

O LÚDICO COMO PRÁTICA DE ALFABETIZAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

 <https://doi.org/10.56238/arev7n2-176>

Data de submissão: 14/01/2025

Data de publicação: 14/02/2025

Maria Neuraildes Gomes Viana

Mestra em Educação
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
São Luís, Maranhão, Brasil
E-mail: neura.gomes@hotmail.com

Clenilma da Silva Trindade

Especialista em Educação Especial/Inclusiva
Faculdade Evangélica do meio Norte – FAEME
São Luís, Maranhão, Brasil
E-mail: clenilmat@gmail.com

Ana Zilda dos Santos Cabral Figueredo

Mestra em Educação
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
São Luís, Maranhão, Brasil
E-mail: cabralfiguero@gmail.com

Luiza Carvalho de Oliveira

Mestra em Cultura e Sociedade
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
São Luís, Maranhão, Brasil
E-mail: luiza.ufma@gmail.com

Evandicleia Ferreira de Carvalho

Mestra em Educação
Universidade Federal do Maranhão (UFMA)
Pinheiro, Maranhão, Brasil
E-mail: evandicleia@gmail.com

Marizelia Dielle de Freitas

Especialista em Psicopedagogia e Educação
Instituto de Ensino Superior Franciscano
Bacabeira, Maranhão, Brasil
E-mail: freitasmarizelia@gmail.com

Heloeudes Silva Santos Pereira

Especialista em Supervisão Gestão e Planejamento
Instituto de Ensino São Francisco - IESF
Bacabeira, Maranhão, Brasil
E-mail: heloeudes.pereira@prof.edu.ma.gov.br

Walter Rodrigues Marques
Doutorando em Educação
Universidade de São Paulo (USP)
São Paulo, São Paulo, Brasil
E-mail: waltermarques@usp.br

RESUMO

A ludicidade é um tema que vem ocupando cada vez mais espaço entre as estratégias de ensino. Este estudo busca analisar o lúdico como importante metodologia na aprendizagem em sala de aula, de forma que contribua com o aprendizado da criança. Apresenta a importância do lúdico no processo de socialização da criança assim como sua importância no processo ensino-aprendizagem em que o lúdico é aplicado, como por exemplo, através de jogos, brinquedo, brincadeiras e, sobre o brincar na educação. A pesquisa de campo foi realizada na Escola Municipal Emídio Machado Lisboa, com cinco professoras do Ensino Fundamental, efetuado por meio de um questionário com questões fechadas, em que procurou-se conhecer a formação das professoras e como aplicam o lúdico nas atividades escolares; a percepção das professoras sobre o lúdico e se a escola oferece apoio para minimizar o analfabetismo. Para a fundamentação teórica do artigo, desenvolveu-se uma pesquisa bibliográfica, para então seguir para a pesquisa de campo no intuito de buscar respostas para as hipóteses levantadas. Concluiu-se que o lúdico é um recurso valioso no processo de ensino-aprendizagem e que deve ser elaborado a partir de atividades planejadas de maneira consciente, visando um aprendizado efetivo e contribuindo para o desenvolvimento pleno da criança.

Palavras-chave: Lúdico. Jogos. Educação. Brincar. Ensino-Aprendizagem. Prática Pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

Atualmente tem-se questionado muito sobre a educação no sistema escolar. Novas técnicas e métodos são introduzidos a cada dia com o objetivo de melhorar desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, com vistas a atender as exigências desse novo contexto marcado pela revolução da ciência e tecnologia que está exigindo consequentemente, dos sistemas educativos, a formação de agentes educacionais reflexivos, críticos e autônomos que possam conviver e contribuir com o desenvolvimento da sociedade.

Encontrar crianças não alfabetizadas ao final das séries iniciais é, ainda hoje, na altura do primeiro quarto do século 21, uma problemática em evidência no cotidiano escolar, fato este que aumenta negativamente o desempenho tanto dos alunos quanto dos agentes do processo educacional.

A utilização do lúdico no ensino-aprendizagem é eficaz para estimular o desenvolvimento de habilidades por colocar a criança diante de atividades que lhe possibilite realizar ações e refletir sobre elas. Todavia, adverte-se que, isto só ocorre quando utilizados corretamente pelo professor, estimulando e despertando o interesse dos alunos pelo conteúdo, trabalhando de forma lúdica através de problemas e desafios, pois, somente a simples manipulação dos materiais ou jogos, não implica que a criança possa estar adquirindo ou transformando o conhecimento. Ou seja, não é, por si só, que a brincadeira e o jogo desenvolvam o intelecto da criança, é preciso pensar fatores associados à etapa de ensino, condições do desenvolvimento intelectual da criança e outros.

A escolha do tema deste artigo se deu a partir da observação empírica dos professores alfabetizadores em lidar com as dificuldades de alfabetizar com o lúdico, o que fez com que se inferisse haver necessidade de discussão sobre a alfabetização, partindo da seguinte questão problematizadora: os professores da etapa da alfabetização utilizam o lúdico como ferramenta pedagógica em suas práticas educativas? Considerando o significativo número de alunos que saem dessa etapa sem estarem alfabetizados, surgiu outra questão: a prática desses professores contribui para a não-alfabetização de seus alunos? A pesquisa visa fomentar a discussão sobre mudanças no contexto educacional, em que os alunos e os professores sejam agentes dessas mudanças.

