

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NO PERÍODO DE PRÉ-ALFABETIZAÇÃO

Maria Beatriz Brito Mendes de Oliveira¹, Milena Socorro Rocha Gaspar Vega¹, Eveline Evelyn Rocha Lima², Ana Beatriz Silva Balbino³

Universidade da Paraíba

Graduandas em Psicopedagogia

oliveirambbm@gmail.com, gasparmilena46@gmail.com, evelineppg@gmail.com, anabeatrizppg@gmail.com

Resumo: Muito se diverge as opiniões de como deve ser fornecido o ensino ao período de pré-alfabetização, enquanto alguns educadores abstêm-se a necessidade de ensinar a essa fase conteúdos que estimulem a futura alfabetização, outros defendem essa abordagem. Para tal, o lúdico é tido como um instrumento facilitador para o ensino-aprendizagem de alunos da Educação Infantil tendo em vista seu formato dinâmico para ser trabalhado com crianças, principalmente da primeira infância. Com isso, objetiva-se por meio da presente pesquisa analisar a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da aprendizagem de crianças no período de pré-alfabetização. A pesquisa foi realizada com 22 crianças, regularmente matriculadas no pré II da Educação Infantil. Teve como método a pesquisa-ação, a qual requer uma participação ativa no contexto, seguida de uma intervenção, ainda, utilizou-se o lúdico em contação de história, musicalização e atividades feitas com material reciclado. Como resultado, observou-se que a maioria das crianças não conseguiam associar a forma gráfica ao som da letra, e assim, causando a dificuldade no reconhecimento das vogais, que é a base para realizar-se, posteriormente, a alfabetização. Logo, a intervenção lúdica foi empregada com a perspectiva de estimular o fonológico das crianças, sendo o uso da ludicidade, capaz proporcionar o entrosamento do aprendente com o assunto e o que é solícito por este, e assim, a aprendizagem se torna significativa tendo resultados efetivos.

Palavras-chave: Lúdico, Aprendizagem, Pré-Alfabetização, Consciência fonológica, Psicopedagogia.

INTRODUÇÃO

O período de pré-alfabetização na educação infantil que corresponde às turmas precedentes às classes alfabetizadas é visto diante de divergentes perspectivas acerca de como deve ser feito o trabalho de ensino-aprendizagem com os estudantes dessa faixa-etária, alguns educadores deixam-se abster do processo de introdução de símbolos que fomentem a leitura e escrita nas crianças, em contrapartida, outros defendem uma abordagem que inicie o preparo à alfabetização. Tendo em vista que, no Brasil, o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (Pnaic) é um compromisso do Governo Federal que prevê que todas as crianças em estado de escolaridade sejam alfabetizadas até os oito anos de idade, provoca em muitos educadores a discordância de que a alfabetização deva iniciar aos seis anos de idade.

Com isto, muitos passam a estimular os primeiros contatos das crianças com as letras ainda na Educação Infantil por meios lúdicos à base de músicas e brincadeiras. Dessa forma, busca-se incentivar a desmistificação da leitura e escrita, proporcionando um maior interesse, motivação e empenho naqueles aprendentes, como aponta Fernandéz (2001) quando o aprender combina-se com o brincar, a criança produz um novo conhecimento de maneira natural e fluida.

Além disso, o desenvolvimento da criança deve ser visto como um processo global, assim como evidencia Kishimoto (1999), visto que, quando a mesma brinca, corre, pula, desenvolve sua motricidade, ao mesmo tempo que é proporcionado um desenvolvimento social devido sua interação com as outras crianças que compõem a brincadeira, estabelecendo regras e trocando informações, onde todos os fatores supracitados propiciam o estabelecimento das relações cognitivas.

Assim sendo, embora a brincadeira seja vista socialmente como um ato que não agrega conhecimento e está sempre atrelada unicamente à diversão, alguns teóricos defendem as atividades lúdicas como construtivas para as relações sociais da criança e para sua aprendizagem, Maluf (2003) ressalta que por meio das brincadeiras a criança se desenvolve mediada por relações cotidianas, construindo assim sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

Desse modo, espera-se com a presente pesquisa, a ampliação dos conhecimentos acerca da importância da ludicidade no contexto de aprendizagem, diminuindo os paradigmas sociais de que o meio lúdico é utilizado apenas para momentos de descontração e divertimento, fator que

normalmente o descarta da função de fornecedor de conhecimentos e instrumento facilitador do ensino-aprendizagem principalmente de crianças.

