

A Importância do Lúdico no Ensino- Aprendizagem

A Importância do Lúdico no Ensino-Aprendizagem

Apresentação

Autora: Rosane Machado de
Oliveira

Graduada em Pedagogia, Cursando
Licenciatura Plena em História (FACINTER)
Especialização: Educação Especial e Inclusiva
(FACINTER) e Docência no Ensino Superior
(FACULDADE SÃO LUÍS)

Cursos Complementares:

Formação Continuada para Docentes e Cursos
de Extensão

AGRADECIMENTOS

Ao Instituto Paramitas
(Educação e Aprendizagem)

SUMÁRIO

Capítulo 1

O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

Capítulo 2

AS PRIMEIRAS BRINCADEIRAS QUE SURGIRAM E SUA IMPORTÂNCIA CULTURAL E SOCIAL

CAPÍTULO 1

O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO

1. A fase do lúdico

A fase do lúdico é a mais importante no desenvolvimento das potencialidades da criança, do adolescente, seja ela pessoa especial ou não, o processo lúdico é necessário para todas as pessoas, sendo o mesmo indispensável na formação ativa das mesmas.

O lúdico é uma ferramenta essencial ao aprendizado e ao desenvolvimento cognitivo humano. Um ambiente calmo e tranquilo faz toda diferença para os educandos de forma há inclui-los no ambiente formal e não formal para que não ocorra futuramente no decorrer de suas vidas maiores dificuldades no enfrentamento com a questão da exclusão social que ainda prevalece em alguns lugares do mundo. O lúdico é uma possibilidade de integração, interação e ensino-aprendizagem entre as crianças com limitações específicas e as crianças sem tais limitações.

1.1 A importância de repensar as atividades lúdicas no Desenvolvimento Cognitivo

Em nossa sociedade contemporânea, observa-se uma necessidade dos pais, professores e comunidade escolar se conscientizarem da influência significativa do procedimento lúdico na educação das crianças, jovens e até mesmo dos adultos. O lúdico quando influenciado diariamente, o mesmo oferece maiores chances de se obter resultados positivos no ensino-aprendizagem, pois o brincar favorece a independência das crianças, estimula o contato visual e auditivo, desenvolve as habilidades motoras, a imaginação e a criatividade. Muitas das aquisições positivas na vida de tais alunos se deram no brincar, pois a influência do brinquedo é enorme e visível.

Na escola o cotidiano das crianças deve ser desenvolvido diariamente com base em estímulos, os estímulos devem ser adquiridos pelo educador/mediador e favorecido no brinquedo e no ambiente aos seus educandos, pois através brincar e da mediação do educador o ensino-aprendizagem se torna significativo, prazeroso e encantador há todos os educandos. Maluf (2003) descreve que:

[...] Através do brincar, a criança prepara-se para aprender. É no brincar que se aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável. Toda criança que brinca vive uma infância feliz. Além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade problemas que possam surgir no dia a dia [...] Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas da sua vida, (MALUF, 2003, p. 20-21)

O cotidiano formal e não formal deve ser harmonioso, espaçoso e lúdico.

Observamos muitas vezes que o ensino em algumas instituições escolares deixa a desejar por falta de estímulos, de atividades lúdicas ou até mesmo por falta de atividades práticas no contexto formal e no contexto não formal.

O brincar é um produto cultural, sendo que essa cultura jamais pode ser privada para com as gerações futuras.

1.2 A Influência do lúdico na Modificabilidade Cognitiva Estrutural

Uma prática educadora certamente é aquela onde se acredita no processo de modificabilidade humana, pois sem essa "crença" não teremos progressos em nossa caminhada, tanto quanto educadores, tanto como eternos aprendizes. O lúdico sempre foi uma ferramenta essencial ao resgate da modificabilidade e das múltiplas inteligências.