Partindo do pressuposto de que as brincadeiras fazem parte da vida da criança, o artigo propõe-se conhecer a alfabetização com o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Escola Municipal Emílio Machado Lisboa, na cidade de Bacabeira, Maranhão, por meio de pesquisa de campo com professoras do Ensino Fundamental. A pesquisa foi traçada como proposta de intervenção pedagógica que seguiu o seguinte percurso metodológico: pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo, elaboração de instrumentos para coleta de dados (questionários), aplicação dos questionários, sensibilização do corpo docente com sugestões para associar ao processo de alfabetização com o lúdico.

Esperamos que este estudo contribua positivamente para a discussão sobre o brincar na sala de aula como ferramenta pedagógica e não apenas o lúdico pelo lúdico. Pois, as brincadeiras e os jogos são parte da infância das crianças e a alfabetização delas precisa considerar o ambiente não apenas escolar, mas também o social e familiar, ou seja, o ambiente da criança enquanto sujeito partícipe da sociedade. Crianças estas que também têm subjetividades e individualidades inerentes a suas condições materiais e imateriais, ancestralidades, pensamento.

Os procedimentos metodológicos utilizados nessa pesquisa têm como intuito deixar explícito as etapas seguidas para elaboração do trabalho de campo na Escola Municipal Emídio Machado Lisboa, na cidade de Bacabeira, Maranhão, partindo-se do pressuposto de que as brincadeiras fazem parte da vida da criança. Desta maneira, a investigação se propõe conhecer a alfabetização com o lúdico no processo de ensino-aprendizagem por meio de pesquisa de campo com professoras do Ensino Fundamental. A pesquisa foi traçada como proposta de intervenção pedagógica que seguiu o seguinte percurso metodológico: pesquisa bibliográfica, pesquisa de campo, elaboração de instrumentos para coleta de dados (questionários), aplicação dos questionários, sensibilização do corpo docente com sugestões para associar ao processo de alfabetização com o lúdico.

Aplicou-se o questionário para coletar os dados (de junho a julho de 2015), com cinco professoras das Séries Iniciais do Ensino Fundamental Escola Municipal Emídio Machado Lisboa. O questionário foi estruturado em: formação do professor em relação à ludicidade, apoio do corpo pedagógico para combater o analfabetismo, concepção dos docentes sobre o lúdico; e a utilização do lúdico nas classes de alfabetização.

O universo do estudo foi a Escola Municipal Emídio machado Lisboa, na BR 135, km 58, no povoado Centrinho em Bacabeira-MA. A instituição pertence à Prefeitura Municipal de Bacabeira e foi criado pela lei nº 6.187, de 10 de novembro de 1994, desmembrado do município de Rosário, reconhecida pela legislação vigente, funcionando em prédio próprio. E ela oferece as modalidades de ensino fundamental do 1º ao 5º ano.

2 A ALFABETIZAÇÃO COM O LÚDICO NO AMBIENTE ESCOLAR

A escola está percebendo a necessidade de melhorar a tarefa de alfabetizar. É necessário que as escolas saibam seguir a sequência natural na qual o ser humano manifesta seu pleno domínio da língua como falar, ler e escrever. Se percebe no ambiente escolar crianças caladas, enchendo cadernos de símbolos que não conhecem e que, possivelmente, não significam materialmente, nada para elas. A escrita é vista de uma forma equivocada, apenas transferindo-se signos gráficos para o papel.

Todavia, ela deve ser vista como uma técnica gráfica que representa a língua oral, ou seja, é preciso que as crianças entendam o que estão grafando.

Diante das dificuldades encontradas pelos professores das Séries Iniciais em relação ao ensino da alfabetização com o lúdico na sala de aula, percebe-se que alguns têm procurado formas de aprimorar suas práticas pedagógicas por meio de metodologias diferenciadas que levam os alunos a despertarem o gosto pelas aulas. No caso da alfabetização, os jogos e brincadeiras contribuem de forma significativa, enriquecendo o desenvolvimento intelectual dos alunos. Práticas lúdicas trabalhadas de forma planejada e direcionada podem levar as crianças ao desenvolvimento de suas capacidades linguísticas, sensório-motoras e comunicativas. A inserção do lúdico nas atividades em sala de aula, torna o aprendizado mais prazeroso e divertido.

Deve-se começar a leitura com o crescimento contínuo do educando que pode ser rápido ou lento, e isto quem pode destacar é o próprio educador. Só ele pode diagnosticar se seus educandos já apresentam a maturidade necessária e o que é fundamental para isso. Escrever é igualmente vital no desenvolvimento da alfabetização e da aprendizagem sobre a linguagem. Então, é preferível que o professor desenvolva atividades de forma lúdica, por meio dos quais o educando possa desenvolver seu corpo, seu ritmo, sua atenção, sua concentração, fazendo de sua imaginação, que lhe é peculiar e organizando-se para enfrentar com mais segurança esta tarefa tão complexa que é aprender a ler.

