

A LUDICIDADE COMO MECANISMO NA ALFABETIZAÇÃO

Taynara Mende Silva*
Luciane Motta Tavares**

RESUMO

Este trabalho descreve sobre a ludicidade como mecanismo na alfabetização. Tal abordagem se justifica pois a ludicidade é um recurso prazeroso e significativo que contribui para o processo de aprendizagem da criança. A ação lúdica permite a possibilidade de explorar, descobrir, inventar, destruir e construir. Através dos jogos e das brincadeiras as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto e aprendendo de forma espontânea. Os jogos e brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois eles desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização. Dessa forma, constituem-se recursos significativos para as mesmas. O objetivo principal deste estudo é demonstrar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, pois constitui-se ferramenta facilitadora e mediadora de aprendizagem. Também objetiva mostrar como o lúdico contribui na construção da aprendizagem, fazer um breve relato de como as brincadeiras e os jogos contribuem na construção da aprendizagem e como deve ser o papel do professor diante de tal processo. Esse propósito será conseguido através da revisão bibliográfica, consultando autores pertinentes ao tema. O estudo demonstrou que as atividades lúdicas contribuem significativamente para o processo de aprendizagem das crianças, porém o professor deve ter um bom planejamento, almejando o seu amplo desenvolvimento e proporcionando atividades que as desafiem e as desenvolvam em sua totalidade.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogos. Brincadeiras. Alfabetização.

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho descreve sobre a ludicidade como mecanismo na alfabetização. Assim, questiona-se: como o professor deve utilizar o lúdico no processo de aprendizagem com as crianças?

* Aluna do Grupo Educacional Unis.

** Professora do Grupo Educacional Unis.

Tal abordagem se justifica pois a ludicidade é um recurso prazeroso e significativo, contribuindo para o processo de aprendizagem da criança. A ação lúdica permite a possibilidade de explorar, descobrir, inventar, destruir e construir. Através dos jogos e das brincadeiras as crianças interagem umas com as outras, desenvolvendo suas habilidades, ampliando seu intelecto e aprendendo de forma espontânea. Os jogos e as brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois eles desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização. Dessa forma constituem-se recursos significativas para as mesmas.

É importante ressaltar também a contribuição deste estudo para comunidade escolar, em especial os professores, que aprofundarão seus conhecimentos em tal tema e refletirão que as atividades lúdicas são recursos necessários para a aprendizagem das crianças, que aprendem de maneira prazerosa e espontânea.

O objetivo principal deste estudo é demonstrar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, sendo facilitadora e mediadora de aprendizagem. Também objetiva mostrar como o lúdico contribui na construção da aprendizagem, fazer um breve relato de como as brincadeiras e os jogos contribuem na construção da aprendizagem e como deve ser o papel do professor diante de tal processo.

Esse propósito será conseguido através da revisão bibliográfica, consultando autores pertinentes ao tema. Num primeiro momento abordaremos sobre como o lúdico contribui na construção da aprendizagem. Após, no capítulo dois, relata-se sobre os jogos e as brincadeiras na construção da aprendizagem. E por último, no capítulo três, apresenta-se como deve ser o papel do professor diante os jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem.

2 LUDICIDADE E ALFABETIZAÇÃO

Até pouco tempo atrás a escola era vista como lugar para promover o pensamento, a cognição e a reflexão. Um lugar de disciplina, organização e silêncio. Nessa concepção de escola só cabia a cabeça, o corpo não. O corpo ocuparia outro lugar. Estaria no âmbito privado e, sendo assim, brincar, correr e movimentar-se seriam atividades que a família deveria proporcionar para a criança.

Entretanto, essa visão tem mudado por meio dos jogos e das brincadeiras, observa-se que as crianças reelaboram situações, enfrentam desafios, resolvem conflitos, desenvolvem o raciocínio, a criatividade e levantam hipóteses, dentre outras (KISHIMOTO, 1997).

Assim, a ludicidade tem sido importante no processo de alfabetização, pois contribui

na aprendizagem e conhecimento da criança, possibilitando criatividade, interação social e crescimento sadio através do relacionamento entre o grupo, desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social

Também os jogos e as brincadeiras ajudam as crianças a vivenciarem regras preestabelecidas, aprenderem a esperar a sua vez e também a ganhar e a perder. Com isso, incentivam a autoavaliação da criança, que poderá constatar por si mesma os avanços que é capaz de realizar, fortalecendo, sua autoestima.

[...] o brincar é muito importante e deve ser prioritário na vida da criança. A brincadeira possibilita uma série de experiências significativas para a criança e adolescente de lidar com a vida. É no brincar que a criança descobre o mundo. O brincar também propicia aquisição de habilidades e competências úteis para a sua vida futura. A criança que brinca é a que está saudável e é um dos sinais na clínica que ela está melhorando, ou seja, a brincadeira é universal e própria da saúde. O brincar propicia os relacionamentos grupais, a aquisição de habilidades e competências, a comunicação entre as pessoas e o desenvolvimento. Daí, que o brincar é tão importante (ALMEIDA et al., 2019, p. 32).

Criança que brinca, além de ser feliz, é uma criança que aprende desde pequena a criar, refletir, conviver e solucionar os problemas da brincadeira. Brincando ela aprende a conviver em diversas situações que lhe ajudarão em sua vida futura.

