**LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO**

Rafaella Dias Alexandre da Silva PIBID/UPE[[1]](#footnote-2)

Tuane Bizerra Rodrigues PIBID/UPE[[2]](#footnote-3)

Maria de Fátima Gomes da Cruz (Coordenadora/ Orientadora) PIBID/UPE[[3]](#footnote-4)

Nilda Maria Correia de Oliveira (Supervisora) PIBID/UPE4

**Resumo**

Este artigo apresenta resultados do projeto intitulado Ludicidade na Alfabetização realizado numa escola publica de Carpina, PE no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência –PIBID da Universidade de Pernambuco, campus Mata Norte. O enquadramento teórico deste projeto está assente nos estudos de Nunes (2013), Kishimoto (1994), entre outros. Quanto aos procedimentos metodológicos, fez-se por opção por uma pesquisa qualitativa na qual foi visto o avanço dos estudantes no transcorrer das práticas educativas.

Palavras Chave: ludicidade, oralidade, escrita.

**INTRODUÇÃO**

O presente artigo busca retratar as vivências que o Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) proporcionou numa escola pública municipal de Carpina -PE, onde foi realizado o projeto intitulado *“A ludicidade no processo de Alfabetização” na turma do 5º ANO/ Ensino Fundamental”*.

O ensino da prática da leitura nos anos iniciais da educação básica tem formado, muitas vezes, leitores que não apreciam o ato de ler e não entendem o que lêem, e ao falarmos de ludicidade no processo de alfabetização, possivelmente vem o questionamento do porque alfabetizar os discentes dessa maneira, mas é válido ressaltar que o lúdico trás ferramentas indispensáveis para o desenvolvimento da criatividade e conhecimento dos alunos, no qual nos possibilita a pensar diferente. Segundo Almeida (2013) “o brincar e o jogar são, então, formas de lidar com o mundo real e dominá-lo, o que se dá por intermédio de um processo gradual de simbolização ou representação mental”. Por esse lado, o artigo busca justificar a relevância de se apropriar-se da oralidade, escrita e interpretação de textos de uma maneira lúdica, para que a criança possa aprender da melhor forma e refletir diante o seu papel e sua significação na formação do ser humano na construção do conhecimento.

Ao agregar ludicidade ao ensino da leitura, o ato de ler passa a ser visto de outra forma, com prazer e entusiasmo pelos estudantes, aumentando assim então, a possibilidade de haver melhores leitores no espaço social.

Desse modo, Almeida considera que:

O lúdico se transforma em uma maneira bastante profícua de aproximar as diferenças e dar condições de fazer da escola um espaço de aprendizado interessado e motivado, o que dá por intermédio de estratégias pedagógicas das quais o jogo deve, sim, fazer parte. (ALMEIDA, 2013)

Este artigo aponta a importância da formação de um leitor crítico e reflexivo através do lúdico, onde, o mesmo possa compreender a importância da leitura associada a ludicidade no processo de aquisição da leitura para a formação de um bom leitor. Para isso, se torna necessário compreender a importância da ludicidade no processo de alfabetização, considerando que o educador, entendido como peça fundamental do sistema de ensino e os estudantes possua o direito de vivenciar atividades extraclasses com a finalidade de aprender e reforçar a prática leitora através de jogos e brincadeiras, onde, por meio da mesma também podemos conhecer seu contexto social em que o discente está inserido, trazendo assim, aulas reflexivas para que os mesmos se socializem entre si por meio da roda de diálogos. Dessa forma, Almeida (2013) afirma que a compreensão textual da realidade dos alunos.

 Nesse sentido, idade, ambiente, condições de aplicação, realidade social e espaço físico deve atentar e estar sintonizado com os interesses e as condições físicas e psicológicas dos alunos e de sua realidade social, diante desse aspecto essa pesquisa buscou promover a motivação para a formação de leitores críticos e reflexivos com o uso da ludicidade.

A pesquisa teve como base teorias e levantamentos de dados que buscam o desenvolvimento na alfabetização e ludicidade na oralidade, escrita e interpretação de textos, no qual teve como fundamento pesquisas relacionadas ao tema, livros publicados, trabalhos acadêmicos, documentos oficiais e site de pesquisas. Na qual resultou a um conhecimento enriquecedor referente à importância de atividades lúdicas na educação do Ensino Fundamental I.