Entende-se que o lúdico no processo de ensino-aprendizagem nas Séries Iniciais tem grande importância no desenvolvimento da criança, em todas as áreas do conhecimento, o trabalho do aluno não só é fundamental para promover a aprendizagem nas disciplinas, mas também para cultivar comportamentos essenciais que contribuem para o desenvolvimento de sua personalidade.

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola é preciso mudar a visão dos estabelecimentos de ensino a respeito dessa ação e a maneira como entender o currículo. Isso demanda um corpo docente capacitado para refletir e alterar suas práticas pedagógicas (Carneiro; Dodge, 2007, p. 91).

Dessa forma, entende-se que a escola pode e deve reunir todas as condições para que as crianças possam se desenvolver no seu todo, plenamente. Fato este que precisa da capacitação dos docentes, de uma melhor preparação, principalmente dos educadores das Séries Iniciais. A aprendizagem precisa ser prazerosa, deve despertar a curiosidade, envolvendo brincadeiras e desafios. Assim, a alfabetização ocorrerá mais facilmente, ou seja, o aprendizado acontece de maneira continuada e progressiva e requer ferramentas que possibilitem seu desenvolvimento, sabendo-se que a criança precisa de tempo para brincar.

A proposta de um trabalho com jogos não pode ser entendida como um receituário de bolo, que deva ser seguido fielmente por quem o utiliza. A ideia seria propor algo de referencial, podendo ser modificado, adaptado, à prática pedagógica, de acordo com as necessidades de cada professor, e que os jogos sejam sobretudo transformados em material de estudo e ensino, bem como aprendizagem e produção de conhecimento (Macedo, 2000, p. 16).

Entende-se que qualquer jogo pode ser utilizado quando o objetivo é propor atividades que favorecem a aquisição de conhecimento. A questão não é o material, mas o modo como ele é explorado. Pode-se dizer, portanto, que serve qualquer jogo, mas não de qualquer jeito. Muitos educandos apresentam dificuldades para aprender a ler e a escrever. Os métodos de alfabetização estão cada vez mais insatisfatórios, assim proporcionando um baixo rendimento escolar. Para a construção do conhecimento se faz necessário um processo ativo de elaboração interna onde ocorre o desenvolvimento de trocas sociais e culturais, norteada por fatores econômicos, políticos e psicológicos.

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, brinquedos, brincadeiras e musicalidade (Silva, 2009, p. 17).

Nesse sentido, Bittencourt e Ferreira (2002), elucidam que o saber escolar não pode perder seu valor social, mas a alfabetização deve ser ter em seu cerne que este processo precisa ser dinâmico e criativo. É nesse sentido, pois, que os jogos, o brinquedo e as brincadeiras assim como a musicalidade entram, para valorizar a construção do saber escolar.

Quando o educando tem acesso à escola, faz uso da oralidade na interação com pares. É preciso garantir um espaço de respeito e aceitação às diversidades que possam surgir. A instituição escolar tem a tarefa de proporcionar oportunidades para que o educando tenha uso da oralidade e da escrita para se alfabetizar em várias situações, com o objetivo de selecionar a forma de expressão mais adequada às diferentes situações comunicativas.

De acordo com Rocha (2003, p. 381), o termo lúdico é relativo a jogos e brinquedos; no entanto, sabe-se que tal expressão tem um sentido muito mais amplo. Através do lúdico constroem-se conhecimentos e aprendizagens. A escola deve buscar reproduzir o ambiente natural vivido na casa e na rua. Segundo Almeida (2003, p. 24), “[...] o jogo faz o ambiente natural da criança ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança”. O desafio que se coloca, então, é o de assegurar, no ambiente escolar, condições de aprendizagem que respeitassem as inclinações naturais da infância, como a necessidade de brincar.

Temos uma imagem empobrecida da criança que aprende: a reduzirmos a um par de olhos, um par de ouvidos, uma mão que pega um instrumento... Há, atrás disso, um sujeito cognoscente, alguém que pensa que constrói interpretações... sendo preciso romper com a imagem pobre que se tem do aluno (Ferreiro, 1995, p. 40).

Partimos do pressuposto de que as crianças constroem ideias ou hipóteses sobre a escrita antes mesmo de entrar na escola, pois a aprendizagem é um processo construtivo que perpassa por aspectos sociais, históricos e pessoais e o educador precisa superar a condição de repassador de conhecimento pronto e acabado e permitir que o aluno elabore suas hipóteses e estratégias de leitura e escrita. Quando a escola não consegue alfabetizar as crianças, produz, automaticamente, o analfabetismo dos adultos, pois todos os processos de ensino e de aprendizagem futuros, continuam a ser deficitários.

