

**SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA
FACULDADE AMADEUS - FAMA
CURSO DE PEDAGOGIA**

MARIA ELIENE DOS SANTOS

O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**ARACAJU – SE
2020**

MARIA ELIENE DOS SANTOS

O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Dra. Alberlene Ribeiro de Oliveira.

**ARACAJU – SE
2020**

MARIA ELIENE DOS SANTOS

O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como requisito para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em: ____/____/____.

Banca Examinadora

Profa. Dra. Alberlene Ribeiro de Oliveira (Orientadora)

Profa. Dra. Maria Aparecida Souza Couto

Profa. Mda. Lucymar de Souza Leite Santos

Aracaju – SE
2020

O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

MARIA ELIENE DOS SANTOS¹

RESUMO

O objetivo desta pesquisa é analisar a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do processo de alfabetização, partindo do seguinte questionamento: A ludicidade pode ser considerada uma ferramenta importante no processo de ensino-aprendizagem das crianças na educação Infantil? Para responder essa questão, utilizou-se como metodologia a pesquisa bibliográfica através de livros e artigos de autores que contribuíram para a fundamentação teórica. Concluiu-se que os jogos são um recurso importante que o docente pode utilizar para a elaboração de atividades lúdicas e criativas que estimulam o desenvolvimento intelectual, contribuindo, assim, para o processo de ensino e aprendizagem das crianças.

Palavras-Chave: Lúdico. Ensino. Alfabetização.

ABSTRACT

This research aimed to analyze the importance of playfulness in pedagogical practice as a facilitator of the student's teaching and learning process in literacy. In this context, the following question arises: Can playfulness be considered an important tool in the process of teaching children's learning in early childhood education? In this way, bibliographic research was used as methodology through books and articles by authors who contributed to the theoretical foundation. It is concluded that the theoretical foundation. It is concluded that the use of games as a pedagogical practice in literacy is an important resource that the teacher can use in his classes as a pedagogical tool, as he must appropriate and make use of it in a playful and creative way so that activities can be elaborated. For intellectual development, thus contributing to the teaching-learning process of children.

Key words: Ludic. Teaching. Literacy.

¹ Graduanda em Pedagogia pela Faculdade Amadeus. E-mail: mariaeliene_santos@hotmail.com

1 Introdução

O lúdico tem a origem na palavra *ludo*, que significa jogo, mas esse significado foi evoluindo no decorrer de análises na área da educação e, em consequência, passou a ser parte da atividade humana que evidencia a ação e o movimento em experiência, seja ele motor, psicomotor ou intelectual (FORTUNA, 2000).

Destarte, Kishimoto (2011, p. 42) diz que “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico”.

Nota-se que os jogos são recursos importantes no processo de alfabetização, pois através deles se pode alcançar inúmeras ações, incentivando a interação e possibilitando uma aprendizagem eficaz, ao passo que desperta prazer e curiosidade na criança.

Nesse sentido, o jogo dá a possibilidade de investigar e de problematizar as práticas culturais do cotidiano, podendo ser um excelente recurso de participação e comunicação entre os alunos, como também um meio para eles compreenderem o mundo e se expressarem bem, dominando diferentes linguagens, diferentes instrumentos textuais.

Nessa perspectiva, o interesse por este tema surgiu devido à vivência na sala de aula da faculdade, com as disciplinas jogos e recreação, corpo e movimento e psicomotricidade de aprendizagem com a professora Jaqueline Cavalcante que elaborava várias atividades lúdicas. E também devido à mãe de um aluno que disse não acreditar que o filho dela aprendia com os jogos, mas com o livro ou escrevendo no quadro.

Então, para ter certeza de que o lúdico realmente contribui para o processo de ensino e aprendizagem, resolvi fazer esta pesquisa bibliográfica, que parte do seguinte questionamento: A ludicidade pode ser considerada uma ferramenta importante no processo de ensino-aprendizagem das crianças na educação Infantil?

Assim, o objetivo geral é analisar a importância da ludicidade na prática docente durante o processo de ensino e aprendizagem do aluno na alfabetização.

Para tanto, os procedimentos metodológicos contaram com uma abordagem de cunho qualitativo e foram embasados em pesquisa bibliográfica, considerando os

autores a seguir: Cunha (1998), Kishimoto (1998), Friedman (1998), Soares (2004) Ferreiro e Teberosky (2008), entre outros.

2 Uso dos jogos como prática pedagógica na alfabetização

Os jogos são um recurso que o docente usa na sua prática pedagógica, devendo se apropriar de forma lúdica e criativa para que possa elaborar as atividades por meio de sua prática pedagógica e para o desenvolvimento intelectual.

