

O lúdico no processo de alfabetização

The ludic in the literacy process

Stéfane Sara Ferreira Dias

Graduanda do curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos de Minas
(UNIPAM).

E-mail: stefany_sara@live.com

Yasmin Caroline Silva Ferreira

Graduanda do curso de Pedagogia do Centro Universitário de Patos de Minas
(UNIPAM).

E-mail: yasminferreirac2@gmail.com

Márcia Regina Amâncio

Professora orientadora (UNIPAM).

E-mail: marciamancio@unipam.edu.br

Resumo: Partindo do pressuposto de que o processo de alfabetização deve ser realizado de forma a estimular e a incentivar o processo de apropriação de conhecimentos e levando em consideração que a ludicidade pode ser usada como uma estratégia eficaz para alcançar esses objetivos, o presente estudo tem como objetivo principal averiguar a importância dada à ludicidade no processo de alfabetização. Por meio de pesquisa bibliográfica e de análise de questionário aplicado a professores de escolas públicas, este artigo buscou analisar a relevância dada ao lúdico na prática pedagógica, observar como o uso de jogos e brincadeiras tem levado à produção de conhecimento e verificar como estes contribuem nas atividades educativas do professor em sala de aula. Frente à análise das respostas dos professores às cinco perguntas que compõem o questionário, constatou-se que os profissionais utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico que contribui diretamente para a aprendizagem e para a alfabetização. No entanto, ainda há profissionais que não fazem uso da ludicidade como um recurso pedagógico: o que indicia a necessidade de se ampliar a sensibilização dos docentes acerca da utilização de jogos e de brincadeiras como fonte de aprendizagem e como recurso pedagógico.

Palavras-chave: Alfabetização. Aprendizagem. Ludicidade.

Abstract: Assuming that the literacy process must be carried out in a way that stimulates and encourages the process of knowledge appropriation, and taking into account that playfulness can be used as an effective strategy to achieve these objectives, this study aims at investigating the relevance given to playfulness in the literacy process. Through bibliographic research and questionnaire analysis applied to teachers of public schools, this article sought to analyze the relevance given to the ludic in pedagogical practice, to observe how the use of games has led to the production of knowledge and to verify how these contribute in the educational activities of the teacher in the classroom. Taking into account the analysis of teachers' answers to the five questions that make up the questionnaire, it was verified that professionals use ludic activities as a pedagogical resource that contribute directly to learning

and to literacy. However, there are still professionals who do not use ludic activities as a pedagogical resource: this indicates the need to broaden the awareness of teachers about the use of games as a source of learning and as a pedagogical resource.

Keywords: Literacy. Learning. Playfulness.

1 Considerações iniciais

A presença do lúdico no primeiro ano escolar tem sido objeto de muitas observações no campo educacional, devido ao seu valor no desenvolvimento da criança. Além disso, auxilia em diferentes áreas da educação, provocando a interdisciplinaridade das práticas pedagógicas.

Este trabalho objetiva reconhecer as práticas que envolvem o jogo e o brincar como ferramenta pedagógica nesse processo, também de identificar a relevância do lúdico na educação, dando enfoque ao caráter psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas. Para tanto, foram realizadas uma pesquisa bibliográfica e uma pesquisa de campo em três instituições públicas da rede municipal e estadual da cidade de Patos de Minas, MG. Os sujeitos dessa pesquisa foram 12 professores que lecionam na Educação Infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental.

2 A importância dos jogos e das brincadeiras na Educação Infantil

Os jogos e as brincadeiras são palavras estreitamente associadas à infância e às crianças. Borba (2007) afirma que a experiência de brincar cruza diferentes tempos e lugares, sendo marcada, ao mesmo tempo, pela continuidade e pela mudança por diferentes culturas. O primeiro conceito que vem à mente quando se pensa na palavra brincadeira não é seu significado, mas é nossa própria recordação de infância, do tempo que a única razão de viver era, literalmente, brincar.