Para que a educação seja verdadeiramente eficaz, é fundamental que surja de um ambiente que seja agradável, lúdico e prazeroso. Esse tipo de ambiente favorece uma aprendizagem mais ativa e envolvente para os alunos, promovendo, especialmente por meio de jogos, oportunidades para discussão e interação entre alunos e professores.

3 O LÚDICO NO ENSINO E NA APRENDIZAGEM

A ludicidade é um tema que vem tendo ênfase nos mais diversos setores da sociedade, visto que as atividades lúdicas fazem parte da vida do ser humano e, em especial, da vida da criança. Para Ricardo (2017), o conceito de ludicidade é polissêmico, muitas vezes, compreendidos como sendo a mesma coisa a ludicidade e a atividade lúdica. Para Luckesi (2006 apud Ricardo, 2017, p. 29),

[a atividade lúdica é aquela que oferece a pessoa que a experencia, uma percepção de liberdade, um estado de plenitude e de total entrega para essa prática. O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente vivencia uma experiência plena. Não há divisão.

O conceito de ludicidade, para Luckesi, vai além da ideia de lazer, amplia a compreensão para um estado de consciência plena e experiência interna.

Nesse sentido, antes mesmo de se pensar que o brincar é uma forma de aprendizado, é preciso despertar o aprendiz, como no exemplo dos cubos, onde as cores estimulam a criança a querer brincar e descobrir o que se pode montar. Santos (2000, p. 57) conceitua a palavra lúdico como: “significa brincar” e, nesse brincar, “estão incluídas as brincadeiras, os jogos e brinquedos e esse brincar, é relativo também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”. Segundo Ricardo (2017, p. 29), “O lúdico vem do latim *ludus* que na concepção de Huizinga (2004) envolve os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais, [...]. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e a sua compreensão de mundo.

Dessa forma, os jogos, brincadeiras e brinquedos, são entendidos como atividades fundamentais na infância visto que contribuem no desenvolvimento da imaginação, da confiança e da curiosidade, além de proporcionar a socialização do aluno no mundo em que ele está inserido. Antunes (2003, p. 23) A abordagem etimológica do termo "jogo" ressalta que ele é compreendido como um "divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras". Essa definição não se limita apenas à ideia de competição, na qual um grupo deve vencer enquanto o outro perde. Pelo contrário, os jogos devem ser vistos como oportunidades de crescimento individual e aprendizagem, proporcionando experiências que contribuem para o desenvolvimento pessoal do aluno. Essa perspectiva amplia a noção de jogos na educação, enfatizando sua função educacional e formativa em um ambiente colaborativo.

A compreensão do jogo como uma atividade que impõe desafios é essencial para reconhecer sua importância no desenvolvimento infantil. Através de interações como conversas, perguntas e olhares, o jogo estimula a curiosidade e a expressão das crianças. Brincar se torna uma maneira de interagir com o mundo, onde a criança se envolve sem a pressão de ganhar ou perder, permitindo que a experiência de aprender aconteça de forma natural e espontânea.

Os brinquedos, nesse contexto, são ferramentas que despertam o interesse das crianças e, mesmo que de maneira inconsciente, ajudam no desenvolvimento de habilidades diversas. Portanto, a brincadeira vai além do simples ato de jogar — é uma oportunidade para desvendar enigmas da vida e fomentar a curiosidade e a criatividade, essencial para o crescimento integral da criança.

Essas habilidades aumentam com a idade da criança, daí ser importante observar e respeitar as fases por que ela passa. Observa-se que todas as crianças, em todas as épocas, passam a maior parte do seu tempo brincando. Sobre isso, vários estudiosos da infância têm concepções semelhantes em relação à importância desse ato no desenvolvimento da criança, sendo, unânimes em reconhecer que a criança, ao brincar, adquire experiência, ou seja, o brinquedo proporciona o aprender fazendo, além de desenvolver o senso de companheirismo e a criatividade.

Então a brincadeira, brinquedo ou jogo, se constituem recursos auxiliares para promover o desenvolvimento físico, mental e socioemocional da criança, pois, ao brincar, há um aprendizado pela criança, propiciando a liberação de energia, a expansão da criatividade, fortalecendo a sociabilidade e estimulando a liberdade, o desempenho. “No ato do brincar, observa-se a satisfação que elas experimentam ao participarem das atividades. Sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes deste prazer, embora a contribuição do brincar vá bem mais além de impulsos parciais” (Iantsch, 2012, p. 7). A criança consegue conciliar, comparar, seu mundo de fantasia com a realidade,

transitando, livremente, de uma situação à outra, ou seja, no ato de brincar, a criança se propõe a fazer algo e procura cumprir esse objetivo.

3.1 A TEORIA SOBRE O LÚDICO

O lúdico desempenha um papel fundamental na educação, sendo uma prática que remonta à pré-história e que se destaca atualmente por sua capacidade de motivar e engajar os educandos. Sua natureza prazerosa não só aumenta o interesse das crianças, mas também favorece a concentração e a produtividade em ambientes educacionais.