Documentos oficiais como BNCC (Base Nacional Comum Curricular) enfatizam que as brincadeiras devem ser inseridas nas práticas pedagógicas como eixo norteadores de aprendizagem, atribuindo a elas um papel importante na educação infantil, porque brincar de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), amplia e diversifica seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017).

De acordo com as competências específicas de língua portuguesa da BNCC, competência 9, o professor deve:

9. Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artísticas-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura (BRASIL, 2017, p. 87).

A partir da competência da BNCC, o educador deverá abranger a ludicidade no processo de alfabetização envolvendo várias formas, valorizando a ciência do saber, aumentando o potencial transformador de aprendizagem, socializando com experiências inovadoras e estratégias de ensino-aprendizagem através dos jogos e o aperfeiçoamento de práticas lúdicas (BRASIL, 2017).

A brincadeira figura como um dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento, ao lado do direito de conviver, participar, explorar, comunicar e conhecer-se. É, pois, direito da criança segundo a BNCC:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 36).

Esse direito deve ser assegurado à criança da educação infantil nas creches e pré-escolas brasileiras através da proposição de “campos de experiências”, isto é, uma forma de organização curricular que também já estava indicada nas DCNEI e que “acolhe as situações e as experiências concretas da vida cotidiana das crianças e seus saberes, entrelaçando-os aos conhecimentos que fazem parte do patrimônio cultural” (BRASIL, 2017, p. 38).

Necessário se faz conhecer as experiências que o aluno traz consigo para juntos, professor e aluno, buscar a melhor forma de aprender brincando.

Acredita-se que, os bebês (crianças de 0 a 1 ano e 6 meses), crianças bem pequenas (de 1 ano e 7 meses a 3 anos e 11 meses) e crianças pequenas (de 4 anos a 5 anos e 11 meses) contarão com as condições necessárias para que “aprendam em situações nas quais possam desempenhar um papel ativo em ambientes que as convidem a vivenciar desafios e a sentirem-se provocadas a resolvê-los, nas quais possam construir significados sobre si, os outros e o mundo social e natural” (BRASIL, 2017, p.35).

Brincando a criança aprende diversas situações que poderão ser úteis em momentos futuros, em seu desenvolvimento pessoal e social. Ensinar através do lúdico contribui significativamente para a aprendizagem cognitiva das diversas disciplinas curriculares.

De acordo com as competências específicas de língua portuguesa da BNCC, competência 9:

9. Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artísticas-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura (BRASIL, 2017, p. 87).

Essa relação exigirá dos educadores uma compreensão ampliada do brincar e do próprio aprender. Será preciso que os educadores compreendam que brincar ou jogar é uma atividade fundamental para o ser humano, porque desenvolve a inteligência, a criatividade, o simbolismo, a emoção e a imaginação.

Portanto, a ludicidade deve ser um ponto de partida para a alfabetização na educação

infantil e séries iniciais.

No primeiro momento deste estudo, veremos como o lúdico contribui na construção da aprendizagem. Em seguida, apresentaremos os jogos e as brincadeiras na construção da aprendizagem. No terceiro e último momento, como se dá o papel do professor diante os jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem.

A seguir, abordaremos o lúdico na construção da aprendizagem, que tem se tornado um recurso importante em sala de aula.

2.1 O lúdico na construção da aprendizagem

Rizzo e Leggey (1983) destaca que a palavra lúdico vem do latim *ludus*, que significa brincar. Nesse brincar estão inseridos os jogos, brinquedos e as brincadeiras. Na escola, o lúdico deve ser levado a sério, pois brincando a criança se desenvolve integralmente e aprende, seja através de jogos ou de brincadeiras. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faça parte dos recursos pedagógicos ministrados pelo professor.

Na escola o lúdico deve ser apresentado através de recursos pedagógicos como jogos e brincadeiras, os quais levam o aluno a aprender brincando.

Rau (2012) ressalta que a ludicidade está presente no ambiente escolar para que o processo de aprendizagem aconteça de forma prazerosa. É através da ludicidade que as crianças interpretarão e refletirão sobre as ações que praticam, contendo conhecimento pelo qual elas brincam e se envolvem. É através das brincadeiras e brinquedos que a criança descobre o mundo, relaciona-se com outras crianças, prepara-se para a vida e mantém-se saudável.

Dessa forma, torna-se importante que o professor possa introduzir e planejar várias situações lúdicas para as crianças, buscando o desenvolvimento satisfatório nas atividades propostas.

Huizinga (1980) afirma que o lúdico vai além, suprimindo as necessidades encontradas, o lúdico ocupa lugar na cultura.

[...] uma atividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1980, p.33).

Com base nas características de Huizinga a ludicidade é importante, pois através do ato de brincar, resgata-se o prazer e a alegria de aprender, onde o espaço imaginário tem papel importante e faz acontecer o ensino-aprendizagem de diversas formas, não exigindo que seja uma tarefa ou obrigação.

Ferran assim descreve o brincar:

Aquilo que é verdadeiro na humanidade em geral manifesta-se mais nitidamente ainda no que toca à infância. As crianças brincam e isso constitui para elas uma atividade normal, fundamental. Passam o tempo a brincar, porque brincar é um prazer e a infância é a idade em que os prazeres se contam com menos avareza [...] (FERRAN, 1979, p. 9).

