

Eixo Temático: Educação, Trabalho e Currículo Integrado

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Márcia Spanemberg Barasuol¹
Alicia Cristina Seidenfuz Schulz²

RESUMO

Este trabalho objetivou demonstrar a importância de trabalhar o lúdico com as crianças, enfatizando o importante papel que o professor tem no desenvolver desse tipo de atividade, salientando que os mesmos devem lançar atividades inovadoras e criativas para prender a atenção dos alunos e ensiná-los de uma forma prazerosa. Este trabalho realizou-se através de pesquisas bibliográficas e experiências que trouxemos da sala de aula, permitindo afirmar que o lúdico quando bem aplicado certamente contribui no desenvolvimento da Educação psicomotora e conseqüentemente no processo escolar, assim como na alfabetização. A importância da ludicidade no processo de aprendizagem, visto que jogos e brincadeiras são conforme os estudiosos experiências afetivas que se interligam ao ambiente e devem ser aplicadas nas crianças em fase escolar, pois através de jogos é possível detectar possíveis dificuldades encontradas pelo aluno, e também analisar qual o papel do professor no processo lúdico de aprendizagem. A conclusão final permitiu ressaltar que os principais aspectos da pesquisa certamente farão com que os professores sintam-se mais motivados para estudar mais sobre o assunto, além de se dedicar mais à elaboração de suas metodologias.

Palavras-chave: Educação 1. Ludicidade 2. Aprendizagem 3. Experiências 4. Professores 5.

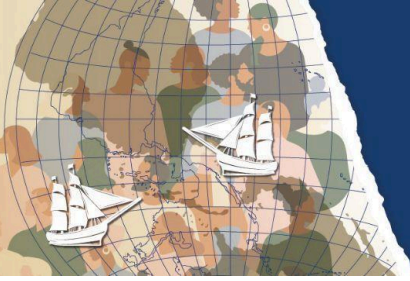
ABSTRACT

This work aimed to demonstrate the importance of working on play with our children, emphasizing the important role that the teacher has in developing this type of activity, highlighting that they must launch innovative and creative activities to capture students' attention and teach them a pleasant way, far from the traditional teaching methods that unfortunately we still find in some schools. To carry out this work, bibliographical research and experiences that we brought from the classroom were carried out, allowing us to affirm that play, when well applied, certainly contributes to the development of psychomotor education and consequently to the school process, as well as literacy. The importance of playfulness in the learning process, as Games and games are, according to scholars, affective experiences that are interconnected with the environment and should be applied to children in school, as through games it is possible to detect possible difficulties encountered by the student, and also analyze the role of the teacher in the playful learning process. The final conclusion allowed us to highlight that the main aspects of the research will certainly make teachers feel more motivated to study more on the subject and apply it to our students, in addition to dedicating themselves more to developing their methodologies.

INTRODUÇÃO

¹ Magistério, Pedagogia e Pós- Graduação em Psicopedagogia Institucional, marcia.b@prof.smed.ijui.rs.gov.br.

² Pedagogia e Pós Graduação em Psicopedagogia Institucional, alicia.s@prof.smed.ijui.rs.gov.br.



XXIII ENACED
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO
III SIEPEC
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS
V ENTECI
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA
E DECOLONIALIDADE:
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024
Unijuí, campus Ijuí



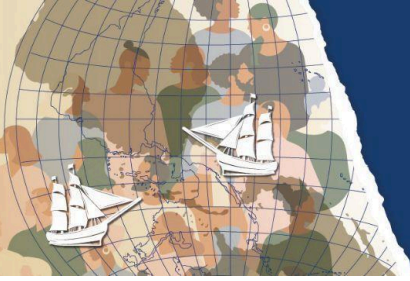
O presente projeto tem como linha de pesquisa, metodologias de ensino, baseando-se no tipo de pesquisas bibliográficas com o propósito de buscar respostas para a problemática pesquisada analisando, identificando e descrevendo baseando-se na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas podem ser melhoradas através de descrição e análise de observações objetivas e diretas.

Devido às constantes resistências inovadoras no processo de ensino-aprendizagem e considerando também a faixa etária dos alunos no período de alfabetização é que surgiu a necessidade de elaborar um projeto intencionando assim contribuir qualitativamente para a educação das crianças de forma lúdica e dinâmica. Professores têm de trabalhar de forma lúdica com seus alunos, pois a ludicidade é uma peça facilitadora para o desenvolvimento da criança, é através do brinquedo, dos jogos e da música que a criança usufrui de momentos alegres e prazerosos estimulando o desenvolvimento motor, social, cognitivo e afetivo.

O projeto vem servir de estímulo a todos nós envolvidos com a educação, buscando sempre refletir sobre nossa prática pedagógica e nosso modo de ensinar no dia- dia, também refletir sobre uma atitude positiva, construtiva, criativa e crítica por parte do educador. A evolução da leitura e da escrita, tendência natural, expressiva e criativa da criança, pode ser facilitada pelo educador por meio de atividades lúdicas as quais servirão de apoio ao processo de aquisição da linguagem oral e escrita. Jogar e brincar são atividades que bem orientadas certamente contribuirão no desenvolvimento da psicomotricidade rumo ao processo da alfabetização.

A partir do apresentado, este trabalho tem como objetivo geral detectar as possíveis dificuldades encontradas pelos professores ao trabalharem o lúdico no processo de alfabetização dos alunos, como objetivos específicos analisar qual o papel do professor no processo lúdico de aprendizagem, verificar se as brincadeiras estão inclusas no processo de aprendizagem, identificar os benefícios que o brincar traz para a criança, além de demonstrar a importância da música na aprendizagem.

O brincar permite além do desenvolvimento físico, emocional também o ponto de saber lidar e controlar suas emoções e seus impulsos, pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu dia-dia, constrói sua individualidade e caráter. Dessa forma a



XXIII ENACED
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

III SIEPEC

SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

V ENTECI

ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO, EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA
E DECOLONIALIDADE:
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024
Unijuí, campus Ijuí



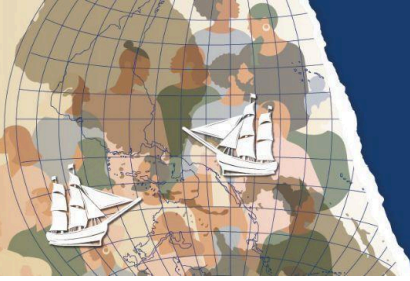
escola deve facilitar a aprendizagem de uma forma lúdica, criando um ambiente alfabetizador, com caráter lúdico do pensamento simbólico, uma vez que esse será o instrumento com que devemos trabalhar com nossos pequenos, didaticamente podemos explorar abundantemente as imitações sem modelo, dramatizações, desenhos, pinturas, histórias, faz de conta, enfim a linguagem, permitindo assim que realizem jogos simbólicos sozinhos e com os demais, tão importantes para seu desenvolvimento cognitivo e equilíbrio emocional. Para tanto o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brincadeiras e músicas.

Com a utilização da ludicidade no processo de alfabetização, usando esta como recurso didático o professor poderá se utilizar por exemplo de jogos e brincadeiras em atividades de diferentes conteúdos, sabendo usar esse tipo de método em momentos oportunos ensinando assim de uma forma descontraída e prazerosa.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O brincar faz parte da vida do ser humano, em especial da vida da criança, e apesar dessa atividade ter sido vista como algo sem importância, hoje, é um assunto que tem conquistado espaço nas mais diversas áreas do conhecimento. É preciso repensar sobre a necessidade de se inserir uma metodologia ativa baseada em brinquedos e brincadeiras, considerando a idade da criança e o processo de construção do conhecimento, respeitando-se assim sua predisposição natural, pois criatividade e autonomia se desenvolvem quando se proporciona à criança um ambiente familiar e escolar que favoreçam essas características. A consciência de que a fase decisiva para a criança conquistar uma aprendizagem efetiva é a que antecede o ensino fundamental e também a questão de não menosprezar as crianças quanto às suas condições sócio- culturais.