Além disso, o jogo e a brincadeira são universais, permeando todas as fases da vida humana, o que dá a essa prática uma relevância especial. O lúdico não apenas enriquece a experiência de aprendizado, mas também fortalece as relações interpessoais, permitindo que a criatividade se expresse e se desenvolva. Essa interatividade lúdica é, portanto, um ingrediente essencial para o fortalecimento de vínculos sociais e para o aprimoramento do processo educativo.

Na atualidade, vários são os teóricos que fazem abordagem sobre o lúdico e sua importância para o processo de ensino-aprendizagem e principalmente para a formação humana. Teóricos como Piaget e Wallon (*apud* Almeida, 2003, p. 28) “afirmam que a relação entre a criança e o brincar, ou lúdico, ocorre desde o nascimento, uma vez que a criança não possui a fala, mas utiliza o jogo dos gestos e dos sons para comunicar-se com o mundo externo e ao desenvolver a fala inicia o jogo das palavras”. Toda a comunicação é realizada através de gestos e tanto o adulto quanto a criança utilizam o lúdico para entretenimento e comunicação.

A abordagem de Vygotsky sobre o jogo simbólico, ou a brincadeira de faz de conta, é vital para entendermos como as crianças atribuem significados aos objetos em seu contexto lúdico. Para Vygotsky, o foco não deve estar apenas nas funções objetivas do brinquedo, mas sim na interpretação e no papel que a criança atribui a ele durante a brincadeira. Essa prática de simbolizar permite que as crianças explorem e compreendam o mundo à sua volta, desenvolvendo habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

O jogo simbólico, ao permitir que a criança crie narrativas e cenários, também serve como uma ferramenta de aprendizado, onde experiências vividas podem ser interpretadas e reimaginadas. Assim, a brincadeira não apenas reflete a realidade, mas também permite às crianças experimentarem diferentes papéis e realidades, expandindo seu entendimento sobre si mesmas e sobre os outros. Vygotsky enfatiza, portanto, a importância do significado subjetivo atribuído pela criança, que é fundamental para seu desenvolvimento integral.

Para Vygotsky (2003, p. 8), “a criança quando brinca cria uma situação imaginária, onde há regras de comportamento, que são representadas na brincadeira e há uma relação entre o jogo e a aprendizagem”. Quando desenvolve um jogo simbólico, a criança imita comportamentos dos adultos, como atitudes, valores, hábitos e situações que a prepara para a vida real. Assim, quando a criança brinca de médico, busca agir de forma mais parecida possível com o que ela observou nos médicos do contexto real, ou seja, ela cria e se submete às regras do jogo ao representar diferentes papéis.

De acordo com Kishimoto (2005, p. 61): “A criança não vê o objeto como ele é, mas lhe confere um novo significado, quando a criança monta em uma vassoura e finge estar cavalgando um cavalo, ela está conferindo um novo significado ao objeto”. Portanto, a brincadeira para a criança caracteriza-se pela situação imaginária na ação do brincar, visto que o brinquedo tanto pode comportar uma situação imaginária, quanto uma regra relacionada com o que está sendo representado. Dessa forma, pode-se dizer que a utilização da imaginação pela criança pode ser comparada ao contexto social vivenciado pela mesma, ao qual permite que ela vá construindo seus processos de conhecimento.

Outro aspecto a ser considerado é o papel da imitação na brincadeira, pois é partindo da imitação como um ato de repetir simplesmente aquilo que viu o outro fazer para realizar uma atividade conscientemente, é que a criança cria novas possibilidades e combinações e vai construindo seu próprio conhecimento.

A teoria piagetiana sobre a ludicidade infantil baseia-se na evolução das estruturas mentais, onde o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, e à medida que isso acontece, a criança vai construindo o seu próprio conhecimento.

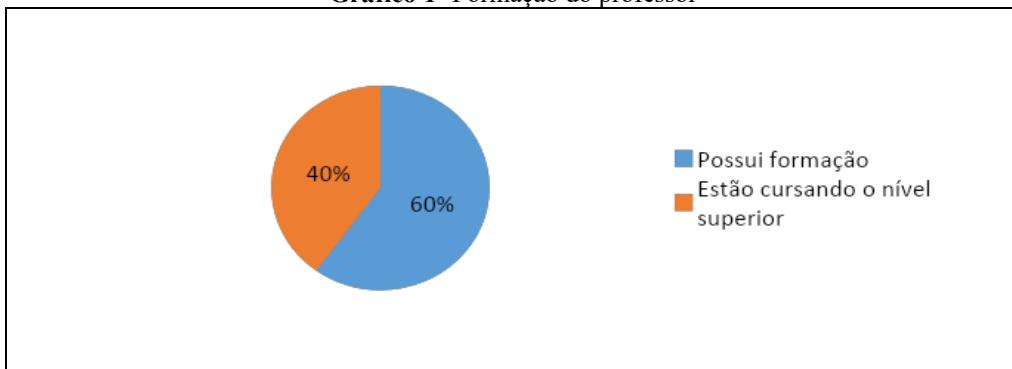
Todos os jogos, de um modo ou de outro, auxiliam o desenvolvimento social dos alunos, pois ao jogar é preciso obedecer às regras, respeitar a vez de jogar, saber ganhar e aceitar que se perdeu. O aspecto lúdico pode proporcionar momentos de alegria durante as aulas, independentemente da fase da vida em que nos encontramos. Ele acrescenta leveza à rotina escolar, facilitando que os alunos absorvam os ensinamentos de maneira mais significativa.

Para que a aula seja realmente significativa, o componente lúdico desempenha um papel fundamental. Isso porque, além de transmitir conhecimento, o professor também aprende sobre o que o aluno já construiu até então, o que é essencial para as futuras aprendizagens. A expectativa é de superação, sempre que o ambiente favoreça a aprendizagem e o educador esteja ciente da responsabilidade que essa jornada exige. Estudamos o passado, vivemos o presente e projetamos o futuro. Por meio da ludicidade, conseguimos fazer novas perguntas a respostas já conhecidas.

4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

Em primeira instância, procurou-se investigar sobre a formação do professor, fato esse de suma importância para que se atinja o êxito no processo ensino-aprendizagem.

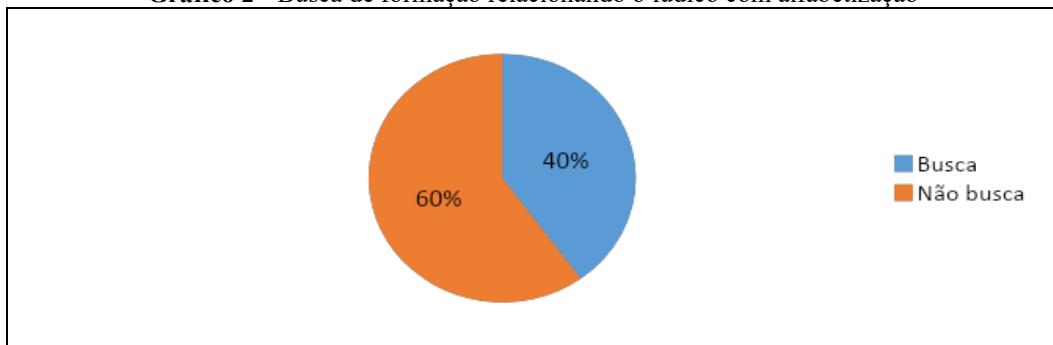
Gráfico 1- Formação do professor



Fonte: dados da pesquisa de campo

Enfatizou-se a questão da formação em 60% dos professores possuindo formação em curso superior e 40% estão cursando o nível superior. Faz-se necessário o professor refletir sobre sua formação para entender e intervir nos problemas que possam surgir no âmbito escolar.

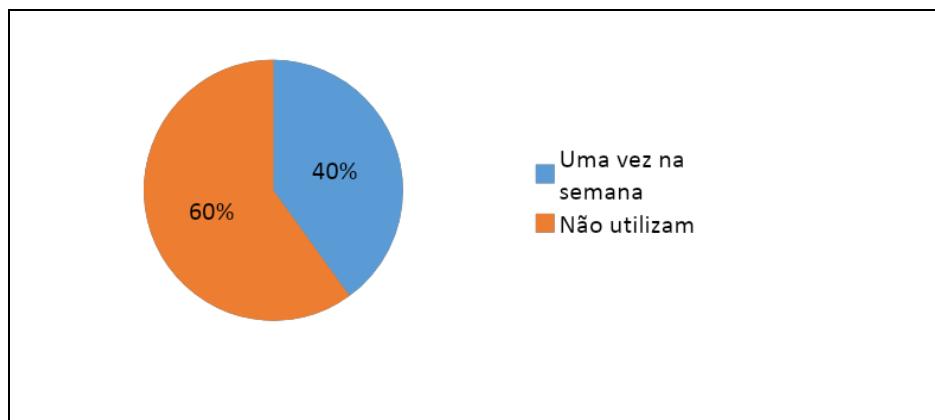
Gráfico 2 - Busca de formação relacionando o lúdico com alfabetização



Fonte: dados da pesquisa de campo

Se perguntou nas entrevistadas se elas buscam formação que lhe permita trabalhar com o lúdico. 40% dos professores declararam de forma positiva buscar esta formação; 60% responderam que não buscam. Diante do avanço de casos de alunos analfabetos que as escolas vêm passando, entende-se que é necessário que o educador em seu processo de formação tenha estudos voltados para trabalhar a alfabetização associando o lúdico. Pois, é importante buscar conhecimentos e viabilizar uma capacitação para assim engrandecer o processo ensino-aprendizagem.

