

Resumo:

Visando a dificuldade que muitos professores enfrentam para alfabetizar e letrar seus alunos, ou utilizarem métodos pouco inovadores, como ministrar suas aulas somente utilizando exemplos nos quadros e a explicação falada, este trabalho foi criado no intuito de apresentar o quanto as atividades lúdicas auxiliam, facilitam e causam interesse nas crianças durante o processo de ensino-aprendizagem. O mesmo tem como por objetivo geral apresentar a importância da ludicidade no processo de alfabetização para crianças, e apresentar o porquê a aprendizagem ocorre melhor quando a criança possui um manuseio direto com as letras ou sílabas, dependendo do seu nível escolar. O trabalho foi produzido através de pesquisas bibliográficas, e aplicações práticas na intenção de auxiliar e esclarecer questões sobre a ludicidade para a educação infantil e os anos iniciais. Toda e qualquer atividade produzida para uma criança realizar, será melhor quando for prática, principalmente através de jogos ou brincadeiras, pois o seu cognitivo consegue absorver melhor o conteúdo, e é isso que o presente artigo apresenta de forma mais detalhada e específica, abrangendo diversas áreas e aspectos, que auxiliam muito os professores no cotidiano escolar.

Palavras-chaves: Alfabetização; lúdico; aprendizagem; escola.

1. INTRODUÇÃO

Todos nós sabemos que nos dias atuais, exercer o papel de alfabetizador não é tarefa fácil, pois a cobrança dos pais sobre o processo ensino aprendizagem é intensa. A alfabetização é um processo lento, desta forma, deve ser realizado respeitando o tempo de cada criança.

Com isso, o que auxilia os professores no processo de alfabetização é a ludicidade, por se tratar na maioria das vezes de jogos e brincadeiras. Portanto, a questão central deste estudo teórico/prático é apresentar a importância de aplicar atividades lúdicas e proporcionar um manuseio direto com as letras através de jogos, como o caça-palavras ou simplesmente moldes de letras, por exemplo, que possibilitam

ao aluno a criação de palavras que o mesmo tenha a vontade de escrever. Permitir o envolvimento com as letras em moldes com EVA possibilita um olhar mais abrangente e interessante para as crianças, fazendo com que se crie um prazer mais intenso e uma vontade de aprender.

Desta forma, o autor Serpejante (2011), afirma que todo pai deveria saber que os brinquedos não foram feitos só para entreter, principalmente nas primeiras fases da infância. Quando a criança brinca, ela estabelece uma série de construções mentais e aprende muito. Uma certeza que todos os pais devem ter, é que os brinquedos não foram criados somente para passar o tempo de seus filhos, em especial nos primeiros meses de vida. Quando uma criança brinca ela realiza diversas conexões que se transformam em aprendizagens e isso contribui para o seu desenvolvimento.

Diante disso, podemos dizer que o ato de brincar está na natureza infantil dessa faixa etária, é algo prazeroso a eles, e qualquer atividade realizada com gosto ou diversão é mais bem absorvida pelo cérebro. Segundo Adones e Vargas (2013), os jogos lúdicos funcionam como fonte de informação e enriquecimento para os cérebros de todas as idades. Mas é na infância que ele cumpre seu papel de maneira mais eficaz. Diante disso, os jogos lúdicos realizam sinapses, que são as conexões entre os neurônios, estas que são responsáveis pelo processamento de informações. É na infância que isso se desempenha de maneira mais eficiente, pelo fato de que a plasticidade cerebral é mais ativa nesse período.

O processo de ensino ocorre com atividades realizadas entre o professor e aluno, atividades direcionadas, que facilitam a compreensão do aluno, principalmente quando são praticadas de forma lúdica. A ludicidade é um método de aproximar os alunos do conteúdo, por existir diversas maneiras de trabalhar um único assunto, e com isso é capaz de ensinar a todos conforme suas necessidades.

Libâneo (1994, p.54) também argumenta que

“Podemos definir processo de ensino como uma sequência de atividades do professor e dos alunos, tendo em vista a assimilação de conhecimentos e desenvolvimento de habilidades,

pois o processo de ensino se dá através das atividades realizadas do docente para o discente, as quais podem ser distintas, práticas ou teóricas, atividades tradicionais ou inovadoras”

O conhecimento que o professor repassa aos alunos pode ser de inúmeras formas, as que o conteúdo é todo explicado no quadro, apresentado com utilização de tecnologias, televisão, data show, ou através de jogos. Então cabe ao professor distinguir qual a melhor metodologia de aplicar seus trabalhos, descobrir de qual maneira os alunos conseguem compreender melhor o assunto abordado.

