

LUDICIDADE, JOGOS E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: QUAL O PAPEL DO JOGO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA?

Ana Júlia Schaparini Dillmann ¹
Denis William Gripa ²

RESUMO

Ao tratar do processo de alfabetização e letramento, muitas vezes depara-se com práticas educativas que acabam por limitar a autonomia, a criatividade, a dinamicidade e a socialização da criança, habilidades fundamentais para o seu desenvolvimento integral. O sistema escolar precisa construir ambientes que ofereçam experiências e interações com a leitura e escrita, dando um real significado para aquilo que as crianças aprendem. Um tema muito abordado nos últimos anos é o da ludicidade e da utilização de jogos. Através destes, a criança pode desenvolver habilidades únicas e necessárias para o seu desenvolvimento integral. Com o intuito de ampliar o debate desta temática, esta pesquisa teve como objetivo discutir o papel do jogo no primeiro ciclo do ensino fundamental, problematizando as potencialidades da adoção de práticas lúdicas durante a alfabetização e o letramento das crianças. Por se tratar de Pesquisa social de abordagem qualitativa, utilizou-se as técnicas de pesquisa bibliográfica e documental, além de entrevistas semiestruturadas com docentes do município de Farroupilha/RS. Na fundamentação teórica, recorreu-se a autores como Brougère (2002), Soares (2010) e Soares (2014) para abordar as principais temáticas inerentes a esta pesquisa. Posteriormente, as entrevistas foram analisadas através da técnica de análise de conteúdo, na qual foi possível correlacionar os dados produzidos na pesquisa bibliográfica, na pesquisa documental e nas entrevistas realizadas. A partir dessa correlação, as reflexões construídas compuseram os materiais didáticos que foram elaborados e distribuídos aos docentes da rede municipal de Farroupilha/RS. O principal resultado da pesquisa foi a necessidade de refletir sobre o papel do jogo na prática pedagógica. Concluiu-se que a busca pela formação integral na educação passa pela compreensão e valorização do lúdico para o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo das crianças.

Palavras-chave: Alfabetização, Letramento, Ludicidade, Jogos, Processo Ensino-Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

As concepções e práticas no campo da educação estão em permanente transformação ao longo da história. A alfabetização, por exemplo, foi vista durante um longo período de tempo como ‘aprender o sistema convencional de escrita’, como se tudo não passasse de apenas uma simples codificação e decodificação de letras, sílabas e palavras, e o grande problema da aprendizagem consistia em encontrar um método que fosse capaz de atender a todas(os). Por muito tempo, a aprendizagem foi sustentada pela teoria do associacionismo, em

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul - IFRS Campus Farroupilha, ana.dillmann@gmail.com;

² Professor orientador: Mestre em Saúde pela Universidade do Vale do Itajaí - Univali, denisgripa@hotmail.com.

que acreditava-se que a criança dependia de estímulos externos e exercitação de habilidades para aprender (SOARES, 2010), no entanto, com o tempo percebeu-se que somente decifrar os símbolos apresentados não era mais suficiente.

Fazendo uso das palavras de Soares (2014), foi somente em 1980 que novos princípios pedagógicos surgiram e passaram a mostrar à sociedade que só alfabetizar as(os) alunas(os) não era mais suficiente, não da forma que ocorria até então. Algumas correntes, como o construtivismo, passaram a defender que a alfabetização só possuía algum sentido quando esta fosse aplicada em práticas sociais de leitura e escrita, ou seja, quando a pessoa fosse capaz de usar a leitura e a escrita no cotidiano, tornando-se mais do que alfabetizada, letrada.

No entanto, mesmo com diversas mudanças nos processos de ensino-aprendizagem, ainda observa-se na educação práticas que limitam o desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da socialização das(os) alunas(os), elementos fundamentais para pensar uma educação integral. Fazendo uso das palavras de Freire (2005), muito mais do que ensinar conteúdos específicos, a escola precisa ‘ensinar a viver’, pois a vida humana não está restrita aos muros da escola. A partir desta ideia, um tema que ganha espaço no âmbito educacional e que tem contribuições significativas para este debate é o uso de jogos no processo de ensino e aprendizagem, mais especificamente no processo de alfabetização e letramento. Conforme apontam Cintra et al (2010), é justamente através da ludicidade que a educação pode oferecer à criança oportunidades de desenvolver atividades em equipe, momentos de socialização e imaginação, de forma satisfatória e potencializadora.