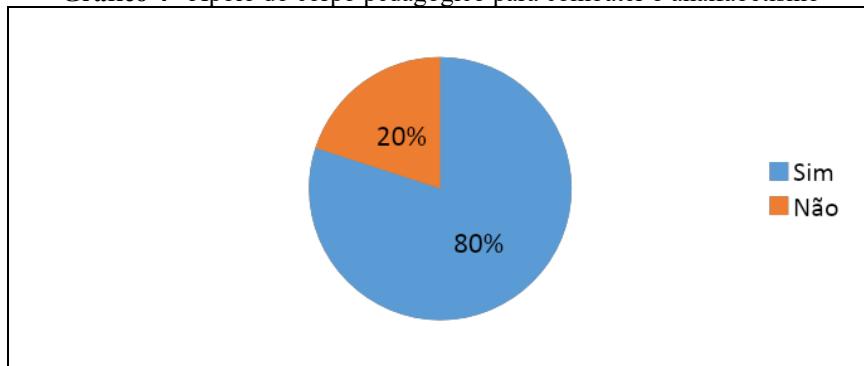
Gráfico 3 - Frequência da aplicação do lúdico em sala de aula



Fonte: dados da pesquisa de campo

Nesse contexto, interrogou-se com qual frequência é desenvolvido o lúdico em sala de aula. 40% dos entrevistados afirmaram que utiliza uma vez na semana e 60% afirmaram que não utilizam. Muitos renunciam a recursos que dispõem dentro da escola e ao seu redor como também das intervenções que possam servir de orientação nos seus hábitos escolares. Então, deve-se incentivar metodologias que possibilitem instrumentalizar as aulas, levando o aluno a aceitação do conteúdo.

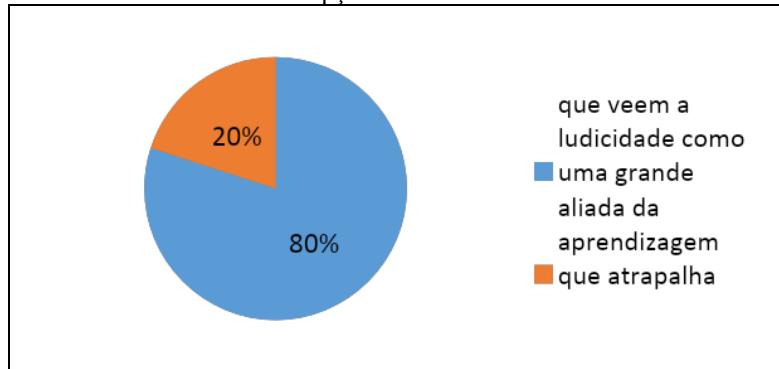
Gráfico 4 - Apoio do corpo pedagógico para combater o analfabetismo



Fonte: dados da pesquisa de campo

Questionou-se se na escola há apoio dos profissionais especializados, os quais possam auxiliar no processo de alfabetização em sala de aula, 80% dos professores afirmaram que tem apoio e 20% dizem que não. É tarefa do coordenador acompanhar o professor e detectar os casos de analfabetismo de modo ir à busca de soluções, pois as escolas precisam de um corpo especializado para acompanhar, orientar ou dar assistência nas tomadas de decisão para resolver tais problemas.

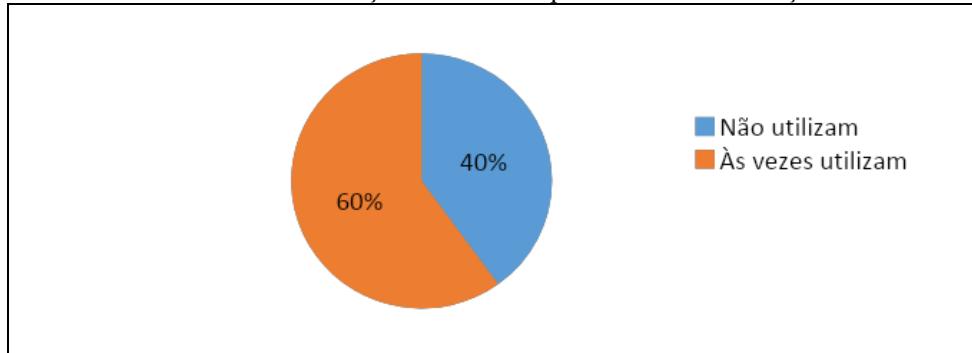
Gráfico 5 - Concepção dos docentes sobre o lúdico



Fonte: dados da pesquisa de campo

Perguntou-se às entrevistadas sobre a concepção que estas têm do lúdico e 80% responderam que veem a ludicidade como uma grande aliada da aprendizagem e 20% disseram que atrapalha. Porém, em conversas informais elas 80% disseram que o lúdico é trabalhado como aliado no sentido de fixar o conteúdo e acham que isso deve ser bem planejado e trabalhado, pois, o aluno precisa entender que isso faz parte do seu aprendizado e não é uma brincadeira somente.

Gráfico 6 - Utilização do lúdico no processo de alfabetização



Fonte: dados da pesquisa de campo

Cerca de 40% dos professores admitem que não utilizam o lúdico no processo de alfabetização, 60% afirmam às vezes utilizam. Esta questão vem demonstrar a necessidade desta proposta metodológica que propicie aos educadores sugestões baseadas na literatura para a melhoria de sua prática educativa no processo da alfabetização. Assim, segundo as falas das entrevistadas:

“o lúdico nas atividades em sala de aula facilita a compreensão dos conteúdos além de a criança ter prazer no aprender”.
“porque ajuda mais na aprendizagem”
“faz com que a criança aprenda se divertindo, assim fica mais fácil explicar o conteúdo”.