Podemos citar como exemplo, o neto de Reuven Feuerstein o qual era Portador de Síndrome de Down, e através de atividades lúdicas e estímulos do ambiente, Reuven conseguiu inserir seu neto em uma escola normal, afirmando :

Modificabilidade (cognitiva) é a propensão (potencial) de um indivíduo se modificar através de ambas as experiências de aprendizagem direta e mediada direcionadas para necessidades estruturais e comportamentais. Em resposta a apresentação de intervenções de mediação que sejam sistemáticas, planejadas e repetitivas num período de tempo e através de 16 variações na exposição de estímulos, o sujeito se torna plástico e modificável, cada vez mais favorável à exposição aos estímulos diretos. A propensão para a modificabilidade pode ser avaliada através de procedimentos dinâmicos, e pode ser influenciada pela EAM oferecida em contextos situacionais estruturados. (FEUERSTEIN; FALIK; FEUERSTEIN, 2006, p.16)

Na sua Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural, o psicopedagogo Israelense Reuven Feuerstein, afirma que, a inteligência de qualquer pessoa, independentemente de sua idade pode ser “expandida” através de estímulos do meio, de diversos contextos sociais, de brincadeiras, da socialização efetiva e da crença na capacidade de desenvolvimento humano. Onde, crianças, jovens e adultos podem ser estimuladas por métodos lúdicos desde o seu nascimento á idade adulta.

Feuerstein (2002) fundamenta-se na crença que todo ser humano é capaz de modificar-se, independente de sua origem, etnia, idade ou condição genética.

É maravilhoso repensarmos a importância das brincadeiras no ensino-aprendizagem, na reabilitação humana, com o exemplo da Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural de Reuven.

CAPÍTULO 2

AS PRIMEIRAS BRINCADEIRAS QUE SURGIRAM E SUA IMPORTÂNCIA CULTURAL E SOCIAL

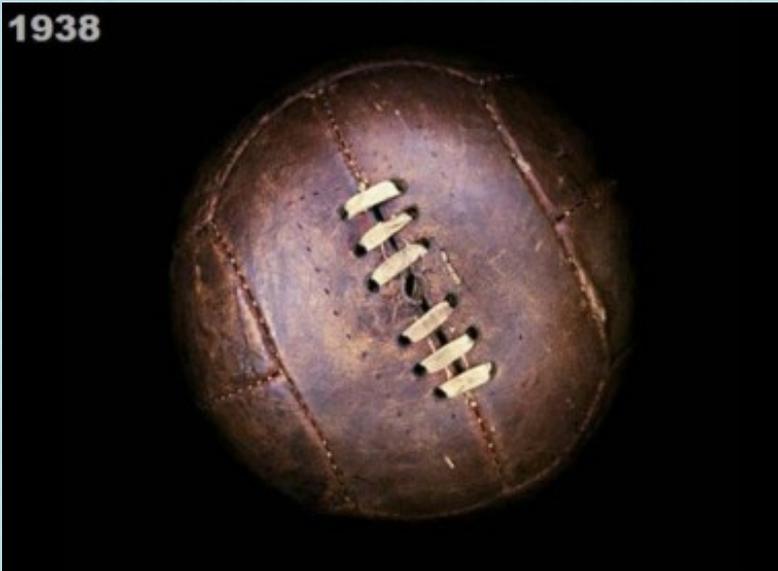
Da peteca dos índios à amarelinha (Pós-chegada dos portugueses até 1880)



Segundo relatos registrados em diários de viagens dos portugueses, os índios que viviam por aqui antes da chegada dos portugueses já praticavam um jogo que consistia em arremessar uma trouxa de folhas cheia de pedras que eram amarradas em uma espiga de milho, os indígenas chamavam de Peteca.

Bola, estrela de sempre.

1938



A bola é muito antiga: há relatos que os japoneses e chineses já se divertiam com bolas de diversos materiais. Os gregos e romanos utilizavam bexiga de boi. Mas foi a bola dos ingleses que ficou famosa no Brasil. Ela chegou por aqui em 1894, trazida pelo inglês Charles Miller. Mas o nosso país tem a primazia de ter inventado a bola branca, em 1935. O inventor foi Joaquim Simão.

Crianças brincando de esconde-esconde em uma floresta em pintura do século XIX.



Observa-se, como na imagem que as brincadeiras são fundamentais, certamente contribuem de forma significativa para a vida e para o desenvolvimento emocional, cognitivo, social, afetivo e socializador das crianças.

