

X SIP

X SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

A luta pelo direito à educação:
sentidos, políticas e formação docente

ISSN: 1981-30311

29/10 a 01/11/2024

MACEIÓ - ALAGOAS - BRASIL

CEDU



A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Alice Teófilo da Silva
UFAL

(alice.silva@iqb.ufal.br)

Márcia Fernanda Cabral da Silva
(UFAL)

(marcia.cabral@cedu.ufal.br)

Rhadyja Oliveira dos Santos
UFAL

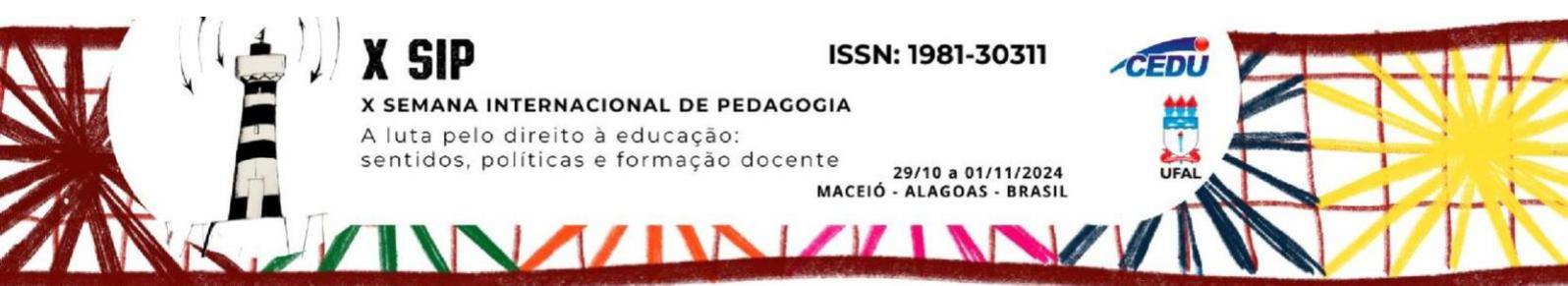
(rhadyja.santos@cedu.ufal.br)

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho aborda o uso da lúdico no processo de alfabetização para as crianças do primeiro ano do ensino fundamental, destacando a importância das atividades lúdicas na aprendizagem e desenvolvimento da criança na leitura e escrita. A construção de conteúdos para alfabetização usando o lúdico como ferramenta pedagógica torna a aprendizagem mais significativa, promovendo um vínculo emocional fundamental para que a criança aprecie o ato de aprender e explore os conteúdos de forma mais aprofundada.

Embora seja visto pela sociedade como algo prazeroso e divertido para a criança, o lúdico quando associado à educação, se torna uma ferramenta importante para desenvolver habilidades na criança. Segundo a autora Tizuko Morchida Kishimoto "o processo de brincar traz para a criança inúmeras oportunidades de experimentar, relacionar, comparar, sequenciar, e aprender inclusive novas modalidades de regras." p.13. Com base nisso, trazer o lúdico para a sala de aula, contribui para uma aprendizagem mais dinâmica, eficaz e envolvente.

Sob esse viés, ter um educador(a) preparado(a) para desenvolver o lúdico no ensino



é necessário. Para isso, é importante que o educador compreenda que o lúdico é um aliado pedagógico para o desenvolvimento das crianças. Nesse sentido, o docente precisa ser capaz de selecionar jogos e brincadeiras que desempenhem a função de desenvolver o cognitivo da criança e sua interação social, para se alcançar os objetivos de ensino.

Diante disso, optou-se por apresentar esse conteúdo por meio de um minicurso, voltado para os estudantes de pedagogia do 2º período vespertino, com o objetivo de discutir o lúdico no processo de alfabetização, para que os alunos e futuros educadores tenham conhecimento das estratégias lúdicas no contexto pedagógico que contribuem no processo de alfabetização, favorecendo uma aprendizagem interativa e de qualidade para as crianças. O minicurso pretende, por meio de discussões teóricas e atividades práticas, incentivar os participantes a refletirem sobre a implementação de metodologias lúdicas que favorecem uma aprendizagem mais dinâmica e significativa, permitindo que o ensino da alfabetização seja um processo envolvente e transformador tanto para o educador quanto para o aluno.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

