

ATIVIDADES LÚDICAS: UM CAMINHO PARA A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO

Anne Flayse França de Lima ¹
Raimunda Salete da Silva Santos ²

INTRODUÇÃO

Alfabetização é o processo de aquisição da leitura e da escrita e letramento é a habilidade de usar a leitura e a escrita no contexto das práticas sociais. Portanto a alfabetização e o letramento são duas ações distintas, porém deveriam ser indissociáveis. Sabendo do grande desafio que os professores encontram diante do alfabetizar letrando, este trabalho preocupa-se em destacar a importância e a necessidade de incluir as atividades lúdicas nesse processo, pois a aprendizagem deve acontecer de forma significativa, dinâmica e prazerosa, assim os jogos e as brincadeiras precisam fazer parte do cotidiano escolar. A criança precisa ser protagonista do seu processo de aprendizagem.

São vários os fatores que podem interferir na apropriação dos conhecimentos, podemos destacar aspectos sociais, econômicos, afetivos, cognitivos, emocionais, e familiares. Nesse processo de pandemia e ensino remoto, as diferenças entre os que tinham mais dificuldades de aprender foram acentuadas e o professor precisou se reinventar, aprender a usar as tecnologias de forma mais efetiva e buscar novas estratégias pedagógicas para atender as necessidades de aprendizagens nas mais diferentes formas.

Na ação de retorno às aulas presenciais ou híbridas a educação segue repleta de desafios, pois muitas crianças estão retornando com vivências de perdas e luto. A escola precisa ser uma rede de apoio multidisciplinar em parceria com a família, pois terá

¹ Graduada em Pedagogia pela Universidade Estadual Vale do Acaraú/UVA, Especialista em Alfabetização e Letramento pela Faculdade Única de Ipatinga/MG, Professora da Rede Municipal de Ensino, Mestranda do Curso de Ciências da Educação pela Faslugo; anneflayse@gmail.com;

² Graduada em Pedagogia pela Universidade Vale do Acaraú/UVA, Especialista em Educação Infantil pela Faculdade Única de Ipatinga/MG, Professora da Rede Municipal de Ensino, Mestranda do Curso de Ciências da Educação Pela Faslugo; saletelais29@email.com;

como papel principal acolher essas crianças, zelar pela saúde e segurança de todos e reorganizar os conteúdos de acordo com o novo cenário educacional, sem deixar de ser um espaço agradável e divertido, assim o lúdico precisa estar presente através de músicas, jogos e brincadeiras.

A ludicidade proposta pelos jogos e brincadeiras é indispensável no processo educativo, pois brincar é uma ação própria da criança, além de oportunizar diversas aprendizagens para o convívio social, através da mediação intencional do professor é possível instigar a argumentação, resolução de problemas e desafios, e colher resultados bastante positivos. Portanto para o entendimento acerca das atividades lúdicas, tão importantes nesse processo. Silviane Barbato ressalta importância da inserção de atividades lúdicas como suporte para a aprendizagem:

As crianças de 6 anos constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas, como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores. (Silviane Barbato, 2008, p. 21)

A alfabetização lúdica favorece uma aprendizagem significativa dando sentido à alfabetização e o letramento. O brincar pedagogicamente deve fazer parte do dia-a-dia escolar, mas de forma responsável, com planejamento e objetivos de aprendizagens claros para que haja eficácia, pois como diz a própria autora, cada criança aprende de forma diferente, sendo preciso o educador ter conhecimento do que ela sabe e o que ela precisa aprender. Vale ressaltar, a importância do diagnóstico avaliativo acerca das capacidades, que as crianças possuem e que vão conquistando gradativamente. Cabe à escola oferecer variadas situações de contato com a escrita para que elas se familiarizem. É preciso, portanto, planejar o ensino, considerando que os alunos chegam às instituições tendo percorrido diferentes caminhos e cabe à escola garantir que seus direitos de aprendizagem sejam atendidos.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

Este trabalho abrange a área da educação voltada para a alfabetização e letramento, onde se espera contribuir com as crianças do ciclo de alfabetização, sendo possível

envolver alunos e professores no desenvolvimento de métodos, que utilizam de atividades lúdicas, para ampliar a aprendizagem dos alunos.

Pesquisa é um conjunto de procedimentos voltados para investigação e solução de problemas teóricos ou práticos por meio da utilização de métodos científicos, segundo Andrade (2009, p. 111).

O referido estudo, contou com uma pesquisa bibliográfica, uma vez que buscou como fonte de pesquisa livros, revistas, internet, etc. Dentre eles, foram citados: (Kishimoto, 1994), (Corbalán, 1994), (Barbato, 2008), (Vygotsky, 1987), no qual abordam a importância de trabalhar o lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Restringiu-se a pesquisa descritiva que busca descrever as características da aprendizagem lúdica.

REFERENCIAL TEÓRICO

A palavra lúdico se origina do latim ludus que significa brincar. Corbalán menciona o que entendo ser uma excelente contribuição para que possamos expressar nossa concepção do lúdico e de seu uso como instrumento metodológico na prática docente.