**1. O LUDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

O processo de alfabetização de crianças no grupo escolar ainda é limitado com aulas de caráter simultâneo, onde o educando freqüentemente apenas ouve o que o educador tem a falar. Apesar dos grandes avanços, tais como o aumento do acesso de crianças à escola, como mostra a pesquisa realizada pela PNAD (Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio) em 2012, onde revela que a taxa de analfabetismo no país cai de 11,5 para 8,7. A partir da pesquisa coletada, é perceptível que, embora tenha ocorrido a diminuição do índice de analfabetismo as escolas não costumam adotar o método da ludicidade para uma melhor compreensão dos alunos que sentem a complexidade de determinado conteúdos propostos em sala de aula.

Através dessa análise, Kishimoto afirma que:

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe a 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 facilidade e naturalidade. (KICHIMOTO, 1994).

Diante da análise feita em sala de aula, que teve o intuito de realizar uma pesquisa qualitativa foi observado que os alunos do 5º ano da Escola Municipal Marechal Rondon não demonstravam determinados interesses em conteúdos que englobavam o saber pela leitura e escrita, e como conseqüência os mesmos acabavam apresentado dificuldades na interpretação de textos diversos. A partir da observação feita na sala de aula e o questionário respondido pela professora da turma, foi elaborado atividades que os estimulassem havendo então o interesse dos discentes, de inicio foi elaborada uma atividade em prol do Dia do Livro Infantil, onde foi realizado um exercício no qual possuía questões de leitura e escrita baseada no Sítio do Picapau amarelo, obra de Monteiro Lobato.

Esse primeiro momento teve como objetivo observar o aluno e o seu método de responder atividades em que ele sentia uma determinada dificuldade em realizar, em outros momentos, houve interação em sala de aula através de jogos e brincadeiras lúdica, no qual é uma das ferramentas principais para o processo de ensino aprendizagem do aluno, diante a análise Piaget (1973) afirma que os jogos e atividades lúdicas torna-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados.

Por meio dessa afirmação, poderemos perceber o quão importante passa a ser a ludicidade no processo de aprendizagem da criança, a partir da mesma o aluno pode ganhar mais autonomia e segurança para poder se expressar-se de maneira significativa, e além desses aspectos é válido ressaltar o quão é essencial as formas de aprendizagem no contexto social em que eles estão inseridos, diante dessa observação colocamos em prática a Árvore da Reflexão, que teve o intuito de levá-los a refletir sobre o ambiente escolar e o contexto social por apenas uma frase de filósofos como: Platão e Sócrates no qual falavam sobre o ensino e o convívio em

sociedade, os mesmos liam a frase e dialogavam com seus colegas sobre a reflexão que iria ser feita, com essa atividade foi possível perceber a desenvoltura na leitura, interpretação de texto dos alunos juntamente com o momento do socialização entre alunos e professores.

Seu objetivo, além de explicar as relações das múltiplas capacidades do ser humano em seu contexto histórico, social cultural e psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, sem perceber o sentido do prazer, de satisfação individual e de modificador da sociedade. (ALMEIDA, 2013).

Além disso, houve o Picolé da Leitura, uma atividade na qual estimulava a oralidade dos alunos e a socialização do mesmo, ela teve o objetivo de oferecer um momento de aproximação entre eles, onde, foi dito pela docente através do questionário que a sala não possuía o contato entre eles pelo fato de ser “indisciplinada” a atividade foi proveitosa e todos se envolveram causando então entusiasmo em todos que se faziam presente. Por fim foi realizada uma exposição de fotos, com atividades que foram realizadas em sala de aula e outras fora dela.

Podemos então perceber que a Ludicidade pode ser entendida como uma forma de desenvolvimento da criatividade, raciocínio e conhecimentos través do prazer. Muitos são os conceitos sobre ludicidade, o que se destaca aqui é que a ludicidade não esta apenas restrita aos jogos e brincadeiras, mas através de atividades que propiciem a interação social.

* 1. **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DO ALUNO**

A origem etimológica da palavra lúdico vem do latim “ludus” significando: brincar. Piaget (1998) fala que a acriança desenvolve-se pelo lúdico, no qual é caracterizado por varias ações. À vista disso, o lúdico pode ser entendido como uma forma de desenvolvimento da criatividade, raciocínio, e conhecimentos que os leva a reflexão. Muitos são os conceitos sobre ludicidade, o que se enfatiza neste artigo é evidenciar que a ludicidade não esta apenas restrita aos jogos e brincadeiras, mas por meio de atividades que propiciem momentos de interação social. Por meio dessa análise, Almeida afirma:

Chega o momento, então de voltar nossos olhos para a educação de uma maneira mais pontual, para refletir sobre seu papel e sua significação do seu humano na construção do conhecimento, na formação do cidadão e, concomitantemente, na capacidade do homem de atuar na sociedade, sem uma massificação do ser pela obrigação (ALMEIDA, 2013, p. 77)

A partir disso é perceptível a importância que a educação pode ocasionar na reflexão do aluno sobre a sua significação na sociedade, para que o aluno tenha uma melhor visão de mundo e de si mesmo.

* 1. **JOGOS E BRINCADEIRAS NO CONVÍVIO ESCOLAR E SOCIAL**

Segundo, Almeida (2013) É a partir da observação do adulto que as interpretações sobre o lúdico, a brincadeira e o jogo tomam outros sentidos ou funções, pois assumem um propósito de intencionalidade e finalidade e, por isso, deixam de ser um impulso de tendências ou simples manifestações e passam a ser um ato consciente e voluntário, o que, na criança parece ser mais “natural” e inconsciente.

Além disso, a perspectiva de relaxamento ou de ocupação do tempo livre passa a ter sentido na vida adulta, enquanto a criança, não brinca simplesmente para relaxar ou descansar, mas para viver; o que pode ser constatado com a observação de seu comportamento ao brincar.

No âmbito escolar, mesmo no recreio, que tradicionalmente tinha um objetivo de descanso, as crianças correm, pulam e invertem brincadeiras, e com isto exercitam sua capacidade de se socializar, enquanto esbanjam energia e realizam, ludicamente, inúmeras formas de aprendizagem. Infelizmente muitas escolas ainda não atentaram para a importância deste momento no desenvolvimento dos alunos, deixando de lado a prática pedagógica para o recreio.

O jogo é um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e socializador. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio de aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária, sempre que esteja respeitando o principio da motivação. (MURCIA, 2005, p. 74)

O jogo é uma atividade lúdica que sempre estará presente na vida do ser humano, apresenta inúmeras formas de realização e auxilia no desenvolvimento da criança.Sendo assim, o jogo lúdico é uma atividade que tem o valor educacional intrínseco, a utilização de jogos traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, entre elas estão:

* O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades a concentração;
* O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, e ordenação de tempo e espaço;
* O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva e social.

O brincar não visa somente a busca pelo prazer, ele esta ligado também aos aspectos do desenvolvimento físico e da atividade simbólica.

* 1. **O DESPERTAR DA CRIATIVIDADE E REFLEXÃO DOS DISCENTES FORA DA SALA DE AULA**

Com o desenvolvimento das nossas atividades, visamos sempre a importância dos discentes se sentirem bem e sempre participativos de maneira espontânea.É importante lembrarmos que com o incentivo, nossos discentes sentem-se seguros para expor suas idéias e fazerem algo e foi com esse intuito que

utilizamos a ludicidade como ponto principal para elaboração do despertar a imaginação dos mesmos.

A partir da observação feita diante as reações dos alunos ao desenvolverem as atividades anteriores, fortalecemos então a idéia de colocar eles para usarem a imaginação, criando então uma história da maneira deles e também formando roda de diálogo através de suas reflexões fora da sala de aula.

Bem como o esperado foi observado um empenho deles ao realizar o que pedimos, isso só fortalece que a idéia de ludicidade é importantíssima, e quando saímos daquela rotina mecanizada eles se sentirem livres para expor o que sabem, sem sentirem aquela necessidade de terem que estar certo e sem medo de arriscar. A criança ela sente dificuldade em próprio se representar e o uso de novas técnicas e métodos de realizar uma aula é muito significativo, a partir do momento que o docente leva para eles momentos diferentes, desperta curiosidade e esta curiosidade é o que fazem deles alunos participativos. Segundo a teoria de David Ausubel (Moreira &Masini, 2001), novas idéias e informações podem ser aprendidas e retidas na medida em que conceitos relevantes e inclusivos estejam adequadamente claros e disponíveis na estrutura cognitiva do indivíduo.