5 PROPOSTA

Pretende-se sugerir, baseado na literatura e no questionário realizado, que a prática educativa das Séries Iniciais associando o lúdico à alfabetização deve ser dinâmica, podendo assim transformar a sala de aula em lugar em que todos se envolvam num processo de construção.

Pode-se perceber que inúmeras são as vantagens dos jogos educativos, que envolvem aspectos motores e sociais. Faz-se necessário o educador selecionar, criar e saber utilizar os jogos que deem oportunidades aos alunos para desenvolverem estes aspectos que estão interligados.

Este estudo busca analisar o lúdico como importante metodologia na aprendizagem em sala de aula de forma que contribua com o aprendizado da criança. Portanto, para o educador obter uma boa aula começaria então, fazendo com que eles tenham curiosidade pelo assunto, propiciando-lhes a oportunidade de obter e pesquisar para que todos na experiência diária desenvolvam seu senso crítico.

Faz-se necessário formar alunos questionadores e que tenham o discernimento, capacidade de julgar e de escolher. Os alunos necessitam estar bem-informados e os educadores têm a obrigação de trabalhar todos os aspectos para a busca do conhecimento, além de lhes oferecer uma escola de convívio solidário, de convivência cultural, de participação e de realização social, tanto para os alunos quanto para os educadores.

6 CONCLUSÃO

O estudo permitiu um conhecimento mais profundo acerca da alfabetização com o lúdico, uma atividade que faz parte da vida de todos os seres humanos, principalmente, da criança.

Ao investigar a formação dos educadores, constatou-se que, apesar de conhecerem o lúdico, a maioria não tem habilitação para trabalhar a ludicidade, devendo buscar fundamentar-se através de leituras e cursos, e participando de formação continuada. Notou-se que alguns docentes, apesar de se capacitarem com tais atividades, a ludicidade ainda não está sendo trabalhada cotidianamente no ambiente escolar como um suporte na prática pedagógica.

Por outro lado, os professores, que participaram do estudo, e que são parceiros de jornada, possibilitaram a troca e a vivência de experiências ricas e marcantes. Assim, todo o processo permitiu uma formação mais sólida e uma consciência da complexidade e da importância do trabalho docente.

Diante da pesquisa e do embasamento teórico utilizado, pode-se concluir que o jogo é uma ferramenta de trabalho muito proveitoso para o educador, pois através dele o professor pode introduzir os conteúdos de forma diferenciada e bastante ativa. Com um simples jogo o professor poderá proporcionar apreensão do conhecimento de maneira agradável e o aluno nem perceberá que está aprendendo. Portanto, este estudo mostra a importância de se trabalhar de forma lúdica e prazerosa,

principalmente quando se trata de crianças, sem deixar de apontar que em todo campo da educação a ludicidade é de extrema relevância.

O estudo apontou como ponto fraco a falta de capacitação de grande parte dos docentes entrevistados para trabalharem a ludicidade nas aulas de alfabetização, sendo esse, porém, um rico recurso pedagógico para o desenvolvimento intelectual dos alunos. Desta forma, deseja-se que esta pesquisa possa contribuir de maneira positiva para os educadores que se preocupam com o desempenho na educação das crianças, auxiliando com conteúdo sobre a atividade lúdica para o desenvolvimento da criança, tornando suas aulas mais motivadoras.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos** 5. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das múltiplas inteligências**. 12. ed. - Petrópolis: Vozes, 2003.
- BITTENCOURT, Glaucimar Rodrigues; FERREIRA, Mariana Denise Moura. **A importância do lúdico na alfabetização**. UNAMA. Belém – PA. 2002.
- CARNEIRO, Maria Ângela Barbato; DODGE, Janine I. **A descoberta de brincar**. São Paulo: Melhoramentos, 2007.
- CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodologia Científica: para uso dos estudantes universitários**. 4. ed. São Paulo: Makron Books, 1996.
- FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. 23. ed. - São Paulo: Cortez, 1995.
- IANTSCH, Viviane Woide. **A importância do brincar na Educação Infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Especialização em Educação Infantil) – Universidade Federal de Santa Catarina Centro de Ciências da Educação Núcleo de Desenvolvimento Infantil – Florianópolis, 2012.
- KISCHIMOTO, Tizuko Mochida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 2005.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010. 315 p.
- MACEDO, Lino de. **Aprender com Jogos e Situações-Problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- RICARDO, Valda Maria do Nascimento. **As brincadeiras e o desenvolvimento socioeducacional da criança**. Trabalho de Conclusão de Curso (graduação em Pedagogia – modalidade à distância) – Universidade Federal da Paraíba/Centro de Educação – João Pessoa: UFPB, 2017. 69f.
- SILVA, Vanusa Aparecida. **A importância do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem através da brincadeira**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Educação Infantil) – Faculdade Católica de Anápolis - Instituto Superior de Educação – Anápolis: Goiás, 2009. 40f.