



A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Resumo

O lúdico é uma importante ferramenta no processo de alfabetização, sendo assim, cria-se uma forma de apresentar aos educandos um ambiente de aprendizagem motivador e planejado, onde as mais diversas habilidades podem ser desenvolvidas. A presente pesquisa tem por objetivo apresentar a ludicidade como elemento contribuinte para o desenvolvimento no processo da aprendizagem na alfabetização. Explica como o lúdico pode contribuir na aprendizagem, na educação atual e resalta também a importância do papel do professor no processo ensino-aprendizagem, e alguns conceitos de teóricos sobre o que é ludicidade. Utilizou-se o método dedutivo, sendo de natureza básica, descritiva, abordagem qualitativa e bibliográfica. Nos jogos, os indivíduos precisam se deparar com situações-problema para que sejam estimulados corretamente, sendo justamente estes desafios que darão sentido ao jogo, portanto precisam apresentar alguma situação de impasse em que venha a se desenvolver uma solução. Conclui-se que o profissional de educação ter a consciência de estabelecer objetivos, é fundamental para dar significado às atividades, tais como: aonde quero chegar e porquê, conhecer seu público, idade, número de participantes, classe social, etapa de desenvolvimento psicológico do indivíduo e organização prévia de um material adequado para que o trabalho se torne viável, além de tempo, espaço, dinâmica, proximidade de conteúdos, dentre outros

Palavra-Chave: Aprendizagem, Desenvolvimento, Brincadeira.

Abstract

Play is an important tool in the literacy process, thus creating a way to present learners with a motivating and planned learning environment where the most diverse skills can be developed. The present research aims to present playfulness as a contributing element for development in the learning process in literacy. It explains how the playful can contribute to the learning, in the current education and also emphasizes the importance of the role of the teacher in the teaching-learning process, and some concepts of theorists about what is playfulness. The deductive method was used, being of basic nature, descriptive, qualitative and bibliographical approach. In games, individuals need to come across problem situations in order to be stimulated correctly, and it is precisely these challenges that will give meaning to the game, so they must present some situation of impasse in which a solution will be developed. It is concluded that the education professional is aware of establishing goals, is fundamental to give meaning to activities, such as: where I want to go and why, to know their audience, age, number of participants, social class, stage of psychological development of the individual and previous organization of a suitable material so that the work becomes viable, besides time, space, dynamics, closeness of contents, among others

Key words: *Learning, Development, Play.*

Introdução

As atividades lúdicas podem influenciar significativamente na construção do conhecimento do educando. A ludicidade e a expressão artística são ainda comumente vistas como subversivas. A arte mostra a vida de outra forma. Como comunicação estética, a arte carrega consigo a dimensão ideológica, política, sociológica, pedagógica.

Assim a pesquisa tem como objetivo geral analisar o lúdico e sua importância no processo de alfabetização. E como objetivos específicos: caracterizar as atividades lúdicas segundo processo ensino-aprendizagem na alfabetização; examinar a contribuição do Lúdico para o rendimento do aluno na aprendizagem; compreender como as atividades lúdicas podem influenciar no processo ensino-aprendizagem na vida do educando.

A base teórica foi construída com os teóricos Vasconcellos, Freire, Piaget, Cury, Vygotsky, Santos, Oliveira. Metodologicamente a pesquisa adota o método dedutivo, sendo de natureza básica, cuja abordagem do problema é qualitativa, pois trata-se de uma pesquisa bibliográfica e explicativa.

Diante do exposto o presente artigo foi dividido em partes. Na primeira parte, aponta que o brincar ajuda o educando a organizar suas ações e realinhar o real. Na segunda, considera o papel da aprendizagem na educação atual. Na terceira parte, menciona o papel do professor no processo ensino-aprendizagem. Na quarta parte, identifica a ludicidade e perspectivas na aprendizagem. Na quinta parte, estabelece a oficina psicopedagógica.

A construção do conhecimento

Ao se falar em aprendizagem pensa-se logo em alunos, escola e conteúdos sistematizados. Entretanto, a aprendizagem é bem mais ampla que a aquisição de conceitos escolares e está presente na vida de todos os seres humanos, o tempo todo, até último suspiro. Aprende-se a ser filho, irmão, pai,

mãe, vizinho, amigo, empregado, patrão, profissional, sem falar nas competências específicas, como andar de bicicleta, nadar, cantar, tocar um instrumento. Aprende-se adaptação e aprende-se a aprender.

É preciso definir também, que aprendizagem é uma tarefa pedagógica que exige certo espaço de tempo para que possa concretizar-se, ou seja, todo objeto em estudo precisa ser manipulado e compreendido. Somente assim, na relação sujeito-objeto, teoria e prática será possível caracterizar o processo de aprendizagem. Como salienta Vasconcellos (1994), O aluno vai construir o conhecimento a partir do seu contato, de sua interação com a realidade. “O aluno não aprende só na escola...”