Com base em Ferran, o brincar é uma atividade fundamental e de suma importância para que aconteça a aprendizagem. Com ele busca-se trabalhar os limites e abrir horizontes, pois é através dele que as crianças se desenvolvem em todos os aspectos.

O educador deverá abranger a ludicidade no processo de alfabetização envolvendo várias formas, valorizando a ciência do saber, aumentando o potencial transformador de aprendizagem, socializando com experiências inovadoras e estratégias de ensino-aprendizagem através dos jogos e o aperfeiçoamento de práticas lúdicas.

[...] ao planejarmos atividades lúdicas, é importante perguntar: a que fins e a quem estão servindo? Como estão sendo apresentadas? Permitem a escuta das vozes das crianças? Como posso me posicionar junto a elas de modo que seja possível promover uma experiência lúdica? [...] (BORBA; GOULART, 2007, p. 43).

Toda atividade lúdica deve ter um propósito específico, não ser apenas um momento de lazer. Para cada turma, um tipo de brincadeira e um tipo de objetivo.

Piaget (1995) nos lembra que a escola é um marco na vida das crianças. Além da significação simbólica, como sinal de um futuro mais ou menos promissor, é nela que as crianças passam um longo tempo de suas vidas e aprendem costumes, hábitos, comportamentos, acervo de saberes, visões de mundo, viver em sociedade, etc.

“[...] o começo da escolaridade da criança, propriamente dita, marca uma modificação decisiva no desenvolvimento mental [...]” (PIAGET, 1995, p.40).

Quando a criança inicia sua vida escolar várias transformações acontecem em seu desenvolvimento mental, pois ela passa a conviver com maior número de pessoas e a receber aprendizagem cognitiva de sua faixa etária.

Almeida et al (2019) relata que a alfabetização e a ludicidade devem caminhar juntas. Antigamente a criança não tinha espaço para brincar e aprender. Atualmente, no processo de alfabetização a ludicidade está sendo inserida, possibilitando a criança aprender através de jogos, deixando de lado os métodos tradicionais utilizados.

Antigamente o ensino era metódico e o lúdico era apenas uma forma de lazer. Nos dias atuais, a ludicidade e a alfabetização caminham juntas, possibilitando ao aluno aprender de forma prazerosa e eficiente.

Rizzo (1996) acrescenta que quando a criança brinca muitas coisas sérias acontecem. Quando ela mergulha em sua atividade lúdica, organiza-se todo o seu ser em função da sua ação. É indispensável que a criança sinta-se atraída pelo brinquedo e cabe ao professor mostrar a ela as possibilidades de exploração que ele oferece, permitindo tempo para observar e motivar-se. A criança deve explorar livremente o brinquedo. O professor não deve interromper o pensamento da criança ou atrapalhar a simbolização que ela está fazendo. Deve limitar-se a sugerir, a estimular e explicar, sem impor sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo, não por simples imitação. A participação do adulto é para ouvir, motivá-la a falar, pensar e a inventar.

Brincando, a criança desenvolve sua inteligência e resolve problemas, sentindo-se atraída pelo brinquedo ela mergulha na atividade explorando e construindo seu brincar. Assim, o professor deve ser um mediador da brincadeira, sugerindo, motivando e ajudando nesse processo.

Rizzo (1996) continua esclarecendo que o brinquedo possibilita a criação de um mundo onde os desejos possam se concretizar através da imaginação. Ele tem um papel de fundamental importância para o desenvolvimento da criança enquanto um ser em formação física e psicológica. Nessa perspectiva, o brinquedo possibilita a criança conhecer e analisar o mundo e construir sua personalidade.

Entretanto, Borba; Goulart (2007) enfatiza que a criança cria através de conversas ou experiências anteriores. Ela observa os adultos, com isso, cria de acordo com sua imaginação.

“[...] ninguém cria no vazio e sim a partir das experiências vividas, dos conhecimentos e dos valores apropriados. [...]” (BORBA, GOULART, 2007, p. 51).

Diante dos conceitos citados, o professor deve estimular o desenvolvimento da criança de forma prazerosa, utilizando recursos criativos para que aconteça a aprendizagem.

Na escola, o educador deve incentivar a atividade lúdica da criança, proporcionando-lhe meios de descobrir o seu próprio universo. Nessa atividade livre da criança, tem a sua origem a iniciativa criadora indispensável também aos pesquisadores do futuro, que devem saber brincar com ideias para descobrir novos aspectos do nosso universo em mudança (RIZZO, LEGEY, 1983, p.16).

Rau (2012) salienta que quando utilizada como recurso pedagógico, a ludicidade auxilia na aprendizagem dos alunos. Dessa maneira, os professores não têm poupado esforços para encontrarem metodologias significativas que atendem aos interesses e necessidades de seus alunos.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora (RAU, 2012, p. 28).

“Cabe ao professor organizar atividades que estimulem o aluno, fazendo com que a análise seja realizada com prazer (RIZZO, LEGEY, 1983, p. 124).

Assim, o brincar faz com que a criança crie e recrie, descobrindo novas formas de aprender. A ludicidade é a peça fundamental para o ensino, pois estimula ideias, tornando a criança mais criativa, seja na família, escola ou com seus amigos.