Os próprios documentos oficiais da educação brasileira, trazem a questão da ludicidade como fundamental para o processo de ensino e aprendizagem. A BNCC - Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), disserta sobre a valorização da ludicidade e a importância de articulação das experiências vividas na educação infantil, durante o processo de alfabetização nos anos iniciais, com vistas a progressiva sistematização destas experiências para que as(os) alunas(os) desenvolvam novas formas de se relacionar com o mundo, construindo novas possibilidades de leitura e formulação de hipóteses sobre os fenômenos, testando e refutando tais hipóteses, em um processo ativo de construção de conhecimentos.

Porém, mesmo sendo um tema discutido de forma recorrente no campo da educação, e reconhecido como fundamental nos documentos oficiais da educação brasileira, pode-se colocar o jogo e a ludicidade como um grande desafio para as(os) docentes. Conforme aponta Freire (2005), ainda não consegue-se perceber os jogos com seriedade, ou com capacidade de proporcionar algo ao ambiente escolar que não seja diversão, entretenimento ou passatempo. Compreender a complexidade do tema jogo e instituir práticas lúdicas na educação, requer um

aprofundamento teórico e metodológico, além de um olhar crítico e sensível para os processos de ensino e aprendizagem durante a alfabetização e o letramento. Deste modo, com o intuito de contribuir para a discussão sobre o uso de jogos e a constituição de práticas lúdicas na educação, este artigo tem como objetivo discutir o papel do jogo no primeiro ciclo do ensino fundamental, problematizando as potencialidades da adoção de práticas lúdicas durante a alfabetização e o letramento das crianças.³

METODOLOGIA

Caracterizada como uma pesquisa social de abordagem qualitativa, esta pesquisa teve como ponto de partida a necessidade de “[...] compreender a lógica interna de grupos, instituições e atores” (MINAYO, 2006, p. 23) para incorporar os significados e as estruturas presentes no tecido social. Inicialmente buscou-se identificar as opiniões, percepções e demandas das(os) docentes que trabalham com alfabetização e letramento no primeiro ciclo do ensino fundamental nas escolas públicas municipais de Farroupilha/RS, em relação à temática em questão. Para isto, fez-se uso de entrevistas semiestruturadas como técnica para a produção de dados. Através de amostra não-probabilística de caráter intencional, estabeleceu-se contato com a Secretaria de Educação do município de Farroupilha/RS, que fez um convite ao corpo docente que atua com o primeiro ciclo do ensino fundamental para participar da pesquisa. Após a realização do convite, foram disponibilizados os contatos de cinco professoras que se prontificaram a conversar; todas do sexo feminino, efetivas na rede municipal e que atuavam com 1º e/ou 2º anos do ensino fundamental. Na sequência, contactou-se as docentes, com o intuito de explicar o projeto, solicitar a assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e agendar as entrevistas, que foram realizadas via Google Meet.

As cinco entrevistas foram gravadas e posteriormente transcritas. Na sequência, as mesmas foram analisadas através da técnica de análise de conteúdo, que permitiu que as respostas dadas nas entrevistas fossem analisadas entre a linguística tradicional e a interpretação do sentido das palavras, a hermenêutica (CAMPOS, 2004).

Após as entrevistas, buscou-se pesquisar, em fontes primárias e secundárias, materiais que dessem suporte para a construção dos materiais didáticos. Nesta etapa da pesquisa, fez-se

³ O presente artigo é fruto do projeto de pesquisa intitulado “Ludicidade, jogos e o processo de alfabetização: Construindo materiais didáticos para o primeiro ciclo do ensino fundamental”, e foi realizado com apoio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul (IFRS - Campus Farroupilha) através de auxílio financeiro para bolsa de iniciação científica do Edital IFRS nº 64/2019 – Fomento Interno 2020/2021.

uso de pesquisa bibliográfica e análise documental. Lançou-se mão das palavras de Gil (2008), ao argumentar que a pesquisa documental se assemelha muito com a pesquisa bibliográfica, a única diferença entre as duas está na natureza das fontes: enquanto a pesquisa bibliográfica usa fontes secundárias, que são as diversas contribuições de autores sobre a temática em questão, a pesquisa documental se vale de fontes primárias, que não receberam tratamento analítico ou que podem ser reelaborados a partir dos objetivos da pesquisa.

Com vistas à produção de conhecimentos pertinentes e relevantes para o público alvo da pesquisa, procurou-se construir os materiais didáticos correlacionando às análises realizadas das entrevistas com as docentes, com as fontes primárias e secundárias selecionadas. A principal categoria analítica encontrada foi a que compõe este escrito, e foi elaborada em forma de questão: qual o papel do jogo na prática pedagógica?