Segundo o Referencial Curricular Nacional (BRASIL, 1998, p. 22),

brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ele 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 de interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Para Velasco (1996), brincando, a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de ser estimulada e, até mesmo, de desenvolver as capacidades inatas, entretanto é necessário entender que o brincar não é algo inato à criança. Algumas pessoas acreditam que o brincar faz parte da vida do ser animal e humano e que todos nós já nascemos sabendo brincar. Mas, em todas as culturas, as formas de brincar são diferentes: o que indicia que, como postula

Kishimoto (2006), o brincar é algo aprendido. A criança precisa, então, aprender, na sociedade, quais são as formas que cada cultura utiliza para brincar. Assim, o brincar é algo aprendido, e é fundamental que ela viva em sociedade, na família, com outras crianças e adultos para aprender diferentes formas de brincar.

A criança como um ser histórico e social incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações, das experiências e das vivências com os outros, o que possibilita a ela imaginar, recriar, criar, reinventar e produzir cultura.

De acordo com Winnicott (1975), o lúdico contribui para o desenvolvimento da personalidade, do vínculo, da construção da identidade pessoal, e para a apropriação da cultura. Além disso, como afirmam Vygotsky, Luria e Leontiev (1988), a criança, ao brincar, reflete sua cultura, apreende e reelabora seus valores no meio em que vive.

Brunello, Murasaki e Nóbrega (2010) afirmam que “não deve haver barreiras para o acesso ao brincar”. O brincar não é oportunidade, mas um direito, garantido por lei pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (BRASIL, 2010), que coloca essa atividade tão importante quanto o direito à saúde, à escola, entre outros.

3 Ludicidade no âmbito escolar

Friedmann (2006) afirma que os jogos e brincadeiras designam tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada com regras. Os jogos e as brincadeiras despertam o interesse das pessoas, sendo adultos ou crianças, por causarem entretenimento e diversão. Porém, após estudos e práticas, passaram a ser vistos não apenas como um momento de recreação, divertimento ou brincadeira, mas como instrumentos pedagógicos, pois são ótimos auxiliares no campo da educação, da psicologia, entre outras áreas, por contribuírem e facilitarem no processo de aprendizagem, de forma lúdica.

Conforme Antunes (2003, p. 36),

[...] o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoa e social.

Complementando, Winnicott (1975) refere-se ao jogo como uma experiência, sempre uma experiência criativa, uma experiência na continuidade espaço-tempo, ou seja, uma forma básica de viver. Para Piaget (1998), o jogo é a construção do conhecimento. As crianças, quando jogam, querem jogar bem e se esforçam para superar obstáculos cognitivos e emocionais, assim os jogos e as brincadeiras se tornam fonte de motivação para seu desenvolvimento.

3.1 O Brincar e o jogar

Para Macedo, Petty e Passos (2005), brincar é considerado envolvente, interessante e informativo porque coloca a criança em mundo fantasioso, de atividades físicas de interação com os objetos que a cerca, porque canaliza, orienta, organiza as

energias das crianças durante o momento de envolvimento e porque, com o contato com os objetos, há a aprendizagem sobre suas características, além de seu conhecimento físico ser aprimorado, como postula Piaget (1998). De acordo com Piaget (1998), o número, por exemplo, é construído por cada criança a partir de todos os tipos de relação que ela cria entre os objetos.

A criança brinca simplesmente pelo ato do prazer. No brincar, objetivos, meios e resultados não são percebidos pela criança, mas estão inseridos indiretamente no ato. A criança não percebe, mas, ao brincar, ela está exposta a aprender consigo mesma e com os objetos ou com as pessoas envolvidas nas brincadeiras. Nas brincadeiras, criam-se conflitos e projeções, concebem diálogos, praticam argumentações, resolvem ou possibilitam o enfrentamento de situações problemas. Diante dessa complexidade, a atividade lúdica não é simples prazer e contentamento; é também viver a tensão das escolhas, dos conflitos, dos limites; é experimentar o equilíbrio e o desequilíbrio, o contraste e o semelhante, a união e a desunião (CARVALHO, 2005, p. 24).

