

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Edieide da Rocha Vieira

Mestranda em Ciências da Educação (Facem).

E-mail: edieiderocha187@gmail.com

Letiane Miranda Félix

Mestranda em Ciências da Educação (Facem).

E-mail: letianefelix@gmail.com

Maria Concebida Pereira Cunha

Mestranda em Ciências da Educação (Facem).

E-mail: concebidapereira@outlook.com

Maria Renata Braz da Cunha

Mestranda em Ciências da Educação (Facem).

E-mail: brazrenata10@gmail.com

Rita Iria Fragoso Rodrigues

Mestranda em Ciências da Educação (Facem).

<http://lattes.cnpq.br/0611972142592104>

E-mail: ritairia_fragoso@hotmail.com

DOI-Geral: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2023.V2N2>

DOI-Individual: <http://dx.doi.org/10.47538/RA-2023.V2N2-12>

RESUMO: O trabalho aqui realizado teve como objetivo identificar a importância da ludicidade no processo de alfabetização. Para isto, foi realizada uma pesquisa bibliográfica, onde foram investigados e analisados as principais formas de alfabetizar de maneira lúdica. Diante destas análises, tentando encontrar respostas para saber de que maneira e como o lúdico pode ser utilizado na hora de alfabetizar as crianças. Para aprimoramento da pesquisa a mesma teve embasamento teórico de alguns autores. Sob este prisma, é possível afirmar que o lúdico pode auxiliar na construção do processo ensino-aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, desde que seja trabalhada de acordo com a faixa etária dos alunos, para que se consiga alcançar os objetivos propostos. É eminente e enriquecedor o trabalho de forma interdisciplinar, que quando realizado por meio da ludicidade, envolverá vários conhecimentos de uma só vez. O professor ao escolher um jogo deve visualizar analisar e ressaltar o que almeja atingir, ao utilizar o jogo, como um instrumento de função educativa. Deixando evidente que o mais importante do que delimitarmos qual a metodologia que iremos usar, é oportunizar as crianças uma forma dinâmica e prazerosa de aprendizado.

PALAVRAS-CHAVE: Anos Iniciais. Lúdico. Satisfação.

PLAYFULNESS IN THE LITERACY PROCESS

ABSTRACT: The work carried out here aimed to identify the importance of playfulness in the literacy process. For this, a bibliographical research was carried out, where the main ways of teaching literacy in a playful way were investigated and analyzed. Faced with these analyses, trying to find answers to know in what way and

how the ludic can be used when teaching children to read and write. To improve the research, it had a theoretical basis from some authors. From this point of view, it is possible to affirm that the ludic can help in the construction of the teaching-learning process in all areas of knowledge, as long as it is worked according to the age group of the students, so that the proposed objectives can be achieved. The work in an interdisciplinary way is eminent and enriching, which when carried out through playfulness, will involve several knowledge at once. The teacher, when choosing a game, must visualize, analyze and highlight what he aims to achieve, when using the game, as an instrument of educational function. Making it clear that the most important thing than defining which methodology we will use is to provide children with a dynamic and enjoyable way of learning.

KEYWORDS: Early Years. Ludic. Satisfaction.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa originou-se de experiências de uma professora em sua sala de aula. Segundo a mesma percebeu a diferença do desenvolvimento com a prática do lúdico no processo de alfabetização, e principalmente, o avanço daquelas crianças que apresentavam problemas de aprendizagem. De acordo com suas vivências, relata-se muito no lúdico e suas diferentes formas de ensinar, assim o ensino não se tornando sem sentido e sim mais interessante, atrativo e facilitando em seu processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico faz parte da vida humana em suas atividades cotidianas e caracteriza-se por sua capacidade de propor satisfação, funcionalidade e por sua espontaneidade. Sob este prisma, pode-se justificar a importante intervenção do trabalho lúdico, visando o desenvolvimento da criatividade, vindo a promover no ser humano a satisfação inerente ao trabalho lúdico, considerando-o um meio natural que viabiliza a criança explorar o mundo. Fazendo uma auto avaliação, que o levará a conhecer seus sentimentos, suas ideias e seu modo de agir. Como diz Kishimoto (1992, p. 16) “é através da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas”.

Neste enfoque, o lúdico pode auxiliar na construção do processo ensino-aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, desde que seja trabalhada de acordo com a faixa etária dos alunos, para que se consiga alcançar os objetivos propostos. É

eminente que é enriquecedor o trabalho de forma interdisciplinar, que quando realizado por meio da ludicidade, envolverá vários conhecimentos de uma só vez. Como vem sendo explicitado, os jogos pedagógicos são notáveis recursos que o educador pode utilizar no ensino da Língua Portuguesa, contribuindo para o enriquecimento e desenvolvimento intelectual e social do educando, levando-os a aprender trabalhar em equipe, com criatividade, bom humor e imaginação. Na matemática, o jogo leva ao conhecimento de regras e este jogar propicia através da articulação entre a problemática proposta, gerada pelo convívio social e a imaginação, ao desenvolvimento de novos conhecimentos matemáticos. Fazendo com que através da exploração e transformação a criança comece a estabelecer significados.

