atingir os objetivos dos cuidados com a preservação da vida e com o desenvolvimento das capacidades humanas, são necessários que as atitudes e procedimentos estejam baseados em conhecimentos específicos sobre desenvolvimento biológico, emocional, e intelectual das crianças, levando em conta diferentes realidades sócio-culturais (BRASIL, 1998, p. 25).

Para ter o cuidado extenso e considerando as várias necessidades que as crianças trazem que é observada, ouvidas e respeitadas, a capacidade de produzir rastros importantes sobre a qualidade no que estão recebendo. Os procedimentos de cuidado também precisam seguir os inícios de acesso a saúde. Para atingir os objetivos de cuidar e a preservação da vida e com o seu desenvolvimento das habilidades humanas e são necessários as atitudes e os procedimentos que estejam baseados nos conhecimentos específicos e no desenvolvimento biológico, emocional, e intelectual das crianças, e levando em conta nas diferentes realidades sócio-culturais.

2.1. O que é Lúdico?

Segundo Gomes (1993) “O primeiro brinquedo da criança é seu próprio corpo, que começa a ser explorado nos primeiros meses de vida passando, em seguida, a explorar no seu meio, os objetos que produzem estimulações visuais,

auditivas e sinestésicas". Kishimoto (2000) a criança se empenha durante as suas atividades do brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, a falar, a comer etc.

Brincar de faz de conta, de amarelinha, de roda, de esconde-esconde, de dominó, de jogo de câmbio é situações que vão sendo gradativamente substituídas por outras, à medida que o interesse é transferido para diferentes tipos de jogos. No desenvolvimento das crianças está evidente a transição, de uma fase para outra, que é a imaginação em ação. Ela precisa de tempo e de espaço para trabalhar a construção do real pelo exercício da fantasia.

2.2. O que é brinquedo?

Para a autora Kishimoto (1994) o brinquedo é compreendido como um "objeto suporte da brincadeira", ou seja, brinquedo aqui estará representado por objetos como piões, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos podem ser considerados: estruturados e não estruturados. São denominados de brinquedos estruturados aqueles que já são adquiridos prontos, é o caso dos exemplos acima, piões, bonecas, carrinhos e tantos outros.

E é na imaginação que os brinquedos atuam, preparando as pessoas para uma vida toda que virá pela frente. Por meio deles, transpomos barreiras de tempo e espaço. Somos capazes de ser o que sonhamos pôr isso ele se tornaram únicos, por isso reservam seu espaço em nossos corações e mentes. O Brinquedo age como espelho da sociedade Retrata uso, costumes, moda, tecnologia de um período, como um corte radiografado no tempo.

Os brinquedos denominados não estruturados são aqueles que não sendo industrializados, são simples objetos como paus ou pedras, que nas mãos das crianças adquirem novo significado, passando assim a ser um brinquedo. A pedra se transforma em comidinha e o pau se transforma em cavalinho. Portanto, vimos que os brinquedos podem ser estruturados ou não estruturados dependendo de sua origem ou da transformação criativa da criança em cima do objeto.

2.3. O que é jogo?

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira. É uma atividade mais estruturada e organizada por um sistema de regras mais explícitas. Exemplos clássicos seriam: Jogo de Mímica, de Cartas, de Tabuleiro, de Construção, de Faz-de-conta etc. Uma característica importante do jogo é a sua utilização tanto por crianças quanto por adultos, enquanto que o brinquedo tem uma associação mais exclusiva com o mundo infantil.

Segundo Friedmann (1996):

Brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar e a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (FRIEDMANN, apud Marques, 2011, p.2).

Para Kishimoto (1994, p.7), o Jogo se dá num sistema de significações que nos leva a interpretar o brincar, em função da visão que temos dessa atividade. Segundo a autora os termos brinquedo, brincadeira e jogo, quando se refere ao "brinquedo como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada com regras, e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança. Esses conceitos distinguem tais termos, de forma bastante completa. O jogo é uma ação lúdica, onde estão presentes regras que o norteiam, envolve situações estruturadas pelo próprio material. O brinquedo pode ser utilizado de diferentes maneiras pela criança, ao contrário do jogo, não possui regras.

2.4 Os diferentes significados do brincar

Para Almeida (2005), um mesmo jogo, brinquedo ou brincadeira para diferentes culturas pode ter diferentes significados, de acordo com o meio social em que estamos inseridos com nossos alunos. É importante que os professores

acreditem que o jogo, o brinquedo e a brincadeira terão um sentido mais pedagógico no processo ensino aprendizagem não apenas representados pelo brincar.

Concluimos que o lúdico abrange, de forma mais ampla os termos brincar, brincadeira, jogo e brinquedo. O brincar caracteriza tanto a brincadeira como o jogo e o brinquedo como objeto suporte da brincadeira e/ou do jogo. Ele também possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade.

Segundo Almeida:

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 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.(ALMEIDA, 2005)

Tendo uma visão bem ampla e pedagógica pode refletir o quanto se faz importante o uso do lúdico na Educação Infantil levando assim a criança a produzir mais com prazer, basta apenas que os educadores reconheçam o quanto é importante o uso das metodologias e didáticas diferenciadas com o uso do lúdico neste período educacional das nossas crianças

3. Considerações Finais

Para ter o planejamento tem que ter um objetivo concreto na conclusão no uso do Brincar na alfabetização e tendo uma visão ampla e pedagógica ao ensino da Matemática para as crianças do 1º Ano do ensino fundamental, na decorrência das aulas pode ser qualquer escola nem que seja pública ou particular e podendo refletir o quanto se faz importante o uso do lúdico para as mesmas.

É que essa educação psicomotora tem pré-requisitos para que ocorra melhor na aprendizagem das crianças do 1º Ano do ensino fundamental, também sobre a língua oral e escrita abrange músicas para interagir conforme a evolução do aprendizado nas aulas Matemática, visualizando o seu raciocínio lógico dos alunos.