Por fim, com o intuito de atribuir relevância social à pesquisa acadêmica, que por vezes mostra-se distante da realidade e das demandas sociais, buscou-se socializar os conhecimentos produzidos com a rede municipal. Para isto, duas estratégias foram planejadas: em um primeiro momento, os materiais didáticos construídos seriam disponibilizados em versão digital para todas as escolas da rede municipal, e posteriormente, a secretaria de educação organizaria uma formação continuada com todas(os) as(os) docentes que atuam com o primeiro ciclo do ensino fundamental, em que seria trabalhada a temática de jogos para a adoção de práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento. Em função da pandemia de Covid-19, apenas a primeira estratégia foi posta em prática, pois as formações continuadas da prefeitura deixaram de ocorrer durante o período da pandemia, impossibilitando o espaço para a formação docente.

Importante destacar que o início deste trabalho ocorreu após a tramitação e aprovação no Comitê de Ética em Pesquisa (CEP), em que foi registrado sob o número 29750820.5.0000.8024, e que o mesmo contou com a parceria da Secretaria de Educação do município de Farroupilha/RS durante todo o percurso da pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes de adentrar especificamente no uso de jogos nas práticas pedagógicas é preciso compreender melhor a perspectiva que a(o) docente tem sobre ludicidade. As práticas pedagógicas sempre derivam das concepções que a(o) docente possui sobre o processo ensino-aprendizagem, que é permanentemente atravessado por diversos temas. Portanto, no

caso desta pesquisa, partimos da premissa que é a compreensão que a(o) docente possui acerca da ludicidade e do jogo, que determina se suas práticas serão menos ou mais lúdicas.

Chama a atenção a compreensão das entrevistadas que entendem a ludicidade como uma forma de dar movimento à educação, não no sentido motor, mas sim de dar maior dinâmica às rotinas escolares. Pode-se usar o exemplo da Professora A, quando coloca que “Eu olho a ludicidade como um fazer pedagógico prático (...) senão fosse lúdico tu ia ficar naquela mesmice, todo dia a mesma coisa, o copia, o escreve ou o faz ali”.

O fato da professora ver a ludicidade como algo que movimenta a educação, leva a entender que o jogo está contemplado nas práticas dessa professora, como uma forma de equilibrar as ações docentes e superar as práticas mais passivas e diretivas. Vislumbra-se a partir desta fala um alinhamento com Freire (2011, p. 39) que aponta que “Há que se encontrar a medida certa entre a movimentação corporal e a imobilidade, entre o sério e o lúdico, entre o prazer e a obrigação rotineira”.

Esta concepção também aproxima-se do proposto por Dantas (1998), de que o equilíbrio entre o livre e o imposto, entre a atividade lúdica e a atividade produtiva, é capaz de estabelecer uma relação dialética entre jogo-trabalho, resgatando a liberdade do jogo e o prazer do trabalho. Pensando no processo de alfabetização e letramento, faz-se uso das reflexões da mesma autora, que observa que as crianças brincam com as palavras, com as letras, com o computador, de forma livre e lúdica, para depois dar um caráter instrumental a qualquer destas coisas, e esse processo aproxima a criança das aprendizagens escolares.

A partir deste debate sobre a compreensão docente acerca da temática, tem-se o primeiro desdobramento a se discutir: o papel do jogo nas práticas pedagógicas. Quando o assunto é qual o espaço que o jogo possui no ambiente escolar, alguns docentes veem as atividades lúdicas como sinônimos de bagunça, desordem e crianças incontroláveis. Porém, não seria o jogo elemento fundamental para construir uma educação de corpo inteiro? Segundo Freire (2005), passa-se muito tempo em uma sala de aula para adquirir diversos conhecimentos e no fim do processo de escolarização pouco se aprende, porque, muitas vezes, a maior preocupação da escola é a quantidade e não a qualidade.

A escola, em diversas ocasiões, deixa de se preocupar com o sentido que determinado conteúdo terá na vida da criança, para cuidar somente do currículo que deve ser aplicado e avaliado em cada período letivo. Esta questão é atravessada inclusive pela visão das famílias acerca do processo educacional, conforme pode-se perceber na fala da Professora B, que comenta sobre a dificuldade que a instituição e os pais têm de ver o jogo com seriedade. Ela diz: “(...) eles têm que se acostumar que eles não vão encher o caderno com um monte de

coisas, porque eles precisam ter outras aprendizagens, não somente a escrita lá no caderno”. Há, portanto, uma necessidade de compreensão de que educar uma criança vai além de letras, palavras e números. É preciso, além disso, construir um processo de educação integral que pense no desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo da criança, pois estes são campos essenciais à vida.