Desse modo, os jogos e brinquedos favorecem o aprendizado da escrita, da oralidade e da interpretação das atividades de cada disciplina pedagógica do docente. Furtado explicita que:

Os jogos e brinquedos são conhecidos como meios de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, de forma a estimular, na criança, a curiosidade, a observação, a intuição, favorecendo seu desenvolvimento pela experiência. Esse interesse e essa valorização do brincar na educação não são recentes; sua importância foi demonstrada já na educação greco-romana, com Aristóteles (384-322^a, C.) e Platão (247-348^a). A partir de então, muitos teóricos, como Montaigne (1533-1592, Comênio (1592-1671), Jean-Jacques Rousseau 1778). Pestalozzi (1746-1827) e outros, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. (FURTADO, 2008, p. 56)

Assim, as atividades relacionadas com jogos possibilitam aos alunos um desenvolvimento cognitivo, além da interação com o professor (RAMOS, 2003). Elas colaboram também para que o aluno possa lidar com os seus sentimentos, buscar prazer, descobrir seus desejos e vencer suas inseguranças para enfrentar obstáculos (ANTUNES, 2000).

Nessa direção, Pestalozzi (2008, [1808], p. 149 apud OLIVEIRA, 2017, p. 1010) chama a atenção por querer acabar com algumas heranças “[...] das escolas tradicionais que forçam os alunos a ficarem sentados, imóveis e calados”. Ainda o mesmo autor diz:

Tudo isso que a juventude aprende deve ser fruto da sua própria atividade, uma criação viva que ela produz livremente por si mesma. [...]. Todas as forças das crianças são estimuladas simultaneamente, de modo que trabalham sem se fadigar, porque fornecem esforços sem restrições. Elas se sentem então perfeitamente bem e entregam-se as suas atividades com alegria. Elas aprendem com prazer, [...] porque a matéria aprender é adaptada as forças que tenha adquirido as mais altas capacidades de atenção, de

discernimento e de reflexão; porque tudo isso que é ensinado articula-se ao desenvolvimento da criança e em relação a isso que ela já sabe; porque a criança vive no meio de tudo isso que aprende. (PESTALOZZI, 2008, [1808], p. 159 apud OLIVEIRA, p. 1015, 2017).

Destarte, Redin (2000) salienta que a ludicidade só tem a favorecer o desenvolvimento das crianças, que vão além da imaginação para a construção do desenvolvimento cognitivo e da psicomotricidade; o lúdico veio para contribuir com o sentimento prazeroso que auxilia a criança no entendimento, para fazer a relação do imaginário com a sua própria realidade, o que estimula sua aprendizagem e compreensão.

Quando se afirma que a criança não vai brincar só por brincar significa que, sem perceber, enquanto brinca, ela está também aprendendo conteúdos, uma vez que toda ação dentro do contexto da ludicidade colabora para a internalização de conhecimentos, que com o passar do tempo, poderá servir para ela e a sociedade.

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor inconstante do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, a forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma (REDIN, 2000, p. 64).

Fortuna (2000) enfatiza que uma aula livre, criativa e imprevisível é aquela que desafia o aluno e o professor, colocando-os como sujeitos do processo pedagógico, que as brincadeiras são atividades espontâneas e ocorrem de forma livre, já o jogo possui regras que precisam ser seguidas.

Santos (1999) ressalta a interação dos jogos educativos, que exigem um pensar para usar a imaginação e criatividade, auxiliando no processo de ensino-aprendizagem e alfabetização.

Criando condições igualitárias a todos em busca de uma aprendizagem eficiente. E assim é na sala de aula que acontece o encontro apropriado para a interação entre o docente e aluno e sendo que, as afinidades ali que são estabelecidas o que favorecem o processo de ensino aprendizagem e alfabetização que se amplia as oportunidades de aprendizagens. E assim no decorrer dessa construção que estão em encontro evidencia, os costumes e as atitudes, e os valores que é a linguagem das pessoas que faz a

interação com a criança no convívio familiar, e com própria linguagem e em condições divergentes (MALUF, 2012, p. 21).

Souza (2009) pontua que:

No jogo pode-se correr risco, experimentar, tentar, inventar, tudo isso livre do fantasma de uma avaliação punitiva e castradora. O professor que utiliza o jogo tem o papel de organizar e sistematizar essas atividades para que elas possibilitem aos alunos caminhar em busca de novos conhecimentos. Como mediador, o professor deve possibilitar o deslocamento do pensamento para níveis cada vez mais generalizados e mais abrangentes. (SOUZA, 2009, p. 8)

Assim, o jogo atua como um instrumento de aprendizagem, pois disponibiliza à criança chances de atrever-se a raciocinar, falar e ser ela mesma, sendo capaz de utilizar como veículo que inicia a rotina pedagógica.