Macedo, Petty e Passos (2005, p. 15) explicam a diferença entre brincar e jogar. Os autores definem dizendo que “o jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido.” No jogo, as regras são explícitas à aprendizagem que se quer obter a partir dele e como se vai obtê-la. Na brincadeira, percebe-se que há o desenvolvimento de várias capacidades, entretanto, no jogo a criança obtém a aprendizagem. Os dois termos “desenvolvimento” e “aprendizagem” devem ser percebidos de forma interdependente. Nos processos de desenvolvimento, a criança evolui situações que já eram natas a ela. Na aprendizagem, adquire capacidades que não possuía. Assim, brincar pode ser considerado uma ferramenta de desenvolvimento, enquanto jogar uma ferramenta de aprendizagem.

Kamii (1991) considera que, em um jogo ou uma brincadeira, as crianças são mais ativas mentalmente do que em um exercício intelectual. Os jogos e brincadeiras são uma atividade de relevante importância e merecem ser levados para a sala de aula para tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças.

Segundo Kishimoto (2006, p. 46),

por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade.

Desse modo, o processo de alfabetização deve ser realizado de forma a estimular e incentivar o processo de apropriação de conhecimentos. Devido a isso, a ludicidade se torna uma estratégia eficaz para alcançar esses objetivos nos processos de desenvolvimento e de aprendizagem, despertando, assim, prazer em aprender.

A partir de pesquisas realizadas, Ferreiro (1998) passa a considerar relevante propor à criança um espaço prazeroso, onde se sinta confortável. Para a autora, o aluno deverá se sentir como um integrante do meio em que está inserido. Além disso, afirma,

em uma de suas teses, que as atividades lúdicas possibilitam que as crianças se sintam estimuladas e possam usar sua imaginação, contextualizando os signos e significados.

Complementando o exposto, Horn (2004, p. 28) destaca que

é no espaço físico que a criança consegue estabelecer relações entre o mundo e as pessoas, transformando-o em um pano de fundo no qual se inserem emoções [...] nessa dimensão o espaço é entendido como algo conjugado ao ambiente e vice-versa. Todavia é importante esclarecer que essa relação não se constitui de forma linear. Assim sendo, em um mesmo espaço podemos ter ambientes diferentes, pois a semelhança entre eles não significa que sejam iguais. Eles se definem com a relação que as pessoas constroem entre elas e o espaço organizado.

O espaço escolar deve, então, ser dinâmico, a fim de contribuir para um melhor aprendizado, sendo um ambiente lúdico e propiciando diversos cantos para diferentes gêneros. Desse modo, ambientes escolares organizados para a brincadeira suscitam o aprendizado. Borba (2007) explica que os ambientes escolares organizados propiciam para que se abram e se ampliem as possibilidades de criação. No brincar, é imprescindível, contudo, que as crianças tenham acesso a espaços coletivos de brincadeira e a experiência de cultura.

Drummond de Andrade (1997, p. 17) compartilha conosco sua percepção sobre o brincar: “brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”. Ele cita a importância da variedade e da interdisciplinaridade de atividades no cotidiano escolar.

Os jogos se tornam uma ferramenta de diversidade de contextualização das práticas pedagógicas em torno da alfabetização. Entretanto, há uma dificuldade em se trabalhar com jogos. O jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e pelos objetos que o caracterizam, pela variedade de famílias de jogos (tabuleiro, cartas, varetas, jogos de bolas etc.), o que em cada cultura tem um significado.

3.2 Jogos e brincadeiras para a alfabetização

Pela variedade dos jogos e das brincadeiras, defini-los para a educação infantil não é tarefa fácil, contudo associar as características lúdicas facilita o planejamento dos professores. As brincadeiras tradicionais infantis ou populares, como amarelinha, casinha de bonecas, cantigas de roda, do pião, das parlendas, adivinhas, incorporam a tradição oral que está em constante transformação de geração em geração.