Por mais que docentes utilizem os jogos como um momento de fuga e entretenimento, percebe-se que a maioria das professoras entrevistadas reconhecem a importância do jogo em suas práticas pedagógicas. A professora B, por exemplo, destaca a importância do jogo livre. Ela comenta:

(...) acreditam que tem que deixar a criança ter este tempo livre pra brincadeira. Porque é nessas brincadeiras livres que a gente consegue enxergar algumas dificuldades... às vezes específicas de alfabetização ou às vezes específicas de motricidade e de relacionamento que as crianças têm.

Além de ver o jogo como uma atividade dotada de aprendizagens e habilidades a serem desenvolvidas pela criança, outras docentes reconhecem a importância que há de trazer significado ao que é ensinado. Em algumas circunstâncias, aquilo que a criança aprende na escola não tem sentido em sua vida cotidiana. Como a própria Professora C comenta: “Porque às vezes colocar o beabá lá no quadro, eles já têm isso, eles vêem isso, eles tem um mundo letrado ao redor deles e às vezes os jogos não.”. Posto isso, não se trata de abdicar dos conteúdos específicos do processo de alfabetização e letramento, mas da compreensão de que se faz necessário que educadores forneçam outro conjunto de atividades e experiências às crianças na construção do processo de ensino e aprendizagem, como por exemplo, os jogos.

O direito da criança brincar e a construção de práticas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem é intrínseco ao conceito de aprendizagem significativa. A aprendizagem significativa pode ser descrita como aquela na qual a criança, a partir dos seus conceitos e suas experiências prévias, consegue - através da maneira como a(o) docente apresenta a nova informação (mediação) - reorganizar internamente seu conhecimento do mundo (esquemas cognitivos) para a compreensão de experiências, valores e ideias (GARÓFANO e CAVEDA, 2005). Destarte, a utilização dos jogos exerce, a partir deste conceito, a função mediadora na prática pedagógica, detendo grandes potencialidades no que tange ao processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, especialmente durante a fase de alfabetização e letramento.

Outro autor que possui a visão de significar aquilo que é ensinado é Paulo Freire. Em um de seus textos, Soares (2010) comenta que Freire ia totalmente contra a distância que ocorre entre aquilo que é ensinado e a realidade contextual. Para Freire, é extremamente

importante transformar o material para que este esteja carregado de significados sociais, culturais, políticos e vivenciais. Ou seja, é necessário que a(o) docente tenha conhecimentos e habilidades para construir uma prática pedagógica que permita a relação entre os conhecimentos escolares e o mundo. Deste modo, percebe-se que o jogo detém potencialidades que o colocam como uma possibilidade na mediação desse processo.

Neste sentido, ao compreender o jogo e a brincadeira como uma atividade que não é restringida ao entretenimento, surge a questão de como associar estes termos com o processo de ensino e aprendizagem. Para alguns autores como Brougère (2002), o jogo e a escolas convergem e divergem em algumas características, como o fato do jogo possuir incertezas e frivolidades, ao contrário do ambiente escolar. O autor defende que o foco principal está em visualizar o jogo em relação a todas as aprendizagens que podem surgir sem terem sido criadas com um intuito instrumental e produtivo.

No entanto, as(os) docentes tendem a modificar uma brincadeira ou um jogo para poder atingir o nível de produtividade adequado, ou seja, eles tendem a pensar o jogo em função das atividades e não o contrário. Esta ação, muitas vezes, acaba por retirar a essência do jogo. Para Brougère (2002), portanto, é preciso ver o jogo livre como uma atividade dotada de aprendizagens e habilidades a serem desenvolvidas pela criança por meio da exploração e do divertimento. Não é necessário curvar a ludicidade frente a educação, mas compreender que o jogo por si só já é capaz de oferecer aprendizados significativos à criança.

Em uma outra vertente, estariam os jogos educativos, que diferente dos jogos livres, tendem a se moldar para alcançar os objetivos pedagógicos propostos pelas instituições escolares. Entretanto, como já mencionado anteriormente, é importante encontrar um equilíbrio entre ambos. Conforme Dantas (1998) aponta, o jogo tende ao trabalho, assim como a criança tende ao adulto.