O desenvolvimento de aulas em espaços não formais pode possibilitar a integração de informações oriundas da intervenção e interpretação do ambiente para a associação com os conceitos já interiorizada na estrutura cognitiva do aprendiz.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

De acordo com o tema trabalhado em sala: Ludicidade na Alfabetização, na qual foi executado em uma turma de 5º ano, onde, alguns se encontravam-se na fase de formação de palavras foi proposto atividades que contemplasse a escrita, oralidade e interpretação de textos a fim de facilitar o desenvolvimento dos discentes no ambiente escolar, ao fazer a análise através do questionário e observação, detectamos que além dos alunos possuírem um nível abaixo do esperando pela série em relação a aprendizagem eles apresentavam uma dificuldade em se relacionar e expressar seus sentimentos e pensamentos. Diante disso, foi sugerido atividades de socialização na qual ao mesmo momento houvesse a interligação com o lúdico no seu processo de aprendizagem.

Ao avaliar a turma podemos perceber que a sala de aula não oferecia grandes possibilidades de uma mudança por diversos fatores estruturais, a partir disso iniciamos um projeto extraclasse, onde todas as atividades seriam realizadas

fora do ambiente em que eles costumam fazer suas atividades. Com isso, tivemos o objetivo de mostrar para os discentes que há possibilidade de aprendizagem em diversos lugares, e que o saber não se limita apenas no espaço da sala de aula, podemos aprender e refletir em ambientes diversos.

Para alcançar o verdadeiro sentido da educação lúdica, faz-se necessário que o professor, o educador, esteja devidamente preparado para colocá-la em prática. Pouco será feito se ele não tiver profundo conhecimento de base teórica e prática da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 2013, p. 87)

Diante a observação feita por Paulo Almeida é essencial que o professor esteja preparado para seguir adiante com a forma de ensinamento lúdico, trazendo consigo atividades que favoreçam o desenvolvimento dos alunos.Os alunos do 5º ano ao terem o conhecimento da ludicidade no seu processo de ensino, de início, alguns não sabiam a finalidade, e outros acreditaram ser algo indiferente. Mas, ao serem apresentadas as propostas das atividades e logo depois locadas em prática, todos os alunos ficaram fissurados pela diversão que pode trazer a aprendizagem envolvendo o lúdico, a partirda leitura ilustrativa, onde foi de grande significado para eles,em que os próprios poderiam elaborar sua própria história utilizando ilustrações de livros diversos, a árvore da reflexão na qual deixou a turma entusiasmada com a diversidade de frases filosóficas expostas em uma árvore e que a partir daquela frase eles iriam relatar um acontecimento, desejo ou ate mesmo uma vivência, o momento foi bastante proveitoso, pois houve uma socialização, brincadeiras e trocas de conhecimento. Podendo então conhecer a realidade do aluno que trás uma bagagem de turbulências no qual termina afetando o mesmo de determinada forma.

Além disso, muitos alunos apresentam uma realidade de pais analfabetos, no qual dificultava um pouco mais o seu desenvolvimento no processo de aprendizagem da escrita e leitura. Através de alguns relatos dos alunos em relação aos seus responsáveis foi possível perceber que há uma grande parte que possuem pessoas analfabetas na família, no qual dificulta para a criança possa fazer qualquer tipo de atividade que precisasse de um auxilio, segundo eles, pelo fato de não terem ajuda nas atividades de casa alguns acabam sentido a dificuldade de realizar exercícios de casa sozinhos.

De acordo com a pesquisa feita pelo PNAD, onde diz que a educação houve um avanço e com isso ocorreu a diminuição do índice de analfabetismo, isto ainda não é o suficiente ao nos deparar com a realidade em que se encontra a educação hoje em dia, pois, sabemos que o nível de analfabetismo no Brasil ainda se encontra em uma grande taxa, isso é uma realidade causada pelos modelos de educação arcaicos, sem inovações, que tolhem a capacidade criativa dos sujeitos, gerando insegurança e insatisfação pessoal. Segundo as pesquisas do Ministério da Educação, no Brasil são 16 milhões de analfabetos, pessoas que não conseguem sequer escrever um bilhete. Já os que não chegaram a concluir a 4ª série do ensino fundamental I, somam 33 milhões, concentrados em 50% no norte e nordeste do país.

Como conseqüência, o presente artigo trás consigo atividades que favoreçam o aluno de muitas formas, e o objetivo de apresentar ao docente que é necessário ter este momento de interação com os alunos para que assim eles se sintam mais confiáveis e confortáveis ao expressarem seus pensamentos, de modo que, se sintam mais a vontade com o professor e o ambiente no qual está inserido.