Para Kishimoto (2006, p. 42):

muitas brincadeiras preservam sua estrutura inicial, outras se modificam, recebendo novos conteúdos. A força de tais brincadeiras explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação livre e espontânea da cultura infantil, desenvolve formas de convivência social e permite o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de

experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança, a brincadeira tradicional infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

Inserir esse tipo de brincadeira no cotidiano escolar é fundamental para se trabalhar a oralidade, a interação com a cultura e a socialização, além das habilidades motoras. Já a brincadeira de faz de conta, em que a criança se fantasia e imagina, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou sócio dramática, é que deixa mais evidente a presença do imaginário.

Ressalta-se, também, que os jogos de imitações podem ser simples, de acordo com a idade e a experiência de vida de cada criança, mas, com o passar do tempo, o faz de conta da criança fica mais desenvolvido, sua identidade vai se esbarrando na fantasia e se consolidando como experiências reais, tornando-a capaz não mais de experimentar de forma simbólica, mas se tornando autônoma para enfrentar acontecimentos significativos e reais.

Abramovich (2004, p. 16) contextualiza a importância das histórias infantis: “Ah, como é importante para a formação de qualquer criança ouvir muitas e muitas histórias... Escutá-las é o início da aprendizagem para ser um leitor, e ser leitor é ter um caminho absolutamente infinito de descobertas e compreensão do mundo”.

Ao ouvir histórias, a criança cria um jogo simbólico interno que passa a constituir a percepção dos sentidos. A partir dos contos, elas têm a possibilidade de ensaiar seus papéis na sociedade. Dessa maneira, a criança se adapta a situações reais e coloca-se dentro da história, como também estimula ideias, opiniões, sentimentos e criatividade, antecipando situações que só irá experimentar na vida adulta.

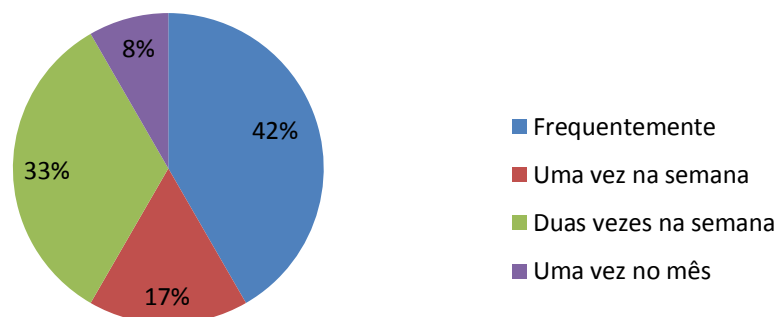
Para Kishimoto (2006, p. 44),

A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. É alterando o significado de objetos, de situações, é criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano. Ao brincar de faz de conta a criança está apreendendo a criar símbolos.

Kishimoto (2006) destaca que, construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas, e permite ao professor estimular a imaginação infantil e seu desenvolvimento afetivo e intelectual. Dessa forma, para a autora, quando a criança está construindo, ela está expressando suas representações mentais, além de manipular objetos.