Sendo assim, nesta perspectiva percebe-se que a grande questão não está centrada em usar jogos como meios para fins pedagógicos ou livres com um fim em si mesmo, mas sim em reconhecer que os jogos não são simples ferramentas e que fazem parte do processo de desenvolvimento da criança, tanto cognitivo, quanto motor e psicossocial. É necessário compreender a alfabetização como um processo amplo, que vai além de decodificação de palavras e memorização de símbolos. Assim é possível a ampliação do escopo de análise para todas as funções que são necessárias para esta fase da escolarização. Fazendo uso das palavras de Rodrigues (2013, p. 20), a alfabetização “requer um conjunto de estruturas de pensamentos e habilidades psicomotoras que possibilita a compreensão de natureza conceitual e das formas de representação gráfica da linguagem.” Ainda segundo a autora, a criança precisa

desenvolver uma série de questões como “a coordenação motora ampla, esquema corporal, coordenação visomotora, discriminação visual e auditiva e também orientação tempo-espacial.” (IBIDEM). E quando a criança tem a oportunidade de brincar, ela tem as condições necessárias para desenvolver todas essas habilidades de forma lúdica, o que acaba por tornar o processo ensino-aprendizagem mais prazeroso e significativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo teve como principal objetivo abordar uma temática que vem sendo estudada há tempos: o uso de jogos e atividades lúdicas no processo de alfabetização e letramento das crianças. Refletir sobre qual o papel do jogo na educação é importante para avançarmos na busca pela constituição de práticas pedagógicas mais lúdicas. Mas, para que consiga-se construir práticas pedagógicas que explorem estas potencialidades, reforça-se a necessidade de que esta temática esteja mais presente nas discussões e no planejamento docente, e que sejam constantemente problematizadas e refletidas em um permanente processo de ação-reflexão-ação por parte dos docentes.

O lúdico oferece à criança a oportunidade de assimilar novos conhecimentos, de desenvolver a sociabilidade, a criatividade, além de aprimorar as suas habilidades motoras. A busca pela formação integral na educação passa pela compreensão e valorização do lúdico para o desenvolvimento motor, cognitivo, social e afetivo das crianças. Portanto, ampliar os estudos que explorem as diferentes facetas da ludicidade e da utilização de jogos nas práticas pedagógicas, nas diferentes etapas da escolarização básica e nas distintas áreas do conhecimento, nos parece fundamental.

Conclui-se, fazendo uso das palavras de Brougère (2002), ao afirmar que quando se é capaz de entender que aprende-se nas diversas experiências do cotidiano, mesmo sem a intenção de aprender, finalmente torna-se capaz de compreender a potencialidade que há no jogo.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos ao IFRS pelo apoio financeiro, assim como a Secretaria de Educação do município de Farroupilha/RS pelo apoio logístico e parceria. Ambas as instituições foram fundamentais para a execução desta pesquisa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum**. Brasília/DF, 2017.

BROUGÉRE, Gilles. Lúdico e educação: novas perspectivas. **Linhas Críticas**, Brasília, v. 8, n.14, jan/jun. 2002.

CAMPOS, Carlos José Gomes. Método de análise de conteúdo: ferramenta para a análise de dados qualitativos no campo da saúde. **Revista Brasileira de Enfermagem**, São Paulo, n. 57, v. 5, out. 2004. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/reben/a/wBbjs9fZBDrM3c3x4bDd3rc/abstract/?lang=pt> Acesso em: 30 abr. 2021.

CINTRA, Rosana Carla Gonçalves Gomes; PROENÇA, Michelle Alves Muller; JESUÍNO, Mirtes dos Santos. A historicidade do lúdico na abordagem histórico-cultural de Vigotski. **Revista Rascunhos Culturais**. Mato Grosso do Sul, v.1 n.2, p.225 -238, jul/dez. 2010.

DANTAS, Heloysa. Brincar e trabalhar. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Thomson, 1998.

FREIRE, João Batista. **O Jogo: entre o riso e o choro**. 2.ed. São Paulo: Autores Associados, 2005.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. 1ª ed., São Paulo: Editora Scipione, 2011.

GARÓFANO, Virgínia Viciania; CAVEDA, José Luiz Conde. O jogo no currículo da educação infantil. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 59 -87.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª ed., São Paulo: Atlas S.A., 2008.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**. Pesquisa qualitativa em saúde. 9ª edição revista e aprimorada. São Paulo: Hucitec; 2006.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 96 f. Dissertação (Mestrado). Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, 2013.

SOARES, Magda. Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos. In: SOARES, Magda (org) **Alfabetização e letramento**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2010.

SOARES, Magda. Letramento em textos didáticos: o que é letramento e alfabetização. In: SOARES, Magda (Org.) **Letramento: um tema em três gêneros**. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2014.