Tal estudo motivou-se devido às observações realizadas dentro de uma Instituição Escolar em João Pessoa no tocante às turmas de Educação Infantil, onde as queixas de concentração e empenho eram em grande parte negativas. No entanto, quando o ensino era realizado por meios lúdicos como contação de histórias, músicas e brincadeiras, o entrosamento das crianças com as atividades e conteúdos proporcionados demonstrava-se sempre proveitoso.

Dessarte, as observações em questão permitem levantar a interrogativa: de que maneira a ludicidade contribui para o desenvolvimento da aprendizagem de crianças no período de pré-alfabetização? Tendo em vista que, de acordo com Kaufmann-Sacchetto et al. (2011) por meio do lúdico o educador consegue perceber traços da personalidade e do comportamento do aprendente, dessa forma, o planejamento de estratégias pedagógicas torna-se mais fácil, o que proporciona motivação para o desempenho de uma aprendizagem mais significativa. Isto é, o educando ao sentir-se entrosado com o conteúdo e a forma que o mesmo é aplicado, consegue desenvolver o aprendizado de maneira mais satisfatória.

Nessa perspectiva, segundo David Ausubel (2000) a aprendizagem deve ocorrer com significados, não descartando os conhecimentos prévios, mas considerando aquilo que o aprendente já possui a fim de interagir com as novas aprendizagens, tornar o processo rico em significados e a criança alcançar a acomodação do conhecimento.

Outrossim, objetiva-se por meio da pesquisa analisar a contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da aprendizagem de crianças no período de pré-alfabetização, fazendo-se necessário conhecer as formas em que os meios lúdicos podem ser levados para sala de aula como um instrumento facilitador do ensino-aprendizagem, como também identificar quais os efeitos que a utilização da ludicidade provoca nas crianças em período de pré-alfabetização.

METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa utilizou-se do método pesquisa-ação, que segundo Kurt Lewin (1965), se trata de uma pesquisa participante onde os pesquisadores estão dispostos a se engajarem nos processos que a envolve, diagnosticando e intervindo, e por meio disso, os fenômenos sociais são revelados. Sendo assim, é necessário inserir-se no contexto, conhecer

os costumes e as inquietações de determinado grupo, a fim de propor uma intervenção que gere um consenso nessas causas.

Sendo assim, os participantes da pesquisa foram um grupo de 22 alunos da Educação Infantil de uma escola da rede municipal de ensino, da cidade de João Pessoa/PB, regularmente matriculados no Pré II, numa faixa-etária entre os cinco aos seis anos. Nesta fase, os aprendentes se encontram no período de pré-alfabetização, pois estão sendo preparados para o primeiro ano fundamental I, entretanto, se não houver uma estimulação correta durante este preparo, implicará em dificuldades, principalmente de leitura e escrita.

Nessa perspectiva, as pesquisadoras inseriram-se nesse grupo e realizaram observações, participando do cotidiano escolar dessas crianças, desde o momento no recreio às tarefas realizadas em classe. Realizou-se também, após a análise, a avaliação psicopedagógica utilizando de instrumentos como a Entrevista Operativa Centrada na Aprendizagem (EOCA), que segundo Jorge Visca (1987), tem como objetivo principal, analisar as inquietações das crianças e perceber seu estilo de aprendizagem. Além de atividades interativas, como musicalização e corporeidade.

Desta forma, colhido os dados, pensou-se em uma intervenção que proporcionasse uma aprendizagem significativa para os aprendentes, diante as dificuldades apresentadas. Uma vez que, trata-se de crianças que se encontram no período pré-operatório, optou-se por utilizar o lúdico como ferramenta para intervir.

Assim, realizou-se uma oficina de letramento, a qual trazia questões culturais, como o folclore brasileiro, e também, jogos construídos com materiais reciclados, como por exemplo, potes de requeijão que foram utilizados para um jogo, cujo tinha como intuito mostrar imagens às crianças, as quais iniciavam com uma vogal, sendo assim, cada copo de requeijão possuía também uma vogal colada em sua lateral, com isso, as crianças deveriam relacionar as figuras aos copos de requeijão referentes. Também, foi construída uma roleta de contação de histórias com o tema do folclore, onde se utilizou o papelão como material principal, nela continham imagens dos personagens: saci, a sereia iara, curupira, o boto, caipora e o boitatá, para o ocorrer da atividade, as crianças giravam a roleta, onde a seta parava era contada a história juntamente com as crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

No decorrer de dois meses consecutivos as pesquisadoras acompanharam a turma do pré II da Educação Infantil de uma escola da rede municipal de João Pessoa. Nos primeiros momentos, inseriram-se no contexto escolar, e participaram dos afazeres rotineiros da turma, como o recreio, onde era possível observar como se dava a interação fora da sala de aula de cada um deles, como também durante a realização das tarefas de classe aplicadas pela professora. As observações e interações ocorreram a fim de participar das vivências, entretanto, sem o intuito controlar as variáveis.