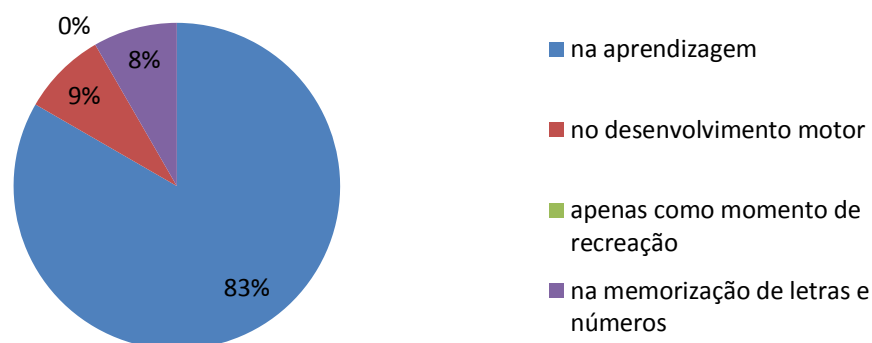
4 Resultados obtidos

Os dados analisados provêm de um questionário aplicado a 12 professores de educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental de escolas públicas e municipais de Patos de Minas. O questionário é composto por cinco perguntas fechadas, claras e objetivas, visando analisar a prática de jogos e de brincadeiras na sala de aula. A fim de responder ao objetivo proposto, os resultados foram separados em gráficos. A seguir, os dados coletados passam a ser analisados.

Gráfico 1- A frequência de jogos e brincadeiras em sala de aula

Fonte: Questionário docente.

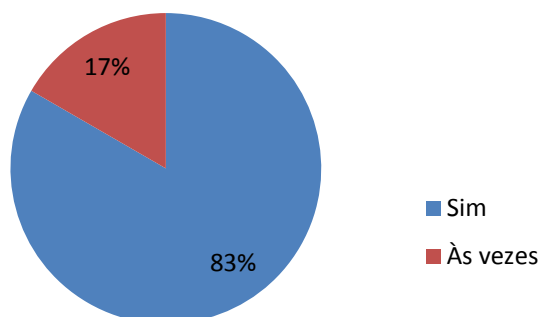
Por meio da análise do gráfico, verificou-se que 5 dos 12 professores que responderam ao questionário trabalham com jogos e brincadeiras em sala de aula frequentemente, 2 trabalham uma vez na semana, 4 trabalham duas vezes na semana e apenas 1 trabalha uma vez ao mês.

Gráfico 2- As contribuições dos jogos e das brincadeiras

Fonte: Questionário docente.

Quando questionados sobre a contribuição dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil, os professores relataram que as brincadeiras e os jogos influenciam no desenvolvimento da criança, uma vez que 10 professores disseram que os jogos e as brincadeiras contribuem na aprendizagem. Apenas um professor disse que influencia no desenvolvimento motor, nenhum disse que influencia como forma de recreação e 1 disse que influencia como memorização de letras e números, como se vê no gráfico 2.

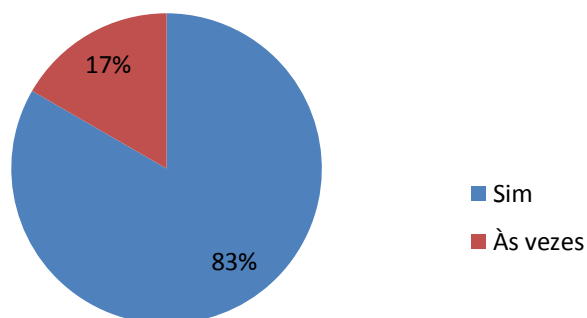
Gráfico 3- Realiza os jogos e as brincadeiras como uma forma de ensino/aprendizagem



Fonte: Questionário docente.

No gráfico 3, 10 professores disseram que usam os jogos e as brincadeiras como uma forma de ensino/aprendizagem e 2 disseram que às vezes usam.

Gráfico 4- Eficiência dos jogos e das brincadeiras no processo ensino-aprendizagem



Fonte: Questionário docente.

Conseqüentemente, 10 professores relataram que os jogos e as brincadeiras são recursos eficientes no processo ensino/aprendizagem e 2 relataram que somente às vezes são recursos eficientes.

Gráfico 5- Quais são as reações das crianças diante dos jogos e das brincadeiras

Fonte: Questionário docente.

Por fim, referente à reação das crianças durante as atividades, 9 professores constataram que elas ficam entusiasmadas, 1 professor relatou que elas ficam alegres e 2 professores disseram que elas ficam agitadas.