Com isso, para qualquer atividade que o professor propuser para a sua turma, deve existir um objetivo, um propósito. A brincadeira pode ser simples, mas se algo que a componha irá trabalhar um sentido, ou algo do tipo, está valendo. É melhor e mais eficiente aplicar um único jogo, tendo consciência do que será estimulado ao invés de entregar aos alunos quatro ou cinco tipo de jogos e não saber qual sua finalidade, que área irá desenvolver.

Segundo Pinho (2017) com as atividades lúdicas o aluno cria conceitos, relações lógicas, seleciona ideias, engloba percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e vai se tornando em um ser mais sociável, o que é importante. Portanto, o jogo é uma ótima e maravilhosa ferramenta de desenvolver vários fatores nas crianças, apesar de se envolver com a brincadeira, ela se envolve com as pessoas que estão próximas, muitas vezes solicitando ajuda, o que contribui também para no futuro ser uma pessoa, crítica que aceita opiniões.

Segundo Santos (2010, p.10) a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão, se a ludicidade é favorável para um adulto, imagine para uma criança, cujo cognitivo está se formando. Tudo aquilo que é realizado com prazer ou desejo, auxilia muito no processo de absorção de conhecimento pelo cérebro.

Aprender as coisas através da prática é muito mais relevante, pois aprender praticando acaba dando mais ênfase na aprendizagem e a torna mais importante, por saber como realizar. Quando um adulto ingressa no mercado de trabalho, ele só aprende a exercer bem sua função quando começa a praticá-la, e isso pode ser relacionado com as crianças, elas só entendem o real significado de tal aprendizagem quando percebem onde e como aplicá-la. Outro fator, são algumas atividades lúdicas, podem não criar uma aprendizagem consciente ao aluno, mas desenvolvem

fatores importantes, mas desconhecidos para alguns, como o cognitivo e intelectual, por exemplo.

A ludicidade/brincar auxilia no processo de alfabetizar e letrar, pois através dos jogos e brincadeiras o professor consegue atrair a atenção do aluno, fazendo com que ele absorva as informações prazerosamente e crie mais interesse pelo assunto tratado. Quando isso acontece o aluno por si próprio tem o desejo de descobrir mais de conhecer melhor o assunto, buscando informações através de leituras e pesquisas.

Existem inúmeras atividades que podem ser realizadas para possibilitar o processo de ensino-aprendizagem. Toda a aprendizagem se torna mais fácil quando o conteúdo está ao alcance podendo ser visto e tocado. Segundo Silva, (2016), oportunizar o manuseio e desafiar o aluno de forma divertida é um dos objetivos das atividades lúdicas. O professor deve saber até onde seu aluno consegue chegar, por isso é importante que sempre haja um planejamento para que o jogo ou atividade proposta aos alunos seja do alcance e de capacidade de realização deles.

Os autores Kishimoto (1944 apud SILVA, 2016), afirmam que quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. Contudo, tornar uma aula na qual a criança fica o tempo todo sentada ouvindo e repetindo as palavras do professor, em aula na qual a criança interage diretamente com as letras é a intenção da ludicidade.

Para amparar isso temos a Base Nacional Comum Curricular, cujo documento norteia os campos de aprendizagem que devem ser trabalhados na educação do país, que engloba todas as fases da educação básica. A BNCC apresenta seis campos de aprendizagem e desenvolvimento para a educação infantil; conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

Na alfabetização existem dois campos que interagem diretamente com o progresso das crianças neste processo de transição, o brincar e o explorar. O brincar, segundo a BNCC, deve ser de diferentes formas, diversos espaços e tempos, ampliando e diversificando os conhecimentos, a criatividade, as experiências corporais, emocionais, expressivas, cognitivas, sensoriais. O explorar, segundo a BNCC são os movimentos, sons, gestos, formas, texturas, emoções, palavras cores, histórias, palavras e objetos.