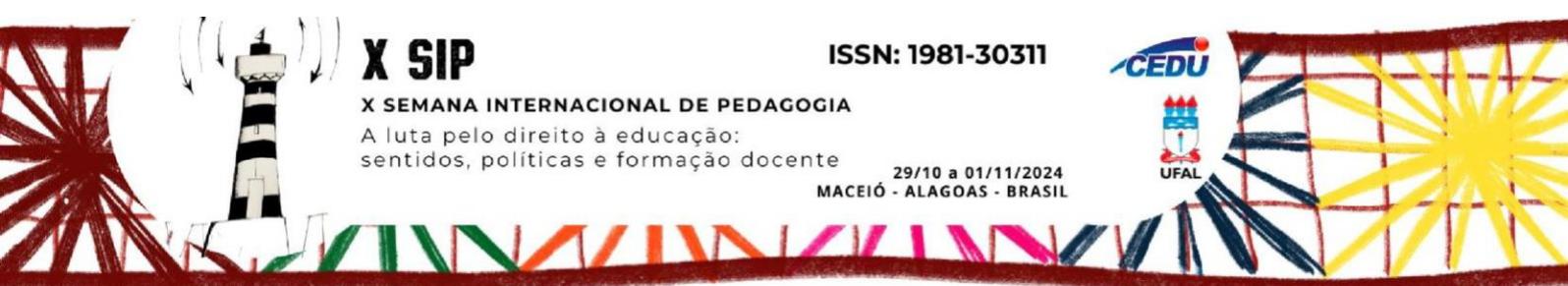
Conduzir uma explicação teórica e prática sobre o lúdico no processo de alfabetização para os alunos do 2º período do curso de pedagogia.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Abordar estratégias pedagógica que utilizam o lúdico;
- Discutir os impactos que o lúdico tem no processo de alfabetização;
- Explicar a importância do lúdico na educação;
- Indicar de forma sucinta os principais objetivos a serem atendidos pelo trabalho;

3 METODOLOGIA

Para alcançar os objetivos propostos, o trabalho adota uma abordagem metodológica baseada em três pilares: exposição teórica, atividades práticas e reflexões



em grupo. As metodologias escolhidas buscam promover o aprendizado significativo e ativo dos participantes, alinhando teoria e prática para garantir uma compreensão ampla sobre o uso do lúdico no processo de alfabetização.

Diante disso, para atingir os resultados desejados foi realizada uma revisão bibliográfica, com o objetivo de compreender as possíveis bases teóricas do mundo lúdico e a sua aplicação em meio ao processo de alfabetização. E como apresentação para o público de estudantes de pedagogia do segundo período vespertino, optou-se pela utilização de um minicurso, tendo como finalidade colocar em prática as estratégias lúdicas pedagógicas discutidas. Ocorrerá a realização de atividades lúdicas, em que será possível compreender melhor a maneira como elas contribuem para com o desenvolvimento da aquisição da alfabetização. Ao final, espera-se que os alunos discutam sobre o impacto que essas estratégias pedagógicas podem trazer para a alfabetização das crianças.

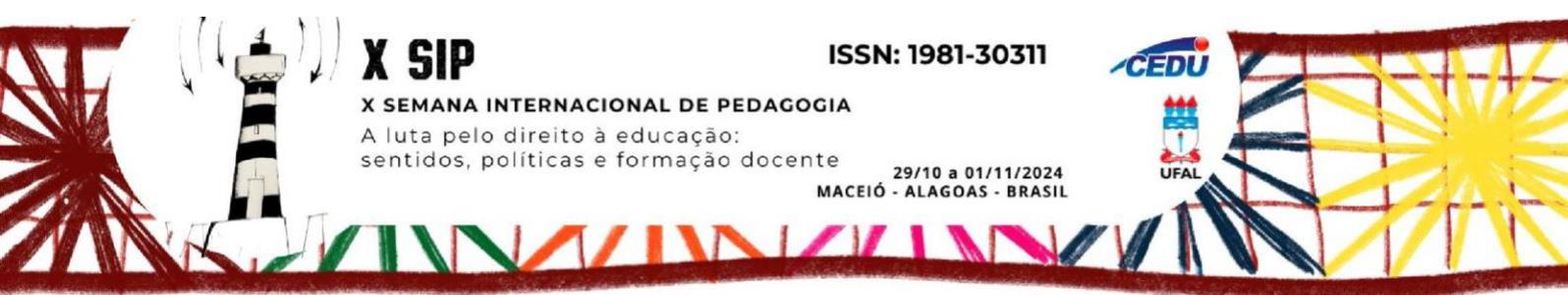
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas quando bem incorporado no ensino é um importante facilitador do aprendizado para as crianças. De acordo com Kishimoto (2017)

Utilizar o brinquedo na educação significa transportar para o campo da aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo propriedades de lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e de ação ativa e motivadora. (Kishimoto, 2017, p.12)

Incorporar atividades lúdicas no processo de ensino influencia de forma positiva a aprendizagem das crianças, contribuindo para um interesse no aprender e nas interações com os outros alunos e o professor.

Trazer o lúdico para o campo da alfabetização é uma maneira eficaz de promover a participação ativa da criança. Com isso ela aprende mais do que só utilizando os conhecimentos científicos sobre os assuntos a serem estudados. No entanto, despertar o interesse da criança em aprender determinado conteúdo não é uma tarefa fácil; requer do educador estratégias eficazes, e o uso de jogos ou brincadeiras com



X SIP

X SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

A luta pelo direito à educação:
sentidos, políticas e formação docente

ISSN: 1981-30311

29/10 a 01/11/2024
MACEIÓ - ALAGOAS - BRASIL



fins pedagógicos é fundamental nesse processo.

Nesse contexto, Walter Benjamin, em suas pesquisas, destaca o jogo Biedermeier, "que consistia em organizar um conjunto de palavras aparentemente desconectadas em um texto coerente e compreensível, sem alterar a ordem inicial das palavras." (p. 92). Jogos como esse contribuem para uma aprendizagem dinâmica e divertida, especialmente no que diz respeito à construção e escrita de palavras, favorecendo a compreensão dos conteúdos de forma mais envolvente.

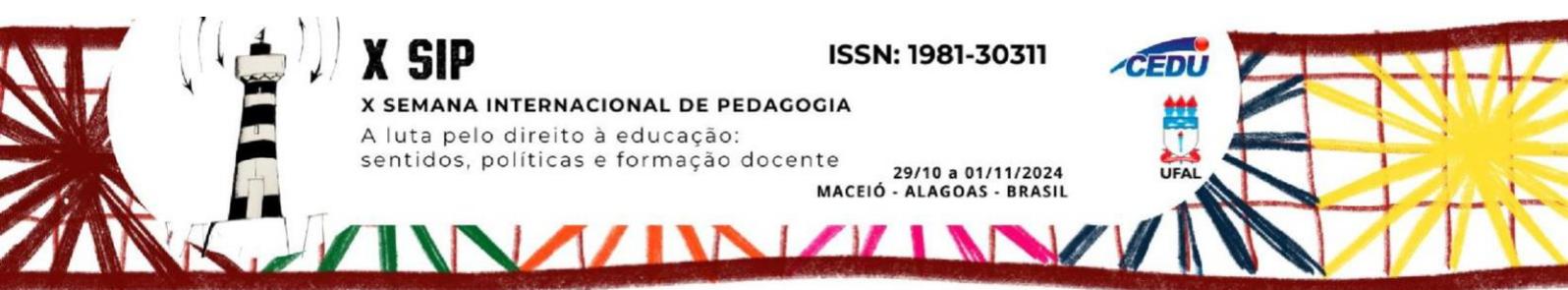
Vale destacar que o lúdico deve ser encarado como uma ferramenta pedagógica intencional para alcançar resultados positivos na educação. Ao utilizar jogos e brincadeiras de maneira planejada e direcionada, o lúdico se torna um aliado valioso para que as crianças desenvolvam habilidades essenciais, como a leitura e a escrita, no processo de alfabetização. No entanto, se for empregado apenas com a finalidade de entretenimento, perde seu potencial educativo. Nesse sentido, é necessário equilibrar o lúdico como recurso pedagógico e divertido. Kishimoto reforça essa ideia ao afirmar:

O equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo. Entretanto, o desequilíbrio provoca duas situações: não há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina, ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (Kishimoto, 1998, p.19)

Com base nas explicações sobre o lúdico no processo de alfabetização, espera-se que este minicurso, destinado aos alunos de Pedagogia do segundo período, os ajude a compreender como a incorporação de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, pode contribuir para o processo de alfabetização das crianças do primeiro ano do ensino fundamental, ao equilibrar seu uso de maneira educativa e prazerosa.

Além disso, o minicurso também busca orientar os discentes sobre a importância de manter um equilíbrio ao utilizar o lúdico na educação, garantindo que seu uso não seja excessivo a ponto de prejudicar o aprendizado das crianças.

Na parte prática, espera-se uma boa interação entre os discentes e os apresentadores. Os jogos e brincadeiras apresentados proporcionarão uma experiência concreta sobre como aplicá-los para alcançar os objetivos pedagógicos. Dessa forma, os participantes poderão compreender como aplicar essas atividades



em suas futuras salas de aula, contribuindo para a aprendizagem das crianças e para seu desenvolvimento profissional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, é evidente a relevância da lúdico no processo de alfabetização de crianças do primeiro ano do ensino fundamental. Por meio de atividades lúdicas, é possível desenvolver habilidades essenciais para o aprimoramento da leitura e escrita das crianças que estão no início de sua alfabetização. O ato de brincar facilita a aproximação da criança com o conhecimento e vontade de participar das atividades propostas. Sendo assim, a incorporação do lúdico na educação torna o processo educativo mais acessível e eficaz.

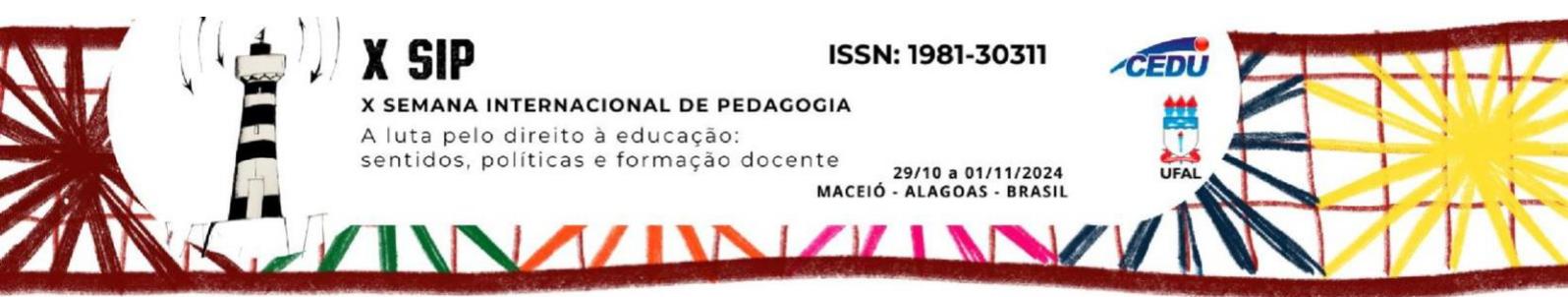
Ademais, é válido ressaltar que o lúdico, em meio ao processo de alfabetização não é responsável só por despertar um maior desejo de saber ou uma maior vontade participar das atividades, mas também uma melhor e maior concentração, ajuda a crianças a assimilar de forma mais rápida e desenvolve outras habilidades cognitivas que vão auxiliar a criança não somente no processo de aquisição da alfabetização, como em vários outros momentos durante sua jornada acadêmica.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. A importância do brinquedo para a educação. *Revista Pedagógica*, [S. l.], v. 4, n. 8, p. 7–13, 2017

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O jogo e a educação infantil*. 2. ed. São Paulo: Pioneira, 1998.

SCHLESENER, Anita Helena. As faces do jogo/brincadeira na educação infantil: uma leitura de Walter Benjamin. *Cadernos de Walter Benjamin*, n. 15, p. 79-103, jul./dez. 2015.



X SIP

ISSN: 1981-30311

X SEMANA INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA

A luta pelo direito à educação:
sentidos, políticas e formação docente

29/10 a 01/11/2024
MACEIÓ - ALAGOAS - BRASIL

CEDU