A prática pedagógica por meio da ludicidade não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um desenvolvimento de jogo retirado de um livro. A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos (RAU, 2012, p. 30).

O interesse pela aprendizagem deve acontecer de forma natural, lúdico e dinâmico, utilizando várias metodologias, ocorrendo o prazer em aprender através das atividades de estimulação da mesma. O trabalho diversificado, utilizando diferentes recursos pedagógicos lúdicos, fará com que realize atendendo aos interesses e níveis de aprendizagem de cada um. “Toda a aprendizagem deverá decorrer de atividades realmente ativas, onde interesse e atividade estejam integrados numa única ação...” (RIZZO, LEGEY, 1983, p. 77).

O professor deve apresentar aos alunos atividades lúdicas de seu interesse e com objetivos definidos. Dessa forma eles terão prazer em aprender sempre qualquer assunto.

A criança precisa ser ofertada com experiências de contato com material que provoque e instigue a sua imaginação, que estimule a ter iniciativas. Cabe ao professor possibilitar aos alunos vários tipos de materiais para que possam explorá-los ao máximo; poder criar e inventar. Podem ser utilizados: máscaras, sucatas, papéis, tintas, giz de cera e outros. “[...] em hipótese alguma devem-se oferecer à criança desenhos feitos pelo adulto para colorir” (RIZZO, LEGEY, 1983, p. 90).

O professor precisa levar aos alunos diversos materiais que podem utilizar em suas atividades, jamais deve oferecer algo pronto; motivá-los a fazer e colorir sua própria arte.

Entretanto, Rau (2012) assegura que a ludicidade não pode ser entendida apenas como atividades de brincar. Seu significado vai mais além, está relacionada à espontaneidade, à liberdade e à autonomia das crianças, à expressão de emoção e ao prazer. Ela é manifestada em atividades que despertam a percepção, a imaginação e a ressignificação.

A ludicidade não pode ser apenas lazer, e sim momento de expressão, autonomia e

prazer em que a criança manifesta ao ouvir, entender, refletir e fazer sua atividade.

Os autores aqui descritos entendem que o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo

As brincadeiras e os jogos contribuem para que a criança busque alternativas e respostas para as dificuldades que vão surgindo em todas as dimensões do processo de aprendizagem.

2.2 As brincadeiras e os jogos na construção da aprendizagem

2.2.1 As brincadeiras na construção da aprendizagem

Como visto anteriormente, as atividades lúdicas são importantes no processo de aprendizagem, pois o brincar oferece condições para que a criança manipule objetos, desempenhando diferentes funções, estabelecendo relações e interagindo com as outras crianças, o espaço de cada uma, formando conceitos e criando representações mentais, entrando em um mundo imaginário.

A brincadeira constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade, o que a leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. A brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas (KISHIMOTO, 1994 apud RAU, 2012, p. 50).

Tais ações proporcionam um direcionamento da criatividade no processo de construção da brincadeira. Enquanto brincam, as crianças vão formando conceitos referentes às situações vivenciadas durante a brincadeira que são fundamentais para a construção de conceitos para serem utilizados na vida real, conforme Kishimoto (1994 apud RAU, 2012, p. 48): “O brinquedo é suporte da brincadeira quando serve a uma atividade espontânea, sem intencionalidade inicial, que se desenvolve de acordo com a imaginação da criança”.

Assim, o brinquedo serve para a criança demonstrar sua criatividade, espontaneidade e intencionalidade.

Sommerhalder e Alves (2011) acrescenta que o brincar é uma atividade fundamental e de suma importância para acontecer a aprendizagem. Brincando as crianças se divertem e sentem prazer, revelam-se como são, pois liberam emoções, expõem suas ideias e fazem valer suas vontades. Mostram verdadeiramente o que pensam e o que sentem a partir de suas escolhas

de uma maneira simples, como um processo natural e característico da infância. É a partir dessas atividades que acontece a formação da sua própria identidade.

A esse respeito, Maria Cristina descreve:

A brincadeira infantil possibilita à criança a imitação de diferentes papéis, comumente de seu cotidiano, ação que facilita a expressão de sentimentos e relações que estabelece com as pessoas do seu meio. A imitação também é um elemento que garante à criança experimentar atitudes que, se fossem realizadas de forma verdadeira, muitas vezes poderiam colocá-la em situação de risco, como nas brincadeiras de cozinhar, dirigir, consertar móveis e aparelhos eletrônicos. Quando brinca de faz de conta, a criança age e enfrenta desafios, organiza o pensamento e elabora suas regras, o que facilita a transposição do mundo adulto para o seu universo (RAU, 2012, p. 50).

Dessa forma a criança aprende a dividir tarefas, a respeitar o outro, a exercer seu papel no processo de socialização e aprendizagem, estimulando seu amadurecimento individual. Nas brincadeiras de faz de conta observa-se isso, onde a criança imagina e assimila situações reais representando e invertendo papéis, vivenciando situações que nunca foram vividas na vida real.