2.1 A brincadeira é tão importante quanto estudar, pois brincar é aprender

As brincadeiras sempre foi de muita importância para as crianças. Toda criança tem o direito e a necessidade de brincar, isto é uma característica da sua própria infância garantida em Lei. A importância das brincadeiras no âmbito educacional e na formação das crianças, reflete sobre o ensino no processo educativo e cognitivo na educação infantil. Atualmente os interesses dos pesquisadores cresceram em busca de compreender o real papel da educação infantil na formação independente e ativa das crianças no contexto formal e não formal, buscando atender a diversidade cultural e valorizando o aspecto social, afetivo, cognitivo e o emocional.

Muitas vezes algumas escolas não levam em conta a importância do processo lúdico na educação infantil, e quando esse processo passa despercebido pela escola e pelos seus educadores, geralmente perde-se a oportunidade de formar cidadãos críticos e autônomos na sociedade. Temos que refletir sobre as práticas pedagógicas tradicionais e e projetos sem progressos no contexto educativo, na formação dos educandos, como, na formação ativa, crítica, social, cultural e humana dos mesmos. Deve-se identificar verdadeiramente o papel dos jogos/ brincadeiras no cotidiano das crianças, refletir com base ética sobre a importância do lúdico no processo de alfabetização e letramento na educação infantil, como também, desenvolver atividades pedagógicas lúdicas em espaços/ contextos formais e não formais.

2.2 O lúdico nos diversos contextos sociais

As brincadeiras lúdicas em diversos contextos sociais são peças fundamentais no dia a dia da vida de qualquer criança, seja ela normal ou especial, o lúdico é uma ferramenta educacional indispensável no dia a dia e na formação das crianças. Certamente, na escola o lúdico deve ser indispensável também, assim como na própria casa da criança.

Observa-se que as atividades lúdicas são essenciais para a autonomia das crianças, onde as mesmas sentem-se capazes de demonstrar sentimentos, imitar personagens, como também solucionar problemas através dos jogos e das brincadeiras infantis. A demanda é grande quando pensamos em conscientizar pais, professores e comunidade sobre o lúdico.

Deve-se a escola orientar seus educadores e em suas práticas pedagógicas na realização de diversas atividades ao ar livre, no pátio da escola, com aproveitamento de materiais concretos, materiais lúdicos. O brincar é muito importante no desenvolvimento da criança, pois no brincar é criada uma zona de desenvolvimento proximal da criança na medida em que ela sempre se comporta além do habitual de sua idade, parecendo ser maior do que é na realidade, nesse sentido, o desenvolvimento da criança é dado através da atividade do brincar, pois tal atividade oferece uma estrutura básica que permite mudanças das necessidades e da consciência.

A situação imaginária presente no brinquedo é muito mais resultado da memória em ação do que de uma situação imaginária nova, sendo desenvolvida com um propósito, que é o que define a atividade, assim como Vygotsky , Maria Montessori defenderam a necessidade dos exercícios preparatórios para o desenvolvimento das habilidades da escrita, acreditando na necessidade desses exercícios, sendo que estes devem ser o brincar e o desenhar.

O lúdico promove a identidade da criança, o desenvolvimento das competências da mesma, oportunidades de crescimento permitindo movimentos corporais variados, a segurança e confiança durante a exploração do ambiente, o contato social e a privacidade com os brinquedos, oferecendo oportunidade aos educandos com um trabalho coletivo e em grupos.

REFERÊNCIAS

FEUERSTEIN, Reuven. **A avaliação dinâmica da modificabilidade cognitiva:** a dispositiva propensão de aprendizagem: teoria, instrumentos e técnicas. Jerusalém, Israel: ICELP Press, 2002. FEUERSTEIN, Reuven. FALIK, Louis H.

FEUERSTEIN, Rafi. **As definições de conceitos essenciais e termos:** Um glossário de trabalho. Jerusalém, Israel: ICELP Printshop de 2006. FEUERSTEIN.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado.** Livro cadê a síndrome de Down que estava aqui? o gato comeu. p 72 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

REFERÊNCIA DA IMAGEM PETECA

<<http://blogs.ne10.uol.com.br/mundobit/2014/10/10/brincadeiras-de-crianca-ao-longo-tempo-da-peteca-e-piao-realidade-virtual>>.