Percebendo que o meio se modificará com sua ação. Enquanto as disciplinas de Ciências, História e Geografia, pode ser utilizada jogos que explore a linguagem visual, oral e escrita, que levarão os alunos à compreensão de suas posições no conjunto das relações da sociedade com a natureza, em relação aos valores humanos, toda sua historicidade. Como também os processos envolvidos na construção do tempo e espaço geográfico. Assim, como está especificado no PCN's de História e Geografia. É possível aprender Geografia desde os primeiros ciclos do Ensino Fundamental pela leitura de autores brasileiros consagrados - Jorge Amado, Érico Veríssimo, Guimarães Rosa, entre outros-cujas obras retratam as diferentes paisagens do Brasil, em seus aspectos sociais, culturais e naturais (PCN's, 1997, p. 117).

O educador deve auxiliar seus alunos na problematização dos conteúdos, de forma a contribuir para que realmente haja a apreensão significativa dos mesmos. Desta forma este estará instigando o educando a procurar solução de um problema, seja de natureza linguística, científica ou ética. O importante é que, de fato suscite a aprendizagem. Sabemos que, o lúdico faz parte da história da humanidade desde o início das civilizações, o elemento lúdico teve papel importante na criação da cultura, e vem contribuindo para o desenvolvimento do ser humano, em todos os seus aspectos socioculturais. E levar essa metodologia tão atrativa para a sala de aula nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, implica em conhecermos as diversas possibilidades para desenvolvermos nosso trabalho, até mesmo sob o alicerce das próprias Leis e

Estatutos que regem a educação. Deve-se ressaltar que, a compreensão do lúdico dentro de toda sua subjetividade proporciona a solidificar as relações professor-aluno, sob uma perspectiva duradoura em prol do processo ensino-aprendizagem que instiga os educandos a buscar constantemente seu amadurecimento intelectual, pelo prazer de aprender.

O objetivo geral desta pesquisa é mostrar que o lúdico pode auxiliar no processo de alfabetização, utilizando-a em todas as áreas de conhecimentos, desvelando que a ludicidade é um grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança, que merece atenção dos pais e dos educadores. Explicar também o propósito da ludicidade e identificar problemas dentro dela.

Esta pesquisa tem como importância para fins da educação apresentar a ludicidade como uma metodologia importante e significativa para um melhor desenvolvimento na aprendizagem da educação. Exibe também a possibilidade de se trabalhar o lúdico em todas as áreas de conhecimento.

A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, um procedimento metodológico que se oferece ao pesquisador como uma possibilidade na busca de soluções para o problema de pesquisa, como também foram pesquisados e estudados alguns autores para embasamento da pesquisa, como também em livros e sites da internet.

DESENVOLVIMENTO

A metodologia utilizada foi à pesquisa bibliográfica, um procedimento metodológico que se oferece ao pesquisador como uma possibilidade na busca de soluções para o problema de pesquisa. Para tanto, parte da necessidade de exposição do método científico escolhido pelo pesquisador; expõe as formas de construção do desenho metodológico e a escolha dos procedimentos; e demonstra como se configura a apresentação e análise dos dados obtidos. Apresenta, também, um desenho metodológico de aproximações sucessivas, considerando que a flexibilidade na apreensão dos dados garante o movimento dialético no qual o objeto de estudo pode ser

constantemente revisto. Enfim, postula que trabalhar com a pesquisa bibliográfica significa realizar um movimento incansável de apreensão dos objetivos, de observância das etapas, de leitura, de questionamentos e de interlocução crítica com o material bibliográfico, e que isso exige vigilância epistemológica.

O educador deve auxiliar seus alunos na problematização dos conteúdos, de forma a contribuir para que realmente haja a apreensão significativa dos mesmos. Desta forma este estará instigando o educando a procurar solução de um problema, seja de natureza linguística, científica ou ética. O importante é que, de fato suscite a aprendizagem. Sabemos que, o lúdico faz parte da história da humanidade desde o início das civilizações, o elemento lúdico teve papel importante na criação da cultura, e vem contribuindo para o desenvolvimento do ser humano, em todos os seus aspectos socioculturais. E levar essa metodologia tão atrativa para a sala de aula nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, implica em conhecermos as diversas possibilidades para desenvolvermos nosso trabalho, até mesmo sob o alicerce das próprias Leis e Estatutos que regem a educação. Deve-se ressaltar que, a compreensão do lúdico dentro de toda sua subjetividade proporciona a solidificar as relações professor-aluno, sob uma perspectiva duradoura em prol do processo ensino-aprendizagem que instiga os educandos a buscar constantemente seu amadurecimento intelectual, pelo prazer de aprender.

A criança ao brincar e jogar se envolve tanto com a brincadeira, que coloca na ação seu sentimento e emoção. Pode-se dizer que a atividade lúdica funciona como um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais, portanto a partir do brincar, desenvolve-se a facilidade para à aprendizagem, o desenvolvimento social, cultural e pessoal e contribui para uma vida saudável, física e mental.

Ao brincar a criança também adquire a capacidade de simbolização, permitindo que ela possa vencer realidades angustiantes e domar medos instintivos. O brincar é um impulso natural da criança, que aliado à aprendizagem torna-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma intensa e total.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p.110)

O brinquedo permite o avanço da capacidade cognitiva da criança, é por meio dele que a criança faz uso do mundo real, domina os conhecimentos e se relaciona com os outros. Nas brincadeiras percebemos atitudes e comportamentos inadequados, fazendo uma análise de como a criança se comporta mediante as diferentes situações, sendo assim é possível com a mediação de um adulto interferir e mostrar à criança o padrão considerado correto. Por meio da brincadeira, ela tem um comportamento de referência maior do que é na realidade, realiza simbolicamente o que mais tarde poderá realizar na vida real. Vygotsky (2007, p. 122) destaca que:

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento.

Com a manipulação do brinquedo a criança aprende a agir fazendo o uso do imaginário, sendo assim, não precisa fazer o uso real do objeto. Quando a criança deixa de lado o real significado do objeto, ela começa a agir de forma diferente daquilo que realmente se vê. Por exemplo, ela pode utilizar caixas de sapato como carros, folhas velhas como tapetes mágicos, tampas de painéis como volante de carros, enfim, usam objetos diferentes dando uma função distinta de sua real finalidade.

Verificou-se que a atividade lúdica fornece uma evolução nas funções das habilidades psíquicas, da personalidade e da educação. Por meio dos jogos e

brincadeiras a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, respeitar regras, aumenta sua autoestima e independência, servindo também para aliviar tensões e diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu habitual, reelaborando através dos faz de conta.

O lúdico proporciona à criança a relação com o ambiente em que vive, considerando como meio de expressão aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Assim, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário e tem a oportunidade de se desenvolver de maneira prazerosa. Atividades lúdicas criam um clima agradável, é este aspecto de desenvolvimento emocional que torna a ludicidade um ato motivador, capaz de gerar um estado de euforia (KISHIMOTO, 1994).

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança. Um momento para observar a criança que, expressa por meio do lúdico, sua natureza psicológica. Também, esse colabora com a aprendizagem de valores importantes, possibilita a socialização e a internalização de conceitos de maneira significativa e prazerosa (KISHIMOTO, 1994).

Alguns profissionais desconsideram o lúdico como fator importante no processo ensino-aprendizagem. Por esse motivo não desenvolvem atividades lúdicas e mantêm resistência ao dizer que o trabalho com a ludicidade acarreta desorganização, é no lúdico que a criança tem a oportunidade de vivenciar regras, normas, transformar, recriar, aprender de acordo com as suas necessidades, desenvolver seu raciocínio e sua linguagem (KISHIMOTO, 1994).

CONCLUSÃO

No transcorrer desse trabalho difundiu-se ideias a respeito da importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem nos Anos Iniciais, desvelando que a ludicidade é um grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança, onde

facilita o seu desenvolvimento cognitivo e também o social, que merece atenção dos pais e dos educadores, pois é através das brincadeiras que a criança descobre a si mesmo e o outro.

O ser humano passa por constantes evoluções, resultando numa construção de uma série de processos que se interligam (biológicos, intelectuais, sociais e culturais). O desenvolvimento cognitivo perpassa por uma série de períodos, atrelados por mudanças tanto no plano qualitativo, quanto no quantitativo à cada estágio vivenciado. O que permite ao sujeito uma construção e reconstrução a cada estrutura, tornando-o mais apto ao equilíbrio. Cabe aqui ressaltar, que o desenvolvimento de cada ser humano, varia de acordo com os fatores internos (biológico) e externos aos quais estão inseridos.

O lúdico viabiliza uma série de aprimoramentos em diversos âmbitos dos desenvolvimentos, cognitivo, motor, social e afetivo. Através do brincar a criança inventa, descobre, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, auto confiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção. Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver seu intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades, proporcionando assim soluções e promovendo um enriquecimento na vida interior da criança.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Introdução. Ensino Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.

KISHIMOTO, M. T. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, F. A. **A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos**. Disponível em:

<http://www.dfe.uem.br/TCC/Trabalhos%202011/Turma%201/Fernanda_Macedo.pdf>

Acesso em: 12/11/2015.

Data de submissão: 23/04/2023. Data de aceite: 10/05/2023. Data de publicação: 15/05/2023