Desta forma, observa-se que o aluno tem toda uma realidade e um mundo a sua volta para poder aprender, não sendo somente na escola onde ele adquire conhecimento e sim em todo o seu contato com a vida e com o mundo, nas ruas, com os amigos, com a família etc..

Segundo Freire (1999, p.77), “Aprender para nós é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito.” Com esta declaração ele inicia dizendo que o processo de aprendizagem é como uma construção, contínua e mutável, onde requer de nós constantes adaptações para que possamos retirar deste processo o melhor e aproveitar todas as suas etapas.

As contribuições da teoria construtivista de Piaget, sobre a construção do conhecimento e os mecanismos de influência educativa têm chamado a atenção para os processos individuais, que têm lugar em um contexto interpessoal, e que procuram analisar como os alunos aprendem, estabelecendo uma estreita relação com os processos de ensino em que estão conectados. O professor não pode ser visto somente como aquele que passa deveres e explica no quadro negro à lição do dia, ele não traz consigo somente aula, traz conhecimentos pedagógicos científicos, atitudes e valores, crenças, estratégias. “O educador educa a dor da falta cognitiva e afetiva, para a construção do prazer” (FREIRE, 1995, pg53). Freire leva o educador a refletir sobre a sua prática pedagógica, mostrando a importância da ética, do prazer em lecionar, do acreditar, da seriedade e da humildade inerente ao saber da competência. E extremamente preocupado com o ser humano e vê a prática

educativa, sobretudo, como humana. “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” E vai mais além, ao dizer que “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender.” Ainda, Freire acredita que o professor precisa ser criador, ousado, curioso, persistente, flexível, aceitar o novo, mudar e promover mudanças, mas sem perder a humildade. Precisa, sobretudo, ser um bom pesquisador, já que “Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Um se encontra no corpo do outro, enquanto ensino contínuo buscando, procurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago.” E continua afirmando... Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade.

Cury (2003) nos afirma que o profissional de hoje, com a modernização, infelizmente se tornou uma máquina de trabalhar, e com a intensificação do conhecimento, se preocupou muito em transmitir conteúdos de forma mecanizada. E afirma que “nós nos tornamos máquinas de trabalhar e estamos transformando nossas crianças em máquinas de aprender,” ou seja, informa-se muito mais do que se forma.

Ludicidade: Um dos principais eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem.

O lúdico tem sua origem na palavra latina “**ludus**” que quer dizer “jogo”, se achasse confinada a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução semântica da palavra “lúdico”, entretanto, não parou apenas nas suas origens e acompanhou as pesquisas de Psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo.

As implicações da necessidade lúdica extrapolam as demarcações do brincar espontâneo. A escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta um modelo lúdico. Por isso é tão frequente ouvirmos falas que apoiam e enaltecem a importância do lúdico estar presente na sala de aula, e queixas dos futuros educadores, como também daqueles que já se

encontram exercendo o magistério, de que se fala da importância da ludicidade, se discutem conceitos de ludicidade, mas não se vivenciam atividades lúdicas.

De acordo com Vygotsky (1984) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Segundo o autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária,

Segundo Freire (1997, pg71) é natural e cabe ao educador torná-lo epistemológico. Tudo se decide no processo de reflexão que o professor leva a cabo sobre sua própria ação. Piaget (1998, pg97) acredita que o jogo é essencial na vida da criança, para ele, os jogos constituem-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil. , já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Já Vygotsky (1980), diferentemente de Piaget, consideram que desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativa, segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como resultado de um engajamento individual na solução dos problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Piaget (1998, pg89) “diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. (Aguiar, 1977pg58).

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o

que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras (Vygotsky, 1987, p.134).

Na visão sócio histórica de Vygotsky, a brincadeira, o jogo, é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. Essa é uma atividade social, com contexto cultural e social.

Brincar pode ser analisado como um fenômeno filosófico, sociológico, psicológico, criativo, psicoterápico e pedagógico. Ao analisar o brincar como fenômeno filosófico, é abordado como contraponto à racionalidade e nos chama a atenção para o fato de que a criança necessita fantasiar e sonhar para não se limitar ao mundo racional, rotineiro, onde apenas resolveria problemas e acataria ordens. Segundo Santos (2002), “A criança sem a fantasia do brincar jamais terá o encanto, o mistério e a ousadia dos sonhadores, que só a emoção proporciona. A expressão lúdica tem a capacidade de unir razão e emoção, conhecimento e sonho, formando um ser humano mais completo e pleno”.

Como fenômeno sociológico, Santos (2002) destaca que o brincar é uma forma de inserir a criança na sociedade. Por meio dele, valores, crenças, normas, leis, regras, hábitos, costumes, história, princípios éticos, linguagem, sistema de produção e conhecimentos são construídos, transmitidos e assimilados pela criança.