5 Considerações finais

Durante toda esta pesquisa, observamos o quanto é necessário falar do papel da ludicidade no ambiente escolar. Constatamos que o importante dos jogos e das brincadeiras não são os objetos, os personagens e os materiais envolvidos em si, mas sim o que eles provocam e evocam, isto é, a possibilidade de gerar campos de aprendizagens.

De acordo com a análise das respostas dadas às cinco perguntas que fazem parte do questionário, constatou-se que os profissionais revelaram perceber a importância dos jogos e das brincadeiras para seus alunos. Entretanto, alguns se mostram resistentes ao seu uso frequente como recurso pedagógico.

Nesse sentido, este trabalho possibilita ampliar a sensibilização dos docentes acerca da utilização de jogos e de brincadeiras como fonte de aprendizagem e recurso pedagógico. Além disso, levar a conscientização da relevância de jogos e de brincadeiras, com discussões teóricas sobre seus objetivos para ajudar o aluno a ser alfabetizado.

Acreditamos, ainda, que conseguimos alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa. Consolidamos também nossa concepção de aprendizagem significativa prazerosa na alfabetização, por isso se reivindica que o processo de aprendizagem se torne cada vez mais lúdico e o ensino cada vez menos tradicional.

Por fim, acreditamos que este estudo proporciona a reflexão dos docentes e dos demais profissionais da educação, possibilitando repensar o processo de ensino-aprendizagem em nossas escolas, procurando construir um contexto educativo que seja participativo, qualitativo, dialógico e interativo. Afinal, todo momento é tempo de ensinar e de aprender de forma prazerosa, dialógica, interativa e cooperativa.

Referências

- ABRAMOVICH, Fanny. *Literatura Infantil: gostosuras e bobices*. 5. ed. São Paulo: Scipione, 2004. 174 p.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. Marinheiro. In: *A senha do mundo*. Rio de Janeiro: Record, 1997.
- ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 12. ed. Petrópolis: Vozes, 2003. 295 p.
- BORBA, Ângela Meyer. *As Diversas Expressões e o desenvolvimento da criança na escola*. Disponível em:
<<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>>.
Acesso em: 20 abr. 2016.
- BRASIL. [Estatuto da criança e do adolescente (1990)]. *Estatuto da criança e do adolescente: lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata [recurso eletrônico]*. 9. ed. Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010. 207 p. – (Série legislação; n. 83)
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. *Referencial curricular nacional para a educação infantil*/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.
- BUNELLO, M. I. B.; MURASAKI, A. K.; NÓBREGA, J. B. G. Oficina de construção de jogos e brinquedos de sucata: ampliando espaços de aprendizado, criação e convivência para pessoas em situação de vulnerabilidade social. *Rev. Ter. Ocup. Univ.* São Paulo, v. 21, n. 1, p. 98-103, jan./ abr. 2010.
- CARVALHO, A. et al. *Brincar(es)*. Belo Horizonte: UFMG Proesa, 2005.
- FERREIRO, Emília. *Processo de alfabetização*. Rio de Janeiro: Palmeiras, 1998.
- FRIEDMANN, Adriana. *O desenvolvimento da criança através do brincar*. São Paulo, SP: Moderna, 2006.
- HORN, Maria da Graça de Souza. *Sabores, cores, sons e aromas: A organização dos espaços na educação infantil*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- KAMII, Constance. *A criança e o número: implicações educacionais da teoria de Piaget para a atuação junto a escolares de 4 a 6 anos*. 25. ed. Campinas, SP: Papyrus, 1991. 124 p.

KISHIMOTO, Tizuca Morchida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2006. 183 p.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Morimar Christe. *Os jogos e o lúdico: na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005. 110 p.

PIAGET, J. *A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. *Brincar, o Despertar Psicomotor*. Editora Sprint, Rio de Janeiro, 1996.

VYGOTSKY, L. s.; LURIA, Alexander Romanarich; LEONTIEV, Alexis n. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. 6. ed. São Paulo: Icone, 1998. 228 p.

WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975. 208p.