Rizzo (1996) destaca que o brincar proporciona a construção da identidade pessoal e social, facilita a construção do eu na personalidade da criança, ajuda a enfrentar desafios e a lidar com a diversidade, amplia seus conhecimentos, manifesta seus desejos, desenvolve a linguagem. Enfim, a criança descobre um universo de possibilidades para se relacionar.

Quando a criança brinca ela se autoafirma como pessoa, enfrenta e resolve situações que vão ajudá-la no futuro.

Porém, Rojas (2007) enfatiza que é preciso entender o significado das brincadeiras e dos jogos para que aconteça de fato a aprendizagem. É pela imaginação que a criança repete os fatos do seu cotidiano e com isso desenvolve seu cognitivo. Quanto mais brincar, maiores serão suas condições de interpretar o mundo a sua volta, compreendendo suas ações e desenvolvendo seu pensamento.

O jogo, as brincadeiras, as invenções infantis buscam transformar o mundo, dominar seus efeitos de sentido. Abrem a possibilidade do princípio do prazer e da realização do criar, logo do aprender e de viver o não-real, dentro do mundo real. A realidade recriada corresponde ao sono com sonhos, em que não se corta o fio constituído de imagens que se transpõem, de um lado para outro. Assim, é possível ao pensamento atravessar os limites do mundo imaginário, para acolher qualquer cena. O brincar é o espaço com poder de transformação (ROJAS, 2007, p. 37).

De acordo com Kishimoto (2008 apud RAU, 2012) há quatro tipos de brincadeiras na ação lúdica: educativas (com fins pedagógicas), tradicionais, faz de conta e construção. Todas elas devem ser inseridas no contexto escolar de acordo com objetivo específico de aprendizagem.

O professor deve inserir os quatro tipos de brincadeiras em seu cotidiano escolar de

acordo com os objetivos que pretende alcançar.

Rau (2012) conclui e insiste que o momento da brincadeira é uma oportunidade de desenvolvimento para a criança. Através do brincar ela aprende, experimenta o mundo, possibilidades, relações sociais, elabora sua autonomia de ação e organiza emoções. Enfim, a brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

2.2.2 Os jogos na construção da aprendizagem

Almeida et al (2019) destaca que através do jogo as crianças se desenvolvem em todos os aspectos, pois ele trabalha limites e abrem novos horizontes em seu aprendizado.

[...] fomentar metodologias cooperativas, como o uso de jogos propiciam um ambiente controlado, onde o educador pode, através de métodos e técnicas de design de jogos, conceber uma metodologia estruturada capaz de recriar o ambiente onde os estudantes podem interagir com estes conteúdos, dar-lhes essa “utilidade” (ALMEIDA et al., 2019, p. 38).

Toda atividade educativa busca um objetivo determinado. Não é diferente quando o lúdico é o tema central da aula. Deve-se usar métodos e técnicas que levam a criança a se interessar e aprender com a aula.

Sommerhalder e Alves (2011) nos afirma que os jogos possibilitam o acesso da criança a vários tipos de conhecimentos e habilidades. Ele pode ser visto e interpretado de diferentes maneiras, que variam de acordo com sua especificidade e de acordo com a complexidade de cada um. Por exemplo, o jogo de xadrez, onde existem regras padronizadas e no faz de conta onde se utiliza muito do imaginário.

Os jogos levam as crianças a vários tipos de conhecimentos e habilidades, variando de acordo com cada aluno e tipo de jogo, porém, todos são excelentes ferramentas de aprendizagem

Também Almeida et al (2019) ressalta que sua utilização auxilia o enriquecimento da construção do saber, uma vez que auxilia no desenvolvimento afetivo, social, motor e cognitivo, na construção ou potencialização de conhecimentos, formulação de questões mais elaboradas e resolução de problemas, dentro de regras pré-estabelecidas.

[...] com os jogos aprendemos a cada momento, ele ensina a resolver problemas relacionados com uma tarefa específica, tomar decisões, criatividade, perspectiva objetiva e subjetiva da cognição, construção de conhecimento, interação lúdica e está intimamente relacionado com o jogo simbólico/ faz de conta/ ficção/ abstrato que é

de grande importância no desenvolvimento do jogador (ALMEIDA et al., 2019, p.38).

Os jogos são importantes recursos de aprendizagens. Além de reforçar a importância da produção, assimilação e construção de conhecimentos através do jogo, possibilita a melhoria da qualidade de vida e beneficia a promoção da saúde. Através do jogo o professor promove a construção do conhecimento, da socialização e da criatividade.

O jogo é a prova evidente e constante da capacidade criadora, de modo que o adultos contribuem, nesse ponto, pelo reconhecimento do grande lugar que cabe à brincadeira e pelo ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem obstruir nem adulterar a iniciativa própria da criança (WINNICOTT, 1997, apud SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 13-14).

Através dos jogos as crianças criam e recriam várias possibilidades do brincar, do aprender e de situar-se no meio em que vivem.

“Os jogos oferecem um poderoso estímulo ao desenvolvimento do raciocínio” (RIZZO, LEGEY, 1983, p. 23).

Sendo o jogo tão importante, Almeida et al (2019) propõe ao educador oferecer à criança um cantinho de jogos, objetivando o desenvolvimento de suas percepções, memória e raciocínio. Afinal, os jogos desenvolvem a imaginação, coordenação motora, a percepção e a linguagem.

Quando a criança tem um espaço específico para jogar, ela mergulha nessa atividade desenvolvendo, entre outras, sua imaginação.

Sommerhalder e Alves (2011) afirma que o jogo enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, não só pode como deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, privilegiando o espaço da sala de aula. Ele age como facilitador da aprendizagem, faz com que a criança aprenda melhor, superando os desafios que a jornada escolar impõe e, conseqüentemente, o cotidiano na preparação para superação de obstáculos inerentes à vida. O jogo é uma experiência criativa, daí sua importância no valor educativo.

Através do jogo a criança aprende e muda conceitos de acordo com suas necessidades e interesses.

Nessa perspectiva, utilizado em sala de aula o jogo torna-se então um meio para a realização dos objetivos educacionais, e ao educando, ao praticá-lo nesse contexto, deve ser garantida a ação livre, iniciada e mantida unicamente pelo prazer de jogar é atrelada aos objetivos educacionais sistematizados pelo educador (RAU, 2012, p. 31).

O jogo, utilizado como recurso pedagógico, consiste em ensinar de forma prazerosa os objetivos educacionais para que o aluno chegue à construção de seu próprio conhecimento.

[...] Certamente, os jogos, atividades lúdicas e criadoras parecem ter, cada vez mais, o seu lugar, defendido pelo conhecimento científico, entre as atividades pré-escolar e da primeira fase do ensino básico, pois são essas que aliam o indispensável lazer a desafio em atividades que operam todas as zonas cerebrais (RIZZO, 1996, p.29-30).

Como já visto, as diversas atividades lúdicas favorecem a inteligência da criança. Aprender com prazer não tem preço, sair de atividades repetitivas, do tradicionalismo e buscar novas formas de aprender instiga o aluno e o desafia a lidar com seus medos, anseios, pois aprende brincando.

Jogo é uma forma básica da comunicação infantil com a qual a criança inventa o mundo e elabora os impactos exercidos pelos outros, caracterizando-se como uma experiência estruturante para a criança, o que é fundamental para o seu desenvolvimento psíquico (BIRMAM, 1999 apud SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 23).

Enfim, através do jogo a criança representa seu sentimento, seu universo simbólico, articula suas relações internas com a externa e usa sua imaginação individual de forma criativa.

2.3 O papel do professor nos jogos e nas brincadeiras

Como se sabe, o professor é mediador do processo de aprendizagem. Saber ler e escrever já não é considerado alfabetizado, acima de tudo, a criança aprende também a interpretar as leituras, os códigos usados em nossa sociedade.

Com isso, Soares (2004) destaca a proposta de alfabetizar-letrando os alunos.

[...] esse alfabetizar letrando, ou letrar alfabetizando, pela integração e pela articulação das várias facetas do processo de aprendizagem inicial da língua escrita, é, sem dúvida, o caminho para a superação dos problemas que vimos enfrentando nesta etapa da escolarização; descaminhos serão tentativas de voltar a privilegiar esta ou aquela faceta, como se fez no passado, como se faz hoje, sempre resultando em fracasso, esse reiterado fracasso da escola brasileira em dar às crianças acesso efetivo e competente ao mundo da escrita (SOARES, 2004, p. 22).

Soares (2004) afirma que a proposta alfabetizar-letrando ultrapassa os métodos tradicionais de alfabetização, bem como os modelos interacionista e construtivista, mostrando suas características e limitações. O processo alfabetizar-letrando requer que o educando ocupe o lugar de intérprete, o que contribui para que aprenda, desde sempre, que a linguagem não é transparente, neutra e que os sentidos não são óbvios, nem evidentes, mas que devem ser interpretados.

[...] quando um professor se acomoda ele está sinalizando que não acredita mais no poder renovador e inovador que a educação pode assumir na vida de muitos e de seus pares. A motivação é algo intrínseco e necessita de estímulos diários, para que não desistamos diante do primeiro obstáculo (ALMEIDA et al., 2019, p.44).

O professor precisa estar em constante reciclagem para ensinar. Assim, além de apresentar novidades aos alunos, estará-se motivando para que o seu ensinar seja eficiente, estará buscando e passando motivação, algo imprescindível a todo profissional.

Alfabetizar e letrar são processos distintos, porém interligados. Como disse Magda Soares (2003), é possível alfabetizar letrando, isto é, podemos ensinar crianças e adultos a ler, a conhecer os sons que as letras representam e, ao mesmo tempo, com a mesma ênfase, convidá-los a se tornarem leitores, a participarem da aventura do conhecimento implícita no ato de ler (CARVALHO, 2011, p. 9).

Alfabetizar letrando é ensinar a criança a ler, escrever e ser capaz de produzir, interpretar e compreender textos.

É com o pensamento em alfabetizar-letrando que as brincadeiras e jogos entram em sala de aula como recurso pedagógico. O brincar é essencial na educação, pois irá proporcionar o desenvolvimento motor e mental da criança.

O objetivo da educação é estimular nos alunos o desenvolvimento de competências como: criticidade, inovação, trabalho em equipe, resolução de problemas e protagonismo. Por isso, trabalhar com as metodologias aprendizagem baseada em projetos e aprendizagem cooperativa (ou aprendizagem por cooperação) pode ser uma metodologia possível e uma alternativa educativa na escola [...] (ALMEIDA et al, 2019, p. 48).

Ensinar e aprender por projetos (no caso em questão, através do lúdico), são possibilidades para oferecer aos alunos outra maneira de aprender. A produção de conhecimento, para ter significado precisa ter significado e prazer para a criança.

Nesta metodologia, a experiência do professor/facilitador é usada como ferramenta para ajudar a projetar produtos lúdicos, que, muitas vezes, abordam problemas ou desafios importantes para os alunos. Eles podem jogar, experimentar, fazer simulações, abordar problemas e trabalhar com colegas e membros da comunidade em busca de conhecimento (ALMEIDA et al, 2019, p. 49).

Borba; Goulart (2007) destaca que a aprendizagem baseada em projetos é preenchida com a aprendizagem ativa e comprometida, ela engaja os alunos e os inspira a obter um conhecimento mais profundo dos assuntos que estão estudando. Através dos jogos os alunos são desafiados o tempo todo a encontrarem soluções para a brincadeira. O professor deve valorizar a bagagem do aluno, isto é, aquilo que aprendeu antes de chegar na escola.

[...] tomemos como ponto de partida o fato de que a aprendizagem da criança começa muito antes da aprendizagem escolar. A aprendizagem escolar nunca parte do zero. Toda a aprendizagem da criança na escola tem uma pré-história. [...] (VIGOTSKY; LURIA; LEONTIEV, 2010, p.109).

Sabe-se que toda criança leva para a escola uma bagagem de conhecimentos advindas do seio familiar. Assim, antes de passar conhecimentos, o professor deve conhecer toda a bagagem que seu aluno traz de casa.

Almeida et al (2019) afirma que conhecendo o aluno em sua totalidade, o professor insere o brincar como parte integrante da atividade educativa.

O tema brincar é de suma importância para a formação do educador ao propiciar as condições e conhecimentos para que a criança possa ter uma vida saudável. Facilita o crescimento e desenvolvimento da criança e, portanto, é um indicador de saúde da criança. O brincar tem uma aplicação muito grande na educação, na pesquisa e na extensão (ALMEIDA et al, 2019, p.31).

Continuando com sua afirmação, para Almeida et al (2019), o brincar possibilita inúmeras aprendizagens para a criança, além de desenvolver seu condicionamento físico, emocional e intelectual. A criança aprende a criar e recriar, descobrindo novas formas de aprender. A ludicidade é a peça fundamental para o ensino. Com isso, estimula ideias, onde a criança torna mais criativa a linguagem, levando as mesmas a expandir.

“O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino- aprendizagem e de desenvolvimento infantil [...]” (KISHIMOTO, 2006, p. 36).

O jogo é algo imprescindível para a aprendizagem escolar. Brincando a criança revela mecanismos cognitivos e os praticam em suas ações, explorando infinitas possibilidades e a inventar seu processo de construção.

Brincando na escola a criança se desenvolve, faz assimilação dos papéis sociais, compreende as relações afetivas e constrói conhecimentos educativos. Dessa forma, os professores não podem deixar de utilizar brincadeiras pedagógicas que estimulam a imaginação da criança.

Carvalho (2011) ressalta que o resultado do processo ensino-aprendizagem depende, em grande parte, da interação professor-aluno, sendo o professor figura fundamental. Portanto, este deve apresentar atividades lúdicas agradáveis e desafiadoras, onde a criança considere como um brincar e não como uma obrigação. O brincar não pode ser um acaso e desprovido de regras e conteúdos, pois o brincar pelo brincar não se mantém.

Nesse íterim, o professor deve ser um facilitador da aprendizagem, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos, manipulem materiais, interajam com seus companheiros e resolvam situações-problema.

“O professor tem que partir da realidade dos alunos, ver suas necessidades e buscar alternativas de interação. Ocorre que, na fase de mudança, essa tomada de consciência é

importante até que venha a se incorporar com um novo hábito” (VASCONCELLOS, 1995, p.74).

O brincar tem que ser agradável para o aluno. Assim, conhecer a realidade do aluno é tão importante, quanto o ato de brincar.

Winnicott (1975) ressalta que quando uma brincadeira é introduzida como recurso para a aprendizagem, a criança passa por uma fase de adaptação e reconhecimento. O brincar deve ser livre, explorando todas as suas possibilidades, afinal, ele implica ação. A brincadeira é uma atividade rica em estimulação e pode conter desafio necessário para provocar uma determinada aprendizagem ao liberar um potencial existente e como consequência, uma situação de descoberta.

Rau (2012) lembra que o professor tem que ter objetivos traçados, o que deseja alcançar com determinadas brincadeiras e apresentar a metodologia mais adequada aos alunos. Assim, todos desempenharão suas tarefas com mais determinação e eficiência. Também deve valorizar as ações de cooperação e solidariedade para que as brincadeiras não se tornem apenas competitivas e as crianças aprendem a desenvolver sua auto confiança respeitando suas limitações e possibilidades.

Almeida et al (2019) propõe aos professores resgatar as brincadeiras do passado que foram ensinadas nos tempos dos nossos avós, pais e que devem estar presentes hoje. Assim, as crianças além de brincarem, estarão conhecendo a história de cada momento e valorizando cada ato do passado e do presente.

“A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social” (ANTUNES, 2017, p. 11).

Sommerhalder e Alves (2011) conclui que as brincadeiras e os jogos são ferramentas de suma importância, pois, além de promoverem momentos de prazer, promovem o conhecimento cognitivo e social. Entretanto, os professores precisam estar conscientes de que o brincar é, muitas vezes, estimular àquela criança que não tem nada em casa e que pode reviver a aprendizagem de uma maneira muito mais satisfatória .

3 CONCLUSÃO

Esse estudo mostrou que sempre o professor deve buscar novas formas de tornar o ensino estimulante e eficaz. Quando a criança é motivada pelo prazer, ela se envolve mais facilmente nas atividades e, conseqüentemente, fica à disposição para aprender. Assim, o lúdico

torna-se um requisito fundamental na alfabetização da mesma, pois quando a criança brinca vai construindo seu aprendizado. Portanto, o professor deve ter um bom planejamento, almejando, principalmente, o amplo desenvolvimento da criança. Em seu papel de mediador, cabe a ele proporcionar atividades que desafiem seus alunos e os desenvolvam em sua totalidade.

O lúdico enriquece o vocabulário, aumenta o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em suas hipóteses. Dessa forma, ela desenvolve o processo de ensino aprendizagem, se alfabetiza e de forma divertida e dinâmica. As atividades lúdicas são fundamentais para uma aprendizagem divertida e de sucesso. Nas situações de jogar e brincar os alunos partilham suas descobertas com os colegas e assim vão aprendendo a ler e a escrever.

Com isso, conclui-se que as brincadeiras e os jogos oferecem caminhos amplos para o desenvolvimento das crianças, tornando-as mais críticas, autônomas, criativas, felizes e, com isso, realizam um aprendizado com significação. Dessa forma, possibilita-se uma observação mais ampla do mundo, promovendo o desenvolvimento em todas as dimensões humanas e levando ao sucesso na alfabetização e o letramento. Toda educação verdadeiramente comprometida com o exercício da cidadania precisa criar condições para o desenvolvimento da capacidade de uso eficaz da linguagem que satisfaça necessidades pessoais. O lúdico vem ligar de forma divertida a criança a aprendizagem significativa.

Esse estudo requer um maior aprofundamento para trabalhos futuros, pesquisando, por exemplo, como o aluno vê as brincadeiras e jogos no cotidiano escolar, como recurso de aprendizagem.

LUDICITY AS A MECHANISM IN LITERACY

ABSTRACT

This paper describes playfulness as a mechanism in literacy. Such an approach is justified because playfulness is a pleasant and significant resource that contributes to the child's learning process. Playful action allows the possibility to explore, discover, invent, destroy and build. Through games and play children interact with each other developing their skills, expanding their intellect, learning spontaneously. Games and play are important pedagogical instruments and determinants for the child's development, in which they develop the necessary skills for their literacy process. In this way, significant resources are constituted for them. The main objective of this study is to demonstrate the importance of playfulness in the literacy process, as it is a facilitating and mediating tool for learning. It also aims to show how playful

contributes to the construction of learning; make a brief account of how games and games contribute to the construction of learning and how the role of the teacher should be in the face of this process. This purpose will be achieved through the bibliographic review, consulting authors pertinent to the theme. The study demonstrated that playful activities contribute significantly to the children's learning process. However, the teacher must have a good planning aiming at the broad development of the child, providing activities that challenge and develop them in their entirety.

Keywords: Playfulness. Games. Jokes. Literacy.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico et al. **Brincar: diálogos, reflexões e discussões sobre o lúdico.** Várzea Paulista- SP: Fontoura, 2019.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir.** Petrópolis, RJ : Vozes, 2017. (Fascículo 15).

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental.** Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática.** 8. ed. Petrópolis. RJ: Vozes, 2011.

FANTIN, Monica. **Jogo, brincadeira e cultura na Educação Infantil.** Dissertação (Mestre em Educação.) - UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA, Ilha de Santa Catarina, 1996.

FERRAN, Pierre. **Na escola do jogo.** Paris: Estampa, 1979.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. **O jogo como elemento da cultura.** Trad. J. P. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 1997.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia.** Trad. Maria A.M. D'Amorim; Paulo S.L. Silva. Rio de Janeiro: Forense, 1995.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Intersaberes, 2012.

RIZZO, Gilda. **Jogos inteligentes**: a construção do raciocínio na escola natural. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

RIZZO, Gilda; LEGEY, Eliane. **Fundamentos e metodologia da alfabetização**: método natural. 2. ed. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1983.

ROJAS, Jucimara. **Educação lúdica**: a linguagem do brincar, do jogo e da brincadeira no aprender da criança. Campo Grande, MS: UFMS, 2007.

SEBER, M. G. **Psicologia da pré-escola**: uma visão construtivista. São Paulo: Moderna, 1995.

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

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. **Jogo e educação da infância**: muito prazer em aprender. Curitiba: CRV, 2011.

VASCONCELLOS, Celso do S. **Para onde vai o Professor?** Resgate do professor como sujeito de transformações. São Paulo: Libertad, 1998

VIGOTSKYI, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Aléxis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11. ed. São Paulo: Ícone, 2010.

WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago Editora Ltda, 1975.