Ensinar e aprender pode e deve ser uma experiência com bom êxito do sentido de algo que traz felicidade aos alunos. Curiosamente quase nunca se cita a felicidade dentro dos objetivos a serem alcançados no processo ensino-aprendizagem, é evidente que só poderemos falar de um trabalho docente bem feito quando todos alcançarmos um grau de felicidade satisfatório. (CORBALÁN, apud ALSINA, 1994, p. 14).

No entanto o lúdico não deve resumir-se às propostas pedagógicas de pretexto ou instrumento para o ensino de conteúdos. Para que uma proposta pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças. É possível que a aprendizagem esteja ligada a satisfação. Quando aprendemos é por que sentimos interesse, dependendo da forma como nos ensinam, podemos aprender ou não. Às vezes o fato de não entendermos ou de não gostarmos de algo está apenas na maneira como nos foi repassado.

Kishimoto, 1994 fala sobre a importância das aulas lúdicas.

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. (KISHIMOTO, 1994).

Com base no autor se entende que o ensino, deve acontecer de forma dinâmica, e com situações didáticas bem planejadas para que as crianças ao mesmo tempo em que brinquem se apropriem de conhecimentos necessários ao processo de alfabetização e letramento de forma lúdica e criativa. O valor da motivação no aprendizado é cada vez mais reconhecido pela grande maioria dos educadores. A ludicidade hoje é vista como algo fundamental no processo, fazendo com que cada vez mais se produzam estudos de cunho científico para entender sua dimensão e se busque novas formas de intervenções pedagógicas como estratégia favorecedora de todo o processo de alfabetização e letramento.

Observa-se que o ato de brincar tem suma importância no desenvolvimento do indivíduo, tanto no ponto de vista psicológico quanto cognitivo e sociocultural. Todavia o professor deverá sempre ter clareza sobre o que se espera em cada ação pedagógica, pois o processo de aprendizagem ocorre nas crianças de forma diferenciada, e que a heterogeneidade de conhecimentos dos aprendizes no processo de alfabetização, não deve ser tratada como fator de exclusão, mais sim como um fenômeno natural, que revela os diferentes percursos de vida, de interesses e de oportunidades das crianças. O foco, portanto, é no modo como tratar as diferenças na perspectiva de promover meios para que as crianças possam ter o direito de aprender garantido, pois a leitura e a escrita é a porta de acesso para as diferentes práticas culturais presentes na sociedade.

Assim sendo podemos aqui ressaltar através dessa pesquisa a importância de dar significado à aprendizagem das crianças através de propostas lúdicas, pois aprender é um direito que precisa ser garantido antes, durante e depois da pandemia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O estudo apresentado destacou reflexões importantes e positivas enfatizando a importância da ludicidade, pois se compreende que o lúdico contribui para desenvolver todas as áreas do conhecimento, auxiliando no processo de construção do ensino e da aprendizagem, levando em consideração o desenvolvimento da criança e sua faixa etária. Assim é importante os educadores conhecerem bem seus alunos, pois as turmas são heterogêneas e muitos terão dificuldades distintas, daí a necessidade de refletir sobre a importância de diversificar as atividades com práticas lúdicas, criando diferentes oportunidades de aprendizagem, pois em uma mesma turma, as crianças apresentam necessidades diferentes.

Para compreender a singularidade da brincadeira como forma de atividade Vygotsky (1991) aponta o que é preciso entender no caráter essencial dessa atividade.

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança; representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de criança muito pequena e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções da consciência, ela surge originalmente da ação. O velho adágio de que o brincar da criança é imaginação em ação deve ser investido; podemos dizer que a imaginação nos adolescentes e nas crianças em idade pré-escolar, é o brinquedo em ação (Vygotsky, 1991, p.106).

O lúdico aguça a imaginação da criança, agindo como forma de estímulo ao pensar, como diz o autor a imaginação é um processo psicológico novo, que através do brincar ele desenvolve o raciocínio de forma agradável através das ações psicológicas que o brincar lhe proporciona. É importante que a escola tenha o brincar no seu planejamento, contribuindo para a inserção social de maneira a desenvolver a coletividade e a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto conclui-se que as atividades lúdicas, têm um papel importante no processo de alfabetização das crianças, por permitir uma maior interação entre elas e os conteúdos, visto que os métodos são mais dinâmicos, fazendo com que os alunos sintam prazer em participar das atividades.

Contudo é preciso trabalhar sempre visando alcançar os objetivos de propor a todos os estudantes, educação de qualidade onde eles possam ter o direito de aprender

garantido, pois a leitura e a escrita é a porta de acesso para as diferentes práticas culturais presentes na sociedade e o professor é fundamental nessa caminhada, pois suas ações pedagógicas influenciam diretamente na aprendizagem. O professor deve se colocar sempre como principal motivador e mediador da aprendizagem dos seus alunos, para isso o mesmo deve está sempre em busca de aperfeiçoar sua prática, se colocando como um pesquisador.

Palavras-chave: Ludicidade; Alfabetização; Letramento; Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

CORBALÁN, F. **Juegos matemáticos para secundaria y bachillerato**. Madrid: Síntesis, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1994.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar**. In: VIGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução de Maria da Penha Villalobos. 2. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-117.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. 9.ed. São Paulo: Atlas, 2009.