Após os momentos de observações, realizou-se atividades práticas de avaliação psicopedagógica, segundo a fase do desenvolvimento a qual as crianças se encontravam, tendo como objetivo conhecer os aprendentes em suas esferas sociais e afetivas, seu estilo de aprendizagem, suas inquietações, bem como, ansiedades, pois, cada comportamento e reação frente ao que é proposto dizem muito a respeito da criança, podendo assim, fazer parte de sua construção de personalidade. Posto isto, para a avaliação psicopedagógica, foram realizadas as atividades voltadas para socialização, linguagem e identidade, que segundo Piaget (1999), fazem parte do período pré-operatório do desenvolvimento natural de crianças de dois a seis anos.

Durante as atividades propostas, as crianças demonstraram bastante envolvimento. Por conseguinte, para executar as referentes à socialização foi utilizada a musicalização, onde por meio da música elas interagiam entre si, desse modo, houve a participação de todos e foi possível perceber alguns alunos que tinham receio de interagir, por timidez ou alguma lacuna em seu processo de socialização. Sobre a linguagem, utilizou-se a contação de história, na qual, por meio de objetos apresentados as crianças atrelavam-nos à imaginação, dessa forma, promovia-se a criação de histórias. Em relação a isto, alguns alunos demonstraram inventividade demorada, enquanto outros apresentavam facilidade de conectar o objeto a um pensamento. Para a corporeidade, utilizaram-se algumas sentenças como “onde colocamos o chapéu, a pulseira e os óculos?”, com isso, pediu-se às crianças que por meio do desenho mostrassem os locais do corpo referentes à frase, a fim de localizarem no corpo do personagem desenhado onde cada item estaria relacionado, sendo assim, foi visto que muitos deles ainda não possuem a plena noção de corporeidade, tendo em vista que, não conseguiam corresponder os objetos a respectiva parte do corpo, como também, se confundiam em relação e este.

Desta maneira, por meio das vivências em sala de aula, acompanhando o engajamento deles nas atividades de classe, foram perceptíveis as dificuldades, principalmente ao que diz respeito o reconhecimento das vogais e os demais símbolos que envolvem o processo de aquisição da escrita, em consonância a isto, a reconhecimento fônica de cada vogal. Frequentemente, reconheciam a letra apenas quando decoravam a estrutura gráfica delas, e algumas letras isoladas, principalmente quando eram as referentes à inicial dos seus nomes, onde eles as descreviam como a letra do nome.

Nessa perspectiva, a intervenção – como proposto pela pesquisa-ação – foi realizada através da oficina de leitura e escrita, utilizando o tema “Folclore Brasileiro”, na qual foi possível trabalhar não só as questões pertinentes para a pré-alfabetização, mas também, fortalecer a cultura das lendas brasileiras. Sendo assim, o lúdico foi utilizado nesse aspecto, como facilitador, uma vez que as crianças das idades apresentadas se relacionam melhor através do jogo, pois as permite assegurar-se no que estão realizando, sem ter medo de errar ou serem reprimidas, mas capazes de ir melhorando a cada tentativa. Assim, sua utilização é propício para um desenvolvimento saudável socio afetivo.

Como resultado da oficina, as crianças inicialmente tiveram dificuldades para associar a letra ao som, o que já era esperado referente às observações prévias, entretanto, ao decorrer das tentativas eles iniciavam um processo de assimilação, que auxiliava para a efetivação da atividade. Desta maneira, cada imagem apresentada iniciada por uma vogal deveria ser colocada no cesto correspondente a letra. Assim, tentavam buscar na memória a estrutura gráfica e adivinhar qual seria a letra, não se atentando que o som correspondia à letra inicial, vendo que não seria possível, era explicado que necessitam atentar-se ao som e ao movimento da boca para poder identificar qual era a letra, no decorrer das tentativas eles correspondiam.

O entendimento rápido das crianças acerca do que estava sendo solicitado, se deu por conta do uso do lúdico como ferramenta facilitadora. Segundo Kaufmann-Sacchetto et al (2011), proporciona o entrosamento do aprendente com o assunto e o que é solícito por este, e assim, a aprendizagem se torna significativa para aprendente, onde é possível sua participação na construção desse conhecimento. Logo, o lúdico teve o papel de desconstruir a barreira que havia sido posta entre eles e o reconhecimento das vogais.

Já a Consciência Fonológica proporciona a competência metalinguística, que torna possível o acesso consciente ao nível fonológico da fala e à manipulação cognitiva de seus símbolos respectivos (SANTOS e NAVA, 2016). Logo, a atividade foi empregada com essa perspectiva, a fim de estimular o fonológico das crianças, para que possibilitasse o entendimento de que cada forma gráfica possui diferentes sons que são emitidos através do

movimento da boca, e estas, estão empregadas em diversas palavras do nosso cotidiano. Dada essa compreensão, as crianças irão trabalhar para acomodar estas informações, tendo o preparo necessário da pré-alfabetização, e assim, serem alfabetizados posteriormente.

CONCLUSÕES

Diante dos estudos levantados, fez possível observar que a utilização do lúdico durante o processo de pré-alfabetização é de grande relevância, tendo em vista que, o mesmo mostrou-se uma importante ferramenta facilitadora para o desenvolvimento da aprendizagem e que em conjunto com outros fatores, como a interação entre o ensinante, aprendente e a ludicidade é capaz de melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

Sob essa perspectiva, a utilização do lúdico por profissionais da educação é empregada no sentido da proposta de uma aprendizagem prazerosa e significativa para os aprendentes, levando em consideração que as atividades lúdicas estimulam a criatividade e a cognição. Dessa forma, o educador deve oferecer materiais diversificados que encorajem a imaginação infantil. Segundo Rodrigues (2013), o professor alfabetizador que assume uma postura positiva em relação aos jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras, tem resultados favoráveis no processo de aprendizagem dos alunos.

Além disso, é importante enfatizar que o lúdico não é só uma ferramenta no processo de aprendizagem, mas também, no processo de desenvolvimento humano. Segundo Piaget (1969), a utilização de materiais lúdicos, adicionam maior significado à medida que o indivíduo se desenvolve em seus estágios. Destarte, devido sua dinamicidade, as atividades lúdicas despertam na criança em desenvolvimento um olhar sensível aos detalhes, como também, desperta com maior intensidade a imaginação e criatividade, assim como destaca Winnicott (1975), por meio do brincar a criança ou o adulto desperta sua criatividade e personalidade integral.

Portanto, diante do atrás exposto, verificou-se que a aplicação de atividades lúdicas quando utilizadas como ferramentas mediadoras pelo ensinante, tem muito a contribuir para o processo de ensino-aprendizagem. Conjuntamente, é proposta uma reflexão acerca da importância de uma visão sensível do indivíduo e seu processo de aprendizagem, buscando uma aprendizagem prazerosa, construída de forma qualitativa e interativa, visando a construção da autonomia e senso crítico do aprendente.

REFERÊNCIAS

- AUSUBEL, D. **Aquisição e retenção de conhecimentos**. Tradução do original The acquisition and retention of knowledge (2000). Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.
- FERNÁNDEZ, A. **O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- KAUFMANN-SACHETTO, K. et al. O ambiente lúdico como fator motivacional na aprendizagem escolar. **Mackenzie**, São Paulo, n. 1, v. 11, 2011. Disponível em: <<http://editorarevistas.mackenzie.br/index.php/cpgdd/article/view/11170/6934>>. Acesso em: 3 set. 2018.
- KISHIMOTO, T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.
- LEWIN, K. **Teoria de campo em ciência social**. São Paulo: Pioneira, 1965.
- MALUF, A. **Brincar, prazer e aprendizagem**. São Paulo: Vozes, 2003.
- PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução de Dirceu A. Lindoso; Rosa M. R. da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1970.
- _____. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.
- RODRIGUES, L. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 98 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação. Universidade de Brasília, Brasília.
- SANTOS, M; NAVAS, A. **Transtornos de Linguagem Escrita: teoria e prática**. São Paulo: Manole, 2016
- VISCA, J. **Clínica psicopedagógica: epistemologia convergente**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.
- WINNICOTT, D. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.