Vygotsky, citado por Lins (1999, pg103), classifica o brincar em algumas fases: durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas.

A noção de “zona proximal de desenvolvimento” interliga-se, portanto, de maneira muito forte, à sensibilidade do professor em relação às necessidades e capacidades da criança e à sua aptidão para utilizar as contingências do meio a fim de dar-lhe a possibilidade de passar do que sabe fazer para o que não sabe. (Pourtois, 199)

Vygotsky (1989, p.109), ainda afirma que: “é enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.”

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra, desta forma, pode-se perceber a importância do professor conhecer a teoria de Vygotsky.

Os jogos precisam ser rigorosamente estudados e analisados para serem de fato eficientes, porque aqueles que são ocasionais, e que não passam pela experimentação e pesquisa, são ineficazes. Ao mesmo tempo, uma quantidade exagerada deles sem que estejam devidamente associados aos conteúdos e aos objetivos dentro da aprendizagem, também não tem nenhuma valia.

Podem até partir de materiais que o professor tenha disponível em sala, porém precisam atentar para a forma como devem ser trabalhados. O professor precisa ter muito mais criatividade, vontade, seriedade, competência e sensibilidade.

Para Piaget (1976), o jogo é uma atividade preparatória, útil ao desenvolvimento físico do organismo. Da mesma forma que os jogos dos animais constituem o exercício de instintos básicos e necessários, como os de combater ou caçar, também o indivíduo que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, sua curiosidade em estar experimentando, além de seus valores sociais. E pelo fato de o jogo ser um meio tão valioso e eficiente na aprendizagem, que em todo lugar em que se consegue transformar leitura,

cálculo, ortografia em brincadeira, observa-se que os alunos se apaixonam por essas ocupações tidas comumente como maçantes.

O jogo tem uma importância fundamental para as crianças, pois, durante a realização da atividade, ela explora o meio ao seu redor, através de ações motoras e mentais, livremente, espontaneamente, vivenciando tais experiências com prazer e satisfação.

Os jogos são instrumentos de suma importância para o desenvolvimento infantil, são fontes de diversão, mas também proporcionam situações educativas. Para a criança o jogo é um fim, pois ele joga por prazer, para o educador é um meio, que possibilita a vivência dessas situações educativas, cabendo então a ele a escolha dos jogos em função daquilo que se necessita trabalhar. Ao jogar, habilidades físicas e psicomotoras vão se desenvolver e serão estimuladas. Jogando a criança vai utilizar destreza, força, motricidade ampla e fina, equilíbrio e respiração, lateralidade e esquema corporal, orientação espacial e temporal, ritmo, direção, agilidade, tais funções se desenvolvem e se aperfeiçoam gradativamente.

Além dessas habilidades, os jogos solicitam e estimulam a capacidade de observação, as funções mentais superiores como atenção, concentração, memória, percepção visual, auditiva, olfativa, gustativa, tátil-cinestésica, pensamento, raciocínio lógico, criatividade, imaginação, linguagem, planejamento, análise e síntese. É importante selecionar jogos variados, que coloquem em movimento tais funções.

Para Cury (2003, pg94), o jogo para ele consiste em se poder trabalhar, sobretudo a autoestima, o controle da emoção, a capacidade de lidar com perdas e frustrações, de dialogar, de ouvir, ao lado do que se pode comumente extrair com finalidades didáticas. A eficiência maior estaria mais na figura do professor do que dos jogos em si. Aposta no lúdico, no jogo, porém com objetivo principal de estimular os alunos a serem pensadores, questionadores, e não repetidores de informação. E, sobretudo, saber valorizar mais a pessoa que erra do que o erro da pessoa.

Segundo Oliveira (2005), trabalhar o brincar permite a elaboração de um mundo de sentimentos e ações com significado sócio afetivo novo e crítico;

Podendo-se atribuir à atividade lúdica três funções: socializadora, na qual desenvolve hábitos de convivência; psicológica, podendo aprender a controlar seus impulsos, e pedagógica, trabalhando a interdisciplinaridade, a heterogeneidade, o erro de forma positiva, fazendo com que o indivíduo se torne no seu processo de desenvolvimento. No processo de ensino-aprendizagem, o professor, educador da era industrial, deve buscar educar para as mudanças, para a autonomia, para a liberdade possível numa abordagem global, trabalhando o lado positivo dos alunos e para a formação de um cidadão consciente de seus deveres e de suas responsabilidades sociais.

Oficinas Pedagógicas: onde o conhecimento é construído, vivenciado, compartilhado.

Ao buscar a definição para o termo, foram encontrados nos dicionários, vários significados, entre eles:

“Lugar onde se exerce um ofício”, “Laboratório” ou “Lugar onde trabalham os oficiais e aprendizes de algum ofício ou arte”.

