



FACULDADE CESMA DE MARACANAÚ
DEPARTAMENTO DE GRADUAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

SILVIA HELENA PIMENTA MENDONÇA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

MARACANAÚ – CEARÁ
2022

SILVIA HELENA PIMENTA MENDONÇA

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de curso para a aprovação do TCC apresentado à Faculdade Cesma de Maracanaú - FACESMA, como requisito parcial para a obtenção de nota.

MARACANAÚ – CEARÁ

2022

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Silvia Helena Pimenta Mendonça¹

RESUMO

O presente artigo visa abordar a temática da ludicidade como ferramenta de ensino nos anos iniciais com foco na alfabetização e letramento. Sabendo que a educação vem se renovando e transformando a cada dia. Observa-se o ponto de necessidade de reformular as nossas estratégias educacionais para serem abordadas dentro de sala de aula. O recurso da ludicidade é utilizado para que a criança receba o estímulo de explorar, investigar e refletir, buscando adquirir conhecimento sobre diferentes áreas essenciais para formação do educando. Com isso podemos observar e relatar a brincadeira como importante ferramenta quando devidamente orientada e estimulada obtendo resultados de forma significativa para o cognitivo, afetando sua área de aprendizagem. O intuito do presente artigo é mostrar a importância da ludicidade não só na educação infantil, mas também nos anos iniciais onde as crianças necessitam de uma abordagem incentivadora e um maior estímulo educacional.

Palavras-chave

Ludicidade. Estratégia educacional. Estímulo. Brincar.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos o formato de educação tem tomado novas formas, se atualizando de acordo com as necessidades do ensino educacional. Alguns anos atrás o brincar não era visto como ferramenta de ensino e sim como sinônimo de bagunça.

Porém, atualmente, a brