

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

GRANADO, Lucylene Aparecida Lamera ¹

OLIVEIRA, Sueli Lopes ²

ROSA, Fátima Oliveira ³

SILVA, Divina Xavier ⁴

SILVA, Maria do Amparo ⁵

SILVA, Valdinete Nunes ⁶

LOPES, Valquiria Ribeiro da Cruz ⁷

RESUMO

Nos últimos anos muita coisa mudou no processo de aprendizagem, a escola passou a ser muito mais que uma instituição de ensino. A criança ao iniciar sua vida escolar ela a passa e vivenciar a vida fora do núcleo familiar e passa a iniciar o processo de formação social, identificando-se como um indivíduo e seu espaço na sociedade. Mas para que essa nova adaptação seja de uma forma leve e prazerosa, o lúdico é utilizado como uma ferramenta de aprendizagem, uma vez que quando o aluno se sente à vontade no ambiente escolar e gosta de frequentar a escola, bem como cria vínculo com seus professores a alfabetização torna-se mais fácil. Através da ludicidade desperta-se o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. As brincadeiras tornam-se interessantes no processo de alfabetização e a concentração do aluno melhora, proporcionando a assimilação dos conteúdos com mais facilidade e naturalidade. Este artigo por sua vez busca evidenciar a importância no uso do lúdico nas escolas para a obtenção de melhores resultados no processo de alfabetização, por isso terá uma apresentação do conceito de ludicidade e como ela pode ser usada para melhorar o processo de alfabetização.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização. Ludicidade. Crianças.

¹ Graduada em Pedagogia pela UFMT, 2020. E-mail: iracemaevangelista184@gmail

² Graduada em Pedagogia pela UFMT, 2020. E-mail: ixxxxxxxxx184@gmail.com

³ Graduada em Pedagogia pela UFMT, 2020. E-mail: ixxxxxxxxx184@gmail.com

⁴ Graduada em Pedagogia pela UFMT, 2020. E-mail: ixxxxxxxxx184@gmail.com.com

⁵ Graduada em Pedagogia pela UFMT, 2020. E-mail: iracemaevangelista184@gmail.com

⁶ Graduada em Pedagogia pela UFMT, 2020. E-mail: iracemaevangelista184@gmail

⁷ Graduada em Pedagogia pela UFMT, 2020. E-mail: iracemaevangelista184@gmail

1. INTRODUÇÃO

O início da vida escolar de uma criança, também conhecido como educação infantil, é um período crucial para o desenvolvimento da criança. Durante essa fase, que vai da concepção até os 6 anos de idade, as crianças recebem importantes estímulos para o seu desenvolvimento em geral.

Lúdico é uma ferramenta muito importante na alfabetização. Ele desperta o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. As brincadeiras tornam-se interessantes no processo de alfabetização e a concentração do aluno melhora, proporcionando a assimilação dos conteúdos com mais facilidade e naturalidade.

A alfabetização se inicia nos anos iniciais do ensino fundamental e o letramento pode estar presente desde a educação infantil. Alfabetizar letrando significa propiciar às crianças um ambiente alfabetizador.

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a alfabetização das crianças deve ocorrer até o segundo ano do ensino fundamental, com o objetivo de garantir o direito fundamental de aprender a ler e escrever. Por isso, entende-se que o papel do professor é fundamental nesse processo. Ele deve criar um ambiente de aprendizado que seja acolhedor e estimulante, e utilizar uma variedade de estratégias de ensino para atender às necessidades individuais de cada aluno.

Além disso, no processo de leitura e escrita, é preciso desenvolver diversas atividades lúdicas para que as crianças, através do contato com a leitura e a escrita, sintam prazer em aprender. A alfabetização deve

Ao iniciarem nas escolas as crianças saem da proteção do convívio familiar para novas descobertas e conquistas, frustrações e medos. Esse artigo por sua vez traz como prioridade conceituar a ludicidade e evidenciar a importância de utilizá-la como ferramenta no processo de alfabetização.

Levando em consideração que as escolas muitas vezes não estão preparadas para oferecer ferramentas adequadas e que profissionais da educação não podem mais seguir apenas o protocolo, devem estar em constante busca por novos métodos que os permita conhecer seus alunos. O que justifica a importância do tema proposto que visa a necessidade de se buscar ferramentas que tornem o processo de aprendizagem prazeroso.

Como objetivo principal, o artigo aborda a urgência em se entender o que é o lúdico e como ele pode impactar no processo de alfabetização. Visando que o leitor possa beneficiar-se de uma metodologia bibliográfica, de caráter qualitativo a partir de pesquisas em artigos encontrados em sites de pesquisas, partindo de critérios de inclusão artigos voltados a novas ferramentas utilizadas no processo de aprendizagem e como critério de exclusão, foram dispensados artigos estrangeiros e de caráter quantitativos.

O lúdico é uma ferramenta funcional no processo de alfabetização, entretanto é primordial que criança possa se beneficiar do acompanhamento de seus educadores bem como das pessoas do qual convivem contigo.

A motivação encoraja e possibilita intensificar os benefícios importante assim como todas as atividades desenvolvidas pelos profissionais da Educação que estes tenham um planejamento de quais atividades devem ser executadas ligando cada uma delas ao seu propósito. Por este motivo cada atividade lúdica desenvolvida deve estar voltada ao objetivo específico como por exemplo identificar a memorização do alfabeto auxílio na identificação de palavras entre outras atividades previamente planejadas.

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Ensino Fundamental I, também conhecido como Anos Iniciais, é a primeira parte do ensino fundamental e é composto pelos cinco primeiros anos letivos, do 1º ao 5º ano. Nesse período, a faixa etária adequada dos estudantes é de seis a dez anos. Durante o Ensino Fundamental I, as crianças são alfabetizadas, começando no 1º ano e terminando no 2º. No entanto, o processo de aprendizado continua nos anos seguintes, com o aprofundamento e a expansão dos conhecimentos adquiridos.

O objetivo principal do Ensino Fundamental I é o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo. Além disso, busca-se a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade.

A legislação é importante referência para aqueles que, de uma forma ou de outra, lidam com a educação no âmbito acadêmico ou nas diferentes esferas do Poder Público. Tanto por seu valor em si como pelo seu significado histórico, as leis oferecem um registro ímpar de ideias e valores que circulam em determinada época. Por isso mesmo, são objeto de permanente atenção e

análise, sobretudo, por parte dos pesquisadores no campo da política educacional. (VIEIRA, 2009, p. 32).

As séries iniciais da educação fundamental são de extrema importância na vida de uma criança. É nesse período que ela começa a ter um contato mais intenso com a leitura e a escrita, habilidades fundamentais para o seu desenvolvimento intelectual e social.

Além disso, a escola desempenha um papel crucial na formação do indivíduo, pois é nela que a criança começa a interagir com outras pessoas fora do âmbito familiar, aprendendo a conviver em sociedade e a respeitar as diferenças. O papel do professor por sua vez, é fundamental nesse processo. Ele deve criar um ambiente de aprendizado que seja acolhedor e estimulante, e utilizar uma variedade de estratégias de ensino para atender às necessidades individuais de cada aluno.

De acordo com (GOMES, 2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, reformando e transformar o mundo”. E mais na frente conclui: “Dessa forma, a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de brincar com a realidade, significando o mundo” (GOMES, 2004, p. 145). Ainda falando do lúdico, Gomes nos dá a chave para estabelecer a premissa básica de nossa abordagem quando escreve:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade. (GOMES, 2004, p. 146).

As escolas têm se preparado para usar o lúdico como ferramenta de alfabetização de diversas maneiras, tendo como estratégias, desenvolver atividades lúdicas e por esse motivo, no processo de leitura e escrita, as escolas estão desenvolvendo várias atividades lúdicas para que as crianças, através do contato com a leitura e a escrita, sintam prazer em aprender. Isso inclui a leitura de histórias, contos de fadas, gibis e livros infantis.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

“A instituição de educação infantil deve tornar acessível a todas as crianças que frequentam, indiscriminadamente, elementos de cultura que enriquecem o seu desenvolvimento e inserção social. Cumpre um papel socializador, proporcionando o desenvolvimento da identidade das crianças, por meio de aprendizagens diversificadas realizadas em situações de interação.” (RCNEI, 1998, P. 2)

Os jogos podem ajudar nos processos iniciais, ainda na Educação Infantil, contribuindo para a fonetização da escrita, para chamar a atenção das crianças para a dimensão sonora da escrita, para aprender as letras e para a reflexão fonológica sobre unidades mais holísticas, como rimas, ensinar conceitos, normas, regras, valores. Com isso através do lúdico, a criança pode aprender conceitos, normas, regras, valores, conteúdos conceituais, procedimentais e atitudinais. Esses são alguns dos tijolinhos necessários em toda a sua vida escolar e também fora da escola.

De acordo com as ideias de Frabboni (1998):

Os jogos constituem a ocasião própria para a socialização e aprendizagem. A ideia de que se aprende brincando e brincando se aprende está diretamente ligada a Educação Infantil.

A criação de espaços e tempos para os jogos e brincadeiras é uma das tarefas mais importantes do professor da Educação infantil. Cabe a eles a organização dos espaços de modo a permitir as diferentes formas de brincadeiras e criar o sentido de respeito entre elas para que uma brincadeira mais sedentária não seja atrapalhada por uma brincadeira que exige mais movimentação. O brincar permite ao educador diagnosticar o estágio de desenvolvimento da criança. (Frabboni 1998).

O lúdico uma atividade de entretenimento, que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas, estando relacionada a atividades de entretenimento e para crianças pode ter um papel primordial na construção de caráter, auxiliando no controle das emoções e na capacidade de tomar decisões, construindo um adulto capaz de ter o controle de suas emoções.

Através do lúdico, profissionais da Educação podem tornar alfabetização algo menos rígido, fazendo com que as crianças tenham prazer em aprender e isso dever acontecer a partir de atividades envolvendo jogos, músicas e contos. Diariamente o professor deve usar a ludicidade para contribuir com alfabetização isso pode ser feito ao transformar histórias e jogos em ferramentas como por exemplo jogos tradicionais como forca jogo da memória com figuras de animais e seus nomes amarelinha contendo os números entre tantos outros jogos e podem beneficiar e estimular o cérebro ao desejo de aprender. (SOARES, 2004, p.22).

Precisamos ver as brincadeiras como uma ferramenta motivacional para beneficiar o processo de aprendizagem e para isso é preciso saber que o brincar é um direito assegurado na Constituição Federal do Brasil. É uma necessidade para as crianças, pois é fundamental para o seu desenvolvimento psicomotor, afetivo e cognitivo, sendo uma ferramenta para a construção do seu caráter. Em outras palavras Forest & Weiss(2003) explicam que:

Devem ser incorporadas de modo integrado as funções de educar e cuidar com qualidade advinda de estudo, dedicação, cooperação e cumplicidade de todos os envolvidos, se buscado entender e valorizar o que cada criança pensa e sente; o que sabe sobre si e sobre o mundo. As situações de educar remetem situações de cuidado, auxiliando o desenvolvimento das capacidades cognitivas infantis, bem como das potencialidades afetivas, emocionais, sociais, corporais, estéticas e éticas. (Forest & Weiss 2003).

A brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a aprender as normas sociais e aprofunda o conhecimento sobre as dimensões da vida social. O brincar é importante para aprendizagem experiencial, permitindo, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. (KISHIMOTO, 1994).

No trabalho pedagógico com as crianças pequenas, o objetivo para a Educação Infantil de qualidade deve perpassar todas as ações realizadas entre o educar, o cuidar e o brincar, contemplando a construção da sociabilidade, da identidade e da autonomia e dos vínculos necessários para a participação em brincadeiras, com isso o jogo e a brincadeira podem ser estratégias educacionais integradas às diversas experiências vivenciadas através da linguagem e do brincar. Além do prazer que a atividade lúdica promove, é importante considerar a atitude de sociedade com que a criança se dedica à brincadeira.

Para Vygotsky, citado por Wajskop (1999:35):

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Assim é imprescindível garantir na rotina escolar, tempo, espaço para brincar-lo, mesmo que não haja quantidade e variedade de materiais disponíveis, visto que o jogo simbólico acontece independentemente desses recursos. Por isso, no brincar o jogo de faz de conta a criança age em um mundo imaginário, regido por regras semelhantes ao mundo adulto real, sendo a submissão às regras de comportamento e normas sociais a razão do prazer que ela experimenta no brincar. (BRASIL, 2007)

Na Educação Infantil é possível afirmar que os cuidados estão associados à sobrevivência e ao desenvolvimento da identidade da criança. Quando se cuida se educa, e quando educamos, brincamos. Estas ações são importantes para a formação social, intelectual e psicológica da criança, mas em especial o brincar, reflete mais relevância, pois é inerente do ser humano.

Na história antiga há relatos de que o ato de brincar era desenvolvido por toda a família, até quando os pais ensinavam os ofícios para seus filhos. Destacamos que para cada época e sociedade a concepção sobre educação sempre teve um entendimento diferenciado, logo o uso do lúdico seguiu tal concepção. Os povos primitivos davam à educação física uma importância muito grande e davam total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação de suas crianças.

Para que o processo de alfabetização seja possível é imprescindível que o professor se coloque como protagonista desta história e acredite no potencial de cada aluno e através dele possa desenvolver suas habilidades e consequentemente tenha facilidade do aprender e em todas as demais áreas de sua vida

CONCLUSÃO

A formação de profissionais para trabalhar com o lúdico na alfabetização é um aspecto fundamental para garantir a eficácia dessa abordagem. Aqui estão algumas maneiras como isso tem sido feito:

Muitas instituições oferecem cursos de formação para educadores que desejam aprender mais sobre como usar o lúdico na alfabetização. Esses cursos podem abordar uma variedade de tópicos, desde a teoria por trás do lúdico até estratégias práticas que os educadores podem usar em sala de aula.

Os educadores que usam o lúdico em suas aulas devem saber planejar e organizar o ambiente e os materiais. Isso inclui a seleção de atividades lúdicas adequadas, a preparação de materiais e a criação de um ambiente que seja propício para o aprendizado lúdico, com isso a formação de profissionais para trabalhar com o lúdico na alfabetização não termina quando o curso de formação acaba. Os educadores devem continuar a aprender e a desenvolver suas habilidades ao longo de suas carreiras.

O artigo nos traz o entendimento a importância do lúdico como ferramenta de alfabetização e qual o papel do profissional da educação para a construção de um cenário atrativo para alunos da educação infantil.

Profissionais da área educacional, comprometidos com a qualidade da sua prática, buscam constantemente novas formas de melhorar e inovar, incluindo o uso do lúdico na alfabetização.

REFERÊNCIAS

SANT'ANNA, Alexandre. **A história do lúdico na educação**. (2011). Disponível em: Acesso em: 12 junho. 2021.

BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: **orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007.

BRASIL. RCNEI – **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil** – Brasil, 1998. p.22 a 23,27 a 30 e 49.

FRABBONI, F. **A escola infantil entre a cultura da infância e a ciência pedagógica e didática**. In: ZABALZA, M. A. Qualidade em educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 1998.

FOREST, Nilza Aparecida; WEISS, Silvio L. I.Cuidar e Educar: **Perspectivas para a prática pedagógica na educação infantil**. Instituto Catarinense de Pós-Graduação.2003.

GOMES, C. L. (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.

OLSON, D. R. O Mundo no Papel – **as implicações conceituais e cognitivas da leitura e da escrita**. São Paulo: Ática, 1997.

SAVIANI, Dermeval. **Análise crítica da organização escolar brasileira através das leis n. 5.540-68 e 5.692-71**. In. SAVIANI, Dermeval. Educação: do senso comum à consciência filosófica. 13. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2009. p. 173- 203.

VIEIRA, Sofia L. Base Legal. Educação Básica: **política e gestão da escola**. Brasília: Líber Livros, 2009. p. 31-50.

VIGOTSKY, L. S. A **Formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.