Os problemas, as dificuldades de leitura, cálculos matemáticos e escrita somam-se a baixa coordenação motora, o que muitas vezes é causado pela apatia implantada na sala de aula, onde os alunos ficam colados em suas carteiras, sem se movimentar, nem brincar, além disso resultar muitas vezes em indisciplina. Por meio de uma brincadeira de criança, pode-se compreender como ela vê e constrói o mundo, quais as suas preocupações e que problemas



XXIII ENACED
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO
III SIEPEC
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS
V ENTECI
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA
E DECOLONIALIDADE:
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024
Unijuí, campus Ijuí



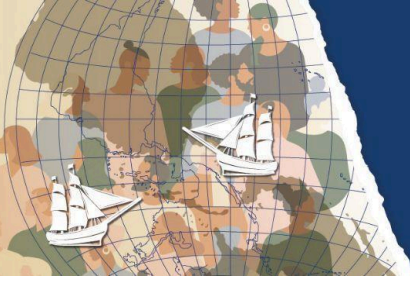
estão a incomodando, pois é pela brincadeira que ela expressa o que tem dificuldade de traduzir em palavras, nenhum aluno brinca espontaneamente só para passar o tempo, mas é motivado por processos internos, desejos, problemas e ansiedades. Dessa forma, quando a criança não tem oportunidade e incentivo de brincar, sofre grave retrocesso intelectual porque na brincadeira ela exercita seu pensamento, e sem esse exercício, seu pensamento pode permanecer superficial e pouco desenvolvido.

Portanto, através de jogos, brincadeiras e brinquedos, a inteligência é altamente estimulada e a própria linguagem torna-se mais rica, ocorre um processo de partilha, troca, confronto, negociação e interação. A atividade lúdica enriquece a formação da personalidade humana, a importância do lúdico é o canal de comunicação da criança com o mundo. O termo “lúdico” vem da palavra latina “ludo”, que significa brincar.

Nesse lúdico estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, sendo relativa também a conduta daqueles que propõem o jogo e daqueles que jogam. Enquanto o adulto realiza tarefas que lhe promovam prazer como ler, pintar e escrever, a criança brinca, sendo que para a mesma brincar, é um compromisso tão sério como ler, pintar e escrever e até mesmo trabalhar para o adulto.

No momento em que a criança está brincando ela vive um mundo imaginário, o qual oportuniza troca de experiências, possibilitando ao aluno dar significados aos objetos que a cerca. Segundo Bueno (1986,p.20): brincadeira é divertimento, sobretudo entre criança, gracejo, zombaria e festa familiar. A brincadeira é uma forma que a criança tem de compreender o mundo, ela se expressa através da mesma, seu pensamento, organizando seu imaginário, que cria a partir do brincar e surge da observação do mundo adulto. Os jogos, as brincadeiras e o brinquedo precisam representar para a criança um desafio para provocar na mesma a expressão do sentimento e do pensamento, fazendo com que ela pense e transforme este pensamento em conhecimento.

É importante salientar que a escola deve valorizar os muitos saberes dos alunos oferecendo-lhes meios para que se desenvolvam produzindo conhecimentos importantes para sua vida futura, colocando em contato com suas habilidades e dificuldades despertando sua imaginação e criatividade através de brincadeiras, jogos, músicas desenhos e muitas outras formas lúdicas de aprender.



XXIII ENACED
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

III SIEPEC
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

V ENTECI
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA
E DECOLONIALIDADE:
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024
Unijuí, campus Ijuí



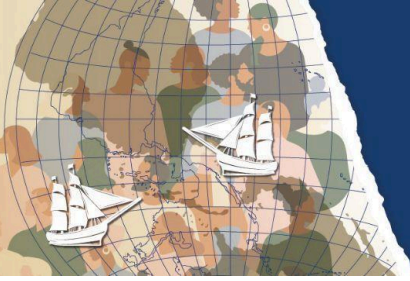
O brincar acentua uma diversidade de movimentos, condutas, permissões dos companheiros e fantasias que envolvem as crianças no seu cotidiano de “faz-de- conta”, ao mesmo tempo tão real e verdadeiro. De fato as crianças residentes em favelas, suas brincadeiras se destacam pela polícia e ladrão se comparados aos da fazenda como o brincar dos animais, pular em árvores e tomar banhos de rio, etc.