2. Avaliação das Práticas

A atividade prática de que trata este artigo, foi aplicada no CEIM João Trichez, no município de Pinhalzinho, Santa Catarina, com o objetivo de observar o interesse, e o desenvolvimento dos alunos em relação ao jogo do quebra cabeça de cada criança integrante da turma de aplicação. O jogo era composto por seis peças, quatro delas com uma foto, outra com a letra inicial do nome e a última peça com o nome da criança. A atividade foi realizada na turma de maternal II, com crianças de três anos.

Segue Imagem.



Figura 1 Atividade do quebra-cabeça – Arquivo pessoal

Os jogos de quebra-cabeça auxiliam em diversos aspectos. Primeiramente pode-se destacar a contribuição para o nível intelectual, sendo que o jogo estimula o cérebro. O quebra cabeça estimula a criança a resolver problemas interferindo diretamente no seu cognitivo, no saber fazer e não na memorização; aumenta o raciocínio e melhora as habilidades. Através das imagens que se formam no fundo do jogo, é possível trabalhar números, cores, formas entre outras coisas. Um segundo campo que o jogo auxilia é a memória, tanto que esse jogo é utilizado com pessoas de

diferentes faixas etárias, considerando esse motivo. A memória é estimulada por fazer com que a pessoa ao analisar o formato de uma peça, grave-a e depois compare-a com as outras para formar os pares. A coordenação motora também é influenciada diretamente, principalmente para as crianças da primeira infância, pelo simples fato de tentar encaixar uma peça na outra, movimentando os braços, mãos e olhos.

O jogo do quebra-cabeça fomenta a percepção do jogador, prioritariamente daquele em idade escolar. Além de tudo isso como afirma Batista (2018), o quebra-cabeça é um ótimo instrumento de socialização pelo fato de que durante a brincadeira as crianças podem interagir, cooperar e competir. Os autores Adone & Vargas (2013), também evidenciam a importância do quebra-cabeça no desenvolvimento físico, psicomotor, neurológico, na capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual e o aumento de conhecimentos em alguns assuntos.

Logo no primeiro dia da prática das experiências pôde-se perceber que as crianças já possuíam um conhecimento sobre as letras. Algumas apenas sabiam relacionar sua letra com a do colega, outras já sabiam dizer de qual nome era a letra, outras, além disso, sabiam desenhar a letra no ar.

Durante as experiências observou-se alguns pontos: Quando era mostrado a uma criança a letra M e solicitado que informasse de quem seria a letra, ela respondia ser somente da “Manu”, e mesmo insistindo sobre de quem mais seria a letra, ela afirmava ser somente da Manu, sendo que na turma existem quatro crianças com a inicial M. Para tentar auxiliara criança, foi apresentado quebra-cabeças de outras quatro crianças cujo nome começa com M, e explicado que com a mesma letra poderíamos escrever o nome da Manu, da Maria, do Matheus e da Millena.

No segundo dia das práticas, as atividades fo-



Figura 2 Atividade do quebra cabeça - arquivo pessoal



Figura 3 Atividade do quebra-cabeça. Arquivo próprio.

ram realizadas de forma individual. Todas as crianças conseguiram montar o seu e mais um quebra-cabeça. A criança que dizia ser a letra M ser somente da Manu, quando viu a letra M, respondeu ser a letra do Matheus, ou seja, já relacionando a outro colega. Em seguida foi solicitado que respondesse qual colega além do Matheus inicia com a letra M, respondendo, Manu e Maria, e com um pouco de esforço lembrou também da Millena. Ao final pôde-se perceber que, a atividade foi favorável sim, pois reforçou o conhecimento de algumas crianças, e auxiliou outras.

As atividades foram bem executadas pelas crianças, muitos foram além do esperado. Um dos motivos que auxiliou para que isso fosse possível, é o trabalho que a professora desempenhou com os alunos até então. Todas as atividades são desenvolvidas por meio de experiências lúdicas, trabalhando com as letras iniciais do nome, e com o nome de cada criança, de diversas formas.

Segundo Batista (2019), os jogos de quebra-cabeça são ótimos por diversos aspectos; estimulam o cérebro, são bons para a memória, auxiliam idosos com dificuldades de raciocínio e mobilidade, ajudam pessoas com alguns tipos de deficiência psicomotora, entre outros benefícios que o jogo proporciona. O jogo pode ser utilizado desde para crianças da primeira infância até as pessoas da terceira idade, pois ele é ótimo a todas as idades e perfis.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de um futuro tão incerto sobre a edu-

cação, o que resta aos professores atuais é acreditar que tudo o que vem acontecendo e sendo criado é para contribuir para o avanço educacional. Alguns professores adotam as novas tecnologias, ou novas metodologias de ensino, e acabam deixando de lado a ludicidade, o que é um grande equívoco, pois a prática do lúdico é algo que deve permanecer sempre dentro de qualquer sala de aula.

Ao final do trabalho é de fácil compreensão e entendimento de que o lúdico é o melhor amigo do professor alfabetizador, por se tratar de algo que as crianças gostam e auxilia muito na compreensão do conteúdo. A criança, nessa fase, se encontra em um mundo chamado o mundo do: “mas por quê?” Então se a justificativa for mostrada de forma prática pelo docente e depois manuseada pela criança tudo fica mais fácil, porque ela está vendo aquilo, trabalhando com aquilo, o seu cognitivo consegue compreender melhor do que apenas ouvir o conteúdo por meio de uma explicação.

Trabalhar com atividades lúdicas, além de auxiliar no processo de alfabetização, exercita outras características, como atenção, auxilia na coordenação motora, no raciocínio lógico, e isso consequentemente auxiliará em outros aspectos que necessariamente serão desenvolvidos futuramente. O quebra-cabeça é um exemplo disso, apesar de ser um jogo simples é utilizado para diversos fins, auxilia em diversos fatores, tanto é que muitos terapeutas utilizam o jogo em suas sessões.

A importância do brincar na educação é tão grande que está contemplado com ênfase no documento nacional para nortear os docentes em suas

atividades práticas dirigidas. Como a Base Nacional Comum Curricular, ela é uma ponte que liga as ideias de como trabalhar os conteúdos de forma prática, ela é um dos motivos pelas quais os professores realizam dias de estudo, para entender e compreender melhor por quê a ludicidade deve ser trabalhada e inserida no cotidiano das crianças.

A aplicação da atividade prática, foi muito bem executada pelo trabalho que a professora desenvolve com os alunos. Toda e qualquer destas atividades foram de forma lúdica, e como consequência disso, as crianças apresentam um grande avanço sobre o conhecimento das letras, já sabendo identificar as iniciais do próprio nome como também a dos colegas em qualquer lugar.

4. REFERÊNCIAS

Adona, C.P; Vargas, C,L. **O quebra-cabeça como possibilidade de ensino-aprendizagem na disciplina de educação física.** Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pde-busca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_claudia_aparecida_piscinini.pdf> Acesso em: 20 de maio de 2019.

BATISTA, Pollyana. **Benefícios do quebra-cabeça.** Disponível em <<https://www.estudopratico.com.br/beneficios-do-quebra-cabeça-na-educacao/>> Acesso em 03 de junho 2019.

FRANÇA, Luísa. BNCC: **Tudo que você precisa saber sobre a base nacional comum curricular.** Disponível em <<https://www.somospar.com.br/bncc-base-nacional-comum-curricular/>> Acesso em 16 de junho 2019.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática.** Ed. Cortez, São Paulo, 1994.

PINHO, Raquel. **O lúdico no processo de aprendizagem.** Disponível em <<https://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-no-processo-de-aprendizagem/21258/>> Acesso em: 21 de setembro 2019.

SANTOS, Santa Marli Pires. **O lúdico na formação do educador.** 8. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SILVA, Ana Maria. **A ludicidade construindo a**

aprendizagem de crianças na educação infantil. Disponível em: <<https://www.portaleducacao.com.br/conteudo/artigos/educacao/a-ludicidade-construindo-a-aprendizagem-de-criancas-na-educacao-infantil/50878>> Acesso em: 12 de maio 2019.

SILVA, Eduardo Freitas. **A importância do lúdico no processo de alfabetização das crianças.** Disponível em: <<http://fundacaotelefonica.org.br/promenino/trabalho infantil/colunistas/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-alfabetizacao-das-criancas/>> Acesso em 25 de março de 2019.

SERPEJANTE, Carolina. **Conheça os brinquedos adequados para cada fase da infância.** Disponível em <<https://www.minhavidacom.br/familia/materias/13045-conheca-os-brinquedos-adequados-para-cada-fase-da-infancia>>. Disponível em: 16 de junho de 2019.