Neste sentido, Almeida afirma que:

O educador, entendido como peça fundamental do sistema de ensino e capaz de fomentar com alegrias as carências de seus alunos, deve se revestir da mesma perspectiva e buscar o prazer em suas atividades pedagógicas (ALMEIDA, 2013, p. 88)

É de fato que não podemos virar as costas para as dificuldades que enfrenta o aluno, por inúmeras razões, mas também que não devemos deixar de lado a busca pelo prazer de educar, pelo prazer de estar em sala de aula e, especialmente, pelo prazer se saber que a educação lúdica é, também, um direito seu, que deve ser exercido em sua plenitude.

**CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Dentre todas estas descrições o alfabetizar lúdico na prática pedagógica é de extrema importância, além de ser algo simples, se torna um pouco dificultoso uma vez que colocado em um plano de aula, já que o lúdico é visto de várias maneiras.
Todavia é uma experiência deslumbrante e admirável, em razão de ver o engajamento dos discentes ao realizarem as at*ivid*ades propostas para eles.

Dissemos ao longo deste trabalho que a educação lúdica pode contribuir para o desenvolvimento do ser humano em todos os sentidos e enriquecer o processo de construção do conhecimento, mas para isso, além e planejada e organizada, deve ser cuidadosamente adequada ao contexto em que será utilizada.

Diante disso, Almeida afirma que:

Para desenvolver cada uma das atividades, o professor precisa considerar. Nesse sentido, idade, ambiente, condições de aplicações, realidade social e espaço físico disponíveis não podem ser esquecidos, e o projeto deve atentar e estar sintonizado com os interesses e as condições físicas e psicológicas dos alunos e de sua realidade social. (ALMEIDA, 2013, p. 91)

Para isso, o desenvolvimento de atividades que os levassem para a reflexão crítica envolvendo frases filosóficas na qual levou de certa forma conhecimentos distintos aos alunos.

É importante afirmar que o educador deve ser mediador e considerar as necessidades de seus alunos, a bagagem de conhecimento, as vivências que cada um traz para o ambiente escolar, utilizando o lúdico como uma atividade complementar à atividades pedagógicas.

Acreditamos então, que quando acrescentamos criatividade, espontaneidade, alegria, música, contos e muita imaginação na prática pedagógica, acaba sendo proporcionado as crianças um desenvolvimento de habilidades para buscar e realizar novas descobertas, tornando o processo de alfabetização fundamental para o ensino aprendizagem.

Por fim, concluímos que o projeto teve como eixo principal o lúdico, que de certa forma se torna umas das ferramentas principais para uma melhor interação, e entendimento do aluno em diversas formas de conteúdos escolares. É válido enfatizar a importância do papel do educador diante a diversidade que a ludicidade pode trazer para atividades pedagógicas na qual pode envolver o aluno a algo diferente e que traga um aprendizado na mesma intensidade ou até maior das atividades propostas cotidianamente em sala de aula.

**REFERÊNCIAS**

ALMEIDA, Paulo. **Educação Ludica:** teorias de práticas**.** São Paulo. Edição Loyola, 2013.

Ministerio da Educação; ANALFABETISMO NO BRASIL. Disponível em: [www.portal.mec.gov.br](http://www.portal.mec.gov.br) Acesso em: 13 out. 2019.

MOREIRA, M. A & MASINI, E. F. S**.Aprendizagemsignificativa:** a teoria de David Ausubel. São Paulo: Centauro, 2001.

MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). Aprendizagem através do jogo. Porto Alegre: Artmed, 2005.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

1. Graduanda em licenciatura de Pedagogia pela Universidade de Pernambuco, campus Mata Norte, rafaelladias001@hotmail.com [↑](#footnote-ref-2)
2. Graduanda em licenciatura de Pedagogia pela Universidade de Pernambuco, campus- Mata Norte, tuane338@gmail.com [↑](#footnote-ref-3)
3. Doutora em Educação e professora da Universidade de Pernambuco – *Campus* Mata Norte

fatimamaria18@gmail.com

4Graduada em Pedagogia pela Faculdade de Formação de Professores de Nazaré da Mata

profnildacorreia@yahoo.com.br [↑](#footnote-ref-4)