Do ponto de vista afetivo, é durante o jogo que a criança defronta-se com situações conflitivas muitas vezes não toleradas pelo seu eu, e nestas situações a criança transforma-as para convertê-las em assimiláveis. Duramente o Jogo a criança encontra situações apropriadas para exercitar seu poder, expressar seu domínio e manipular a capacidade de transformar o mundo real, experimentar um sentimento de intenso prazer ante o descobrimento do novo e as suas possibilidades de invenção. (GÖNI; GONZÁLES, 1987, p. 23)

De igual modo, Leal et al. (2009) mencionam que dessa forma o aluno se favorece no processo de alfabetização, uma vez que acessa a aprendizagem de forma prazerosa.:

Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem necessariamente, serem obrigados a realizar trinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagem já realizada ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área (LEAL et al., 2009, p. 13).

Portanto, na escola os jogos não podem servir apenas como divertimento e perda de energia, mas como oportunidade para o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo social e moral.

Assim, “a utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho

pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros.” (KISHIMOTO, 2003, p. 37).

Bittencourt e Ferreira explicam que se as crianças forem estimuladas de um jeito prazeroso na aquisição da leitura e da escrita, estarão felizes em estar na escola, fazendo o uso do lúdico.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brincadeiras e musicalidade. (BITTENCOURT; FERREIRA, 2002, p. 11).

Mizakami complementa:

O professor nessa abordagem assume a função de facilitador da aprendizagem, e nesse clima o estudante entrará em contato com os problemas vitais que tenha repercussão na existência. Daí o professor a ser compreendido como um facilitador da aprendizagem, congruente ou, seja; integrado. (MIZAKAMI, 1986, p. 52)

Desse modo, compete ao docente ser aquele que também auxilia na construção de uma sociedade melhor que procura mudanças através da formação de pessoas mais afetivas, impulsionadas pelo prazer. Conforme ressalta Silveira (1998), a ludicidade é uma condição que oferece o bem estar naquilo que é feito em diferentes acontecimentos da vida. Ou seja, no cotidiano dos alunos o bem estar e o afeto dos docentes ajudam muito, enquanto o lúdico em si também favorece isso.

Nesse sentido, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da motricidade, da linguagem, da percepção, da interpretação, da memória e do equilíbrio afetivo. De um jeito significativo auxilia para que os alunos sejam mais dinâmicos.

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, à sua história, ao mágico, ao sagrado ao amor, à arte, à língua, à literatura aos costumes, à guerra. O jogo serviu de vínculo entres povos, é um facilitador da comunicação entre os seres humanos. (ORTIZ, 2005, p. 9).

Desse modo, a partir dos jogos e das brincadeiras que estão presentes no dia a dia da criança ela irá construir grande parte de seu conhecimento, permeado pelo

aspecto lúdico e prazeroso integrado ao espontâneo (FREIRE, 2002). Com o jogo, a criança ultrapassa seus propósitos e limites, adquirindo a autonomia na aprendizagem.

Conforme destaca o autor:

Tudo no jogo aponta para o mundo interior do sujeito, invisível aos nossos olhos, e a tradução exterior dessa atividade, no plano da nossa razão, confunde-se com expressões de qualquer outra atividade (FREIRE, 2002, p. 67)

O lúdico é considerado um recurso imprescindível para que ocorra o processo de ensino-aprendizagem e para que possa superar o que for indesejável nos métodos de descoberta do conteúdo, que são prontos, repetidos e que não são renovados. O que torna a educação muito maçante, sem vida e sem alegria.

O jogo supõe interações, por isso que contribui para a formação de atitudes sociais como: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, entre outros; enquanto as regras ajudam com o senso de responsabilidade, a obediência e a iniciativa pessoal.

Para Antunes,

o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados. (ANTUNES, 1998, p. 40).

De acordo com Neves (2013, p. 27) citando Rousseau (1968, p. 17) “as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhes são próprias e só aprendem por meio da conquista ativa”. Assim o docente encontra-se na posição de oferecer o lúdico, fazendo da arte um recurso para favorecer e facilitar a educação de seus alunos.

3 Considerações finais

Conclui-se que o jogo é relevante para a alfabetização, pois é por meio de atividades lúdicas que a criança faz interação com ela mesma e com os outros, cria normas para se apropriar, elabora e reelabora a cada atual brincadeira que o universo a cerca.

Cabe ao docente instigar no aluno sua capacidade e habilidade de aprender a partir de jogos e brincadeiras, visto que são ferramentas importantes de aprendizado. Desse modo, é importante utilizar metodologias que favoreçam esse processo de ensino, contribuindo assim para o desenvolvimento físico, motor, cognitivo e social.