É brincando que as crianças buscam abranger e dominar os fatos fora do seu alcance, não esquecendo que são nas brincadeiras que permitem a transcendência da realidade imediata, haja vista a presença, mesmo que minoritária de outras situações sociais que constituem intercâmbio com o dia-a-dia que as crianças costumam presenciar. Em outros casos, a ação do brincar desta forma, em suma, pode refletir um pedido de ajuda de um especialista, pelo simples fato das crianças terem uma mãe que não casou, não se arruma, evita os homens, apresentando dificuldade de lidar com sua própria sexualidade. O que a criança vincula o problema da mãe a si próprio através de suas ações na brincadeira, quando ocorre que a criança venha brincar com brinquedos que não condiz ao gosto que a sociedade dita como normal, ou seja, menina brinca com bola ou menino com boneca, isso não significa necessariamente um problema, isso ocorre pelo simples fato de gostar por gostar e que um adulto não está por perto, ou que as crianças estejam próximas de crianças de seu oposto.

Freire(1945, p.43) ressalta, que a escola pensa estar educando para o aprendizado dos símbolos, e estes, representado pelos números, letras e outros sinais, são reconhecidos socialmente, considerando que a procedência do brincar implica em diversas áreas de conhecimento e atinge todas as partes do cognitivo, social e emocional, não esquecendo que as crianças não deixaram de ter seu mundo particular através de imagens criadas por elas como forma de representar o real.

E acrescenta que estes constituíram o dispositivo mais forte de proteção do ser humano. Desse modo, quando a criança se oferece ao faz-de- conta, passa a aprender na visão do autor aquilo, que mais deve ser instruído entre os humanos: a simbolizar. Portanto assegurar o autor Kishimoto(1989, p. 13). “negar a cultura infantil, é no mínimo mais uma ofuscação do sistema institucional educacional”.

Com brincadeiras e jogos o espaço escolar pode-se transformar em um espaço agradável, prazeroso de forma a permitir que o educador alcance sucesso em sala de aula.



XXIII ENACED

ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

III SIEPEC

SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

V ENTECI

ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO, EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA
E DECOLONIALIDADE:
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024
Unijuí, campus Ijuí



Vygotski(1998, p. 137) afirma. “ A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre o pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança. Negrini(1994), em estudos realizados sobre aprendizagem e desenvolvimento infantil, afirma que “quando a criança chega à escola, traz consigo toda uma pré-história, construída a partir de suas vivências, grande parte delas através da atividade lúdica”. Segundo esse autor, é fundamental os professores tenham conhecimento do saber que as crianças construirão na interação com o ambiente familiar e sociocultural para formular sua proposta psicopedagógica, a criação de espaço e tempo para os jogos e brincadeiras é uma das mais importantes tarefas do professor, cabe a eles organizar o espaço e o tempo de modo a permitir as diferentes formas de brincadeiras, de forma por exemplo que as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não seja atrapalhada por aquela que realiza uma atividade mais móvel, observando e respeitando as diferenças e o momento de cada um. Para Rizzo (2001, p.40), o lúdico é : “...A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.

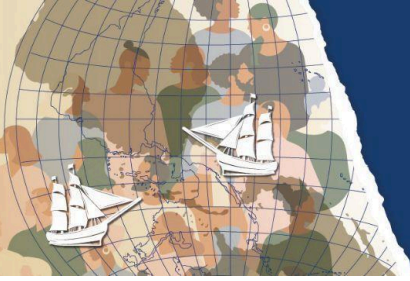
Além da importância do lúdico na vida escolar das crianças não se pode-se esquecer que brincar é um direito fundamental de toda criança. Ainda segundo Piaget apud Barros : “o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo”.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança, pois o brincar está presente em todos os momentos do seu dia-a-dia. O brincar é uma atividade espontânea e prazerosa, que oportuniza a ela a construção do seu próprio eu.

Além do brincar a criança expressa suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo, além de desenvolver a atenção, a memória, a percepção, o raciocínio lógico e a imaginação.

Portanto o brincar e a brincadeira oportunizam a criança a criar, inventar e desenvolver atitudes de cooperação demonstrando espontaneidade de seus interesses e inquietações. É



XXIII ENACED
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

III SIEPEC
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS

V ENTECI
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA
E DECOLONIALIDADE:
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024
Unijuí, campus Ijuí



através do brinquedo que meninos e meninas estimulam o seu imaginário, motivo pelo qual é uma peça fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem saudável, sendo um mediador entre conhecimento e socialização.

Sabe-se que a criança passa por diversas etapas durante seu crescimento com interesse e ritmos diferenciados, assim o educador precisa ser capaz de planejar, organizar uma prática educativa desafiadora e adequada à faixa etária e estágio de pensamento do aluno, pois o lúdico é uma peça de exploração no desenvolvimento cognitivo.

A prática educativa com brinquedos, brincadeiras e jogos garante um clima de prazer, contribui e facilita a aprendizagem do aluno, oportunizando a continuidade da construção do conhecimento na busca de melhores resultados significativos para aluno e professor.

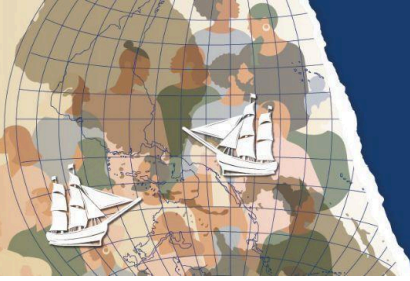
Assim, o período em que a criança passa na escola é de extrema importância na construção das relações de afetividade, socialização e inteligência. Por isso o brincar é uma realidade cotidiana na vida das crianças. Este trabalho defende a necessidade de que as crianças possam brincar sempre, expressando através dela suas necessidades e interesses.

Através da brincadeira a criança expressa o modo em que ela se organiza e constrói o mundo, incorpora valores morais em que a criança se sente livre e realizada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que o lúdico exerce um papel fundamental no processo de construção e interação do conhecimento e estimula o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e moral da criança. Este estudo buscou compreender a contribuição dos jogos, brinquedos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizagem da criança. Portanto nota-se que a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras na prática pedagógica é indispensável, pois tem função vital para a criança, não só para a descarga de energia e sim para consolidar a ideia de que quando a criança brinca prazerosamente ela se desenvolve e aprende.

Portanto, é através das atividades lúdicas que o professor explora muito mais as habilidades e dificuldades dos alunos, transformando o processo ensino- aprendizagem em algo prazeroso. Dessa forma a criança forma conceitos e estabelece relações, desenvolvendo a linguagem oral e corporal, relacionando-se com o meio em que está inserida.



XXIII ENACED
ENCONTRO NACIONAL DE EDUCAÇÃO
III SIEPEC
SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE ESTUDOS E
PESQUISA EM EDUCAÇÃO NAS CIÊNCIAS
V ENTECI
ENCONTRO DE DEBATES SOBRE TRABALHO,
EDUCAÇÃO E CURRÍCULO INTEGRADO

**CIÊNCIA, DEMOCRACIA
E DECOLONIALIDADE:
CONTRIBUIÇÕES AO DEBATE
NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

20 a 22/05/2024
Unijuí, campus Ijuí



Por fim brincar é uma atividade espontânea e necessária para a criança e é de fundamental importância no processo educativo.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: Arte/ Ministério da Educação: Secretaria de Educação Fundamental. 3ª ed. Brasília: 2001.

FREIRE, Paulo. Educação como prática de liberdade. 19ª Ed: Rio de Janeiro, paz e terra, 1989.

GOLEMAM, Daniel. Estruturas da Mente: a teoria das inteligências múltiplas. São Paulo: Graffex, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 2.ed. São Paulo: Ed. Cortez, 1997