Pode-se, então, definir a oficina como um local e um espaço de trabalho, onde aprendente e ensinante (aprendiz e oficial) estabelecem um vínculo afetivo espacial e uma relação dinâmica em que o conhecimento poderá ser construído, compartilhado, vivenciado, significado, mediado. A aprendizagem poderá ocorrer de modo significativo. Os afetos poderão ser expressos, os sujeitos poderão ser e estar integralmente.

A utilização do lúdico no trabalho desenvolvido nas oficinas aproxima o sujeito do conhecimento, promove vivências e experiências novas, possibilita a construção, a desconstrução e a reconstrução de conhecimentos, viver e experimentar sensações e sentimentos positivos e negativos (prazer, desprazer, alegria, tristeza, medo, vergonha, cooperação, competição, frustração, superação). Permite uma relação diferente com o erro ao colocá-lo como natural ao longo desses processos, proporciona a mediação entre ensinantes e aprendentes, leva à autonomia, à espontaneidade, à escolha, à

desistência, à retomada, à dúvida, à pesquisa, à descoberta, à superação, ao questionamento e à reflexão. A oficina psicopedagógica tem uma relação estreita com a ludicidade, a brincadeira e o jogo. Numa oficina psicopedagógica, as situações e as ações são lúdicas e permitem a expressão e elaboração de sentimentos e pensamentos, a aprendizagem dinâmica, a inter-relação, a reflexão, a descoberta, a criação, a discussão, a construção gradativa e progressiva do conhecimento que possibilita a superação das dificuldades de aprendizagem, a prevenção dessas dificuldades através da facilitação e da estimulação do desenvolvimento integral do sujeito, possibilitando aprendizagens significativas.

Uma oficina Psicopedagógica será sempre interdisciplinar, ou seja, diferentes áreas do conhecimento e diferentes funções estarão envolvidas em qualquer ação ou atividade ali desenvolvida e devem estar integradas.

As Oficinas Psicopedagógicas, caracterizam-se em um espaço onde emoção, prazer, subjetividade e ampliação de horizontes colaboram para o surgimento de novas reflexões, mais abertas, proveitosas e onde a oportunidade do diálogo seja uma constante possibilidade de integração.

O tema escolhido é tratado de forma psicopedagógica, portando são recomendadas para todos que apresentam dificuldades específicas ou cujo atendimento se faz melhor através deste procedimento.

Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem. (ANDRADE, Carlos)

Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita em matemática e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

Considerações Finais

Evidenciou-se através deste estudo que o lúdico deve estar inserido no processo de alfabetização. De acordo com esta perspectiva o lúdico é de suma importância para o processo de desenvolvimento cognitivo do educando, facilitando a interação no seu meio de convivência com os outros e atendendo os diferentes aspectos do desenvolvimento humano como: físico, mental, social, emocional e espiritual.

O lúdico é considerado um processo educacional. Nesse sentido faz-se necessário a sensibilização do educador para despertar a conscientização quanto às possibilidades do lúdico favorecer o bem-estar e o crescimento das potencialidades dos alunos, pois está diretamente ligada ao corpo, à mente e à emoção. A aprendizagem requer estímulo, situação influenciadora, ambiente propício, orientação, mas requer também disposição para aprender, incentivo, compreensão, autocrítica, motivos.

O brincar ajuda o educando a organizar suas ações e realinhar o real. Cabe às escolas não apenas tolerar, mais do que isso, considerar as brincadeiras como espaços essenciais de aprendizado. O lúdico está completamente ausente da instituição escolar. Está ausente da relação professor-aluno, da possibilidade de brincar, dançar, pintar, passear, mexer-se.

É preciso que as escolas compreendam a importância do lúdico na formação, não apenas da criança, mas também do educador.

Referências

BARRETO, Sidirley de Jesus. **Psicomotricidade: educação e reeducação**. 2. ed. Blumenau: Acadêmica, 2000.

BARBOSA, Laura Monte Serrat (org.) 2012. **Intervenção Psicopedagógica, no espaço da clínica**

BROUGERE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre. Artes Médicas, 1998.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo. Summus, 1987.

GRASSI, Tânia Mara. **Oficinas psicopedagógicas**. 2. ed. rev e atual- Curitiba: Ibpe, 2008.

HUIZINGA, J. Homo Ludens – 1938. Tradução de J. P. Monteiro. São Paulo, **Perspectiva**, 1971.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2000.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre. Artmed, 2002.

NOGUEIRA, Makeliny Oliveira Gomes **Psicopedagogia Clínica: Caminhos Teóricos e Práticos**/ Makeliny Oliveira Gomes Nogueira. LEAL, Daniela- Curitiba: Ibpe, 2011.