

# A atividade lúdica na alfabetização e letramento

SANTOS, T.

OLIVEIRA, J. G.

## Resumo

Esta pesquisa aborda a importância do lúdico como ferramenta facilitadora de aprendizagem. O projeto retratou a ludicidade em sala de aula e sua influência no desenvolvimento dos educandos em fase de alfabetização. Abordou-se a alfabetização e seus métodos e o letramento na ótica de alguns escritores, a fim de captar melhor a influência da ludicidade na alfabetização, nos anos iniciais.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Ludicidade, Aprendizagem

## Abstract

This research approaches the importance of play as a facilitating learning tool. The project portrayed classroom playfulness and its influence on the development of students in the literacy phase. Literacy and its methods and literacy were approached from the perspective of some writers in order to better capture the influence of ludicity in literacy in the early years.

**Keywords:** Literacy, Playfulness, Learning

## Introdução

Esta pesquisa tem como eixo central os jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem lúdica, ou seja, mostrar que o lúdico pode ser utilizado como processo pedagógico na alfabetização e no letramento.

O lúdico induz à motivação, diversão e está presente nas brincadeiras infantis realizadas por vontade própria, representa liberdade de expressão, criação do ser humano. Segundo Queiroz (2003) “o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade”. No entanto, para obter um bom resultado, os jogos precisam ser estudados por professores para atingir o objetivo esperado. Não resolve o professor colocar vários jogos e não explicar qual o sentido dos mesmos, pois esta prática, sem ensino, não faz sentido algum no processo de aprendizagem.

Para Manacorda (2006), a atividade lúdica começou na Escola Nova, no qual o trabalho e os jogos eram vistos como elementos educativos, essas atividades aconteciam frequentemente em escolas do campo.

Conforme Machado (2005), a escola nova foi um movimento que ganhou força na década de 30, o Manifesto da Escola Nova no ano de 1932, pregava a universalização da escola pública, laica e gratuita, seus maiores representantes eram, Anísio Teixeira, Fernando de Azevedo, Cecília Meirelles e Lourenço Filho.

Anísio Teixeira dizia que o ato de aprender durante muito tempo significou apenas memorização, não se aprende apenas ideias ou fatos, mas também atitudes ideais e senso crítico, desde que a escola disponha de condições para praticar. A criança só pode professar bondade em uma escola onde haja condições para desenvolver esse sentimento. Seguindo esse mesmo pensamento, o presente estudo tem a finalidade de colocar em pauta a discussão de alguns conceitos sobre alfabetização e jogos educativos como auxiliar do profissional de educação por meio de práticas pedagógicas.

### **Objetivo**

- Conhecer e analisar as contribuições das atividades lúdicas realizadas pelos docentes do primeiro ano do Ensino Fundamental I, onde atuam com a Alfabetização e Letramento.

### **Método**

Essa pesquisa tem como foco qualitativo, ou seja, exploratória, é recomendada para quem deseja fazer uma busca mais geral e depois definir pontos mais específicos. O público que responde a pesquisa qualitativa te ajudar a chegar num resultado, quando damos a opção para as pessoas falarem o que pensam é provável que consigamos novas respostas.

### **Resultados**

Muitas obras de grandes estudiosos comprovaram que brincar é uma forma de aprender, e é no brincar que a criança se desenvolve. Então, porque não utilizar esse recurso como forma interdisciplinar para alfabetização? Os

jogos na educação escolar proporcionam à criança momentos de socialização e autonomia. É a partir dos jogos que a criança se desenvolve de forma natural e prazerosa.

Segundo Vygotsky (1989), o desenvolvimento infantil é um processo fundamental de ensino e aprendizagem. Conhecer as características do desenvolvimento de cada uma delas é uma condição que garante ao docente planejar uma aula adequada. Sendo assim, é possível propor atividades que ela tenha condições de resolver, ou seja, criando um tipo de perturbação para o pensamento.

Piaget (1973) apud MACEDO (2000), a criança necessita passar por cada fase, e nos faz refletir o quão importante é deixar a criança encontrar sua própria resposta. Aprender a pensar é uma conquista fundamental, pois ajuda a criança a entender sua capacidade de compreensão.

O autor ressalta que o “erro” não deve ser considerado algo “ruim”, porque quando o professor analisa os erros ele tem mais elementos para poder intervir sobre o pensamento da criança, no sentido de propor argumentos que façam a criança rever a resposta tida como certa.

O papel do professor em sala de aula é fundamental, porém necessita de algumas reavaliações a sua atitude, ou seja, ele precisa fazer com que o aluno pense, ele deve propor situações – problemas para estimular a construção de ideias.

Para Piaget (1973) apud MACEDO (2000) o professor domina o conteúdo, então ele pode e deve ajudar e encaminhar discussões, estabelecer relações, que desafiam o aluno a entrar em discussão.

Na ótica de Cunha (2005), é no brincar que a criança desenvolve seu senso companheirismo, aprende a se relacionar com os demais.

A autora ressalta ainda a importância da participação de um adulto na brincadeira porque é ele que vai propiciar oportunidades de conhecer algo interessante, porém devemos respeitar o momento de exploração da criança.

É de grande importância o lúdico para o desenvolvimento da criança, pois essas atividades que seriam apenas para passar tempo são essenciais para a infância. Por outro lado há alguns relatos de educadores que dizem que não há tempo para tais atividades, porque a instituição está muito preocupada em seguir o programa a ser cumprido, do que aprendizagens que tenham um

significado para o aluno aprender, com isso os jogos e brincadeiras ficam para segundo plano.

### **Considerações Finais**

O lúdico dá um suporte ao processo de ensino aprendizagem, possibilitando o crescimento moral e social do indivíduo. Por esta reflexão este trabalho procurou analisar a ludicidade como prática pedagógica na alfabetização.

Nos anos iniciais, as crianças ficam muito confusas com a transição para o primeiro ano, isso ocorre porque na Educação Infantil, as atividades são voltadas para a ludicidade, já no primeiro ano a realidade é bem diferente. Desse modo, essa pesquisa se voltou ao objetivo em analisar e conhecer as contribuições das atividades lúdicas realizadas por docentes para o processo de alfabetização e letramentos dos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, enfatizando pensamentos de autores especialistas na área à prática e coletas de dados.

### **Referências**

CUNHA, Nylse Helena da Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE-Fundação de assistência ao estudante, 1988.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro. Vozes, 2005.

MACEDO, Lino de. PETTY, Ana Lúcia Sicoli. PASSOS, Norimar Christe. **Aprender com jogos e situações problemas**. Porto Alegre. Artmed, 2000.

MACHADO, Maria Cristina Gomes. Manifesto dos pioneiros da educação nova (1932) e a construção do sistema nacional de ensino no Brasil In: Rossi, Ednéia Regina; RODRIGUES, Elaine; NEVES, Fátima Maria (Orgs.) **Fundamentos históricos da educação no Brasil** – Maringá: EDUEM, 2005,

p. 111-128. MANACORDA, Mario Alighiero. **História da educação: da antiguidade aos nossos dias**. Ed. 12, São Paulo, Cortez, 2006.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário Prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.

Vygotsky, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.