O propósito dessa pesquisa se confirmou a partir das reflexões dos autores ao salientarem que realmente os alunos aprendem através das brincadeiras e dos jogos, que promovem uma aprendizagem significativa, valendo-se do lúdico de forma pedagógica.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1978.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1994.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação de múltiplas inteligências**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A importância do lúdico na alfabetização**. 2002. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade do Amazônia, Belém, 2002.

CUNHA, N. H. S. Brinquedoteca: definição, histórico no Brasil e no mundo. In: FRIEDMANN, A. (Org.). **O direito de brincar**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais Abrinq, 1998. p. 37-58.

DEWEY, J. **Como pensamos**. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1952.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

FORTUNA, T. R. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M.; GOÑI & GONZALEZÁLES (Org.). **A magia dos jogos na alfabetização**. Buenos Aires: Ed. Nueva Visom, 1987.

FREIRE, J. B. **O Jogo: entre o rio e o churro**. Campinas: Autores Associadas, 2002.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender, o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FURTADO, Valéria Queiroz. **Dificuldade na aprendizagem da escrita: uma intervenção psicopedagógica via jogos de regras**. Petrópolis: Vozes, 2008.

GAGLIARI, L. C. **Alfabetização e linguística**. São Paulo: Scipione, 1992.

_____. **Alfabetização sem o bá-bé-bi-bó-bu**. São Paulo: Scipione, 1998.

JAPIASSU, Ricardo Ottoni Vaz. **Do desenho de palavras à palavra do desenho**. Disponível em:

<https://www.monografias.com/pt/trabalhos913/desenho-palavras-palavra/desenho-palavras-palavra.shtml>. Acesso em: 10 nov. 2016.

KISHIMOTO, T. Mochida. Diferentes tipos de brinquedotecas. In: FRIEDMANN, A. et al. (Org.). **O direito de brincar: a brinquedoteca**. 4. ed. São Paulo: Edições Sociais, 1998. p. 53-66.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

_____. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage learning, 2008.

_____. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

LEAL, Telma Ferraz et al. **Jogos de alfabetização**. Recife: Editora Universitária, 2009.

MALUF, Ângela. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 8. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

MALUF, Ângela C. M. **Brincadeira, prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

MIZAKAMI, Maria da Graça Nicolette. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1996.

NEVES, Tainá Monteiro. **A brincadeira, o jogo, o lúdico e a literatura infantil nas salas de alfabetização**. 2013. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

NUNES, Ana. R. S. C. de Abreu. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: <http://beneditoetp.blogspot.com/2011/02/o-ludico-na-aquisicao-da-segunda-lingua.html>. Acesso em: 28 abr. 2020.

OLIVEIRA, Marcus Aldenison de. Pedagogia intuitiva da escola elementar de Pestalozzi: como se ensinava aritmética?. **Bolema**, Rio Claro, v. 31, n. 59, p. 1005-1031, dez. 2017. Disponível em

<https://www.scielo.br/pdf/bolema/v31n59/0103-636X-bolema-31-59-1005.pdf>. Acesso em: 28 abr. 2020.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antônio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 9-28.

PESTALOZZI. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Johann_Heinrich_Pestalozzi. Acesso em: 02 abr. 2020.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. Tradução de Elzon L. 2. ed. São Paulo: Summus, 1994.

PIAGET, J. **Psicologia e epistemologia**: por uma teoria do conhecimento. Tradução de Anes Cretella. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1973.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.

RAMOS, José Ricardo da Silva. **Dinâmicas, brincadeiras jogos educativos**. Rio de Janeiro: Editora DP & A, 2003.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: atitude pedagógica. Curitiba: Ibpex, 2007.

REDIN, Euclides. **O Espinho e o tempo da criança**: se der tempo a gente brinca. Porto Alegre: Madição, 2000.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. **Confissões**. Tradução de Fernando Lopes Graça. 3. ed. Lisboa: Portugália Editora, 1968.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedos e infância**. Petrópolis: Vozes, 1999.

SANTOS, S. M. P. Atividades lúdicas. In: _____. (Org.). **O lúdico na formação do educador**. 3. ed. Petrópolis: vozes, 1999. p. 19-27.

SILVEIRA, Maria Joanete Martins da. **O ensino e o lúdico**. Santa Maria: Multipress, 1998.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos. **Revista Pedagógica Pátio**, Porto Alegre, v. 29, p.18-22, fev./abr. 2004.

SOUZA, Mônica Menezes. **A atividade lúdica na sala de aula de matemática**: ação e flexão. Disponível em: <http://sbem.com.br/files/ix/enem/minicurso/trabalhos>. Acesso em: 14 nov. 2016.

SOUZA, M. E. P. **Família/Escola:** a importância dessa relação no desempenho escolar. Disponível em:
<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1764-8.pdf>.
Acesso em: 21 fev. 2015.

VYGOTSKY, L. S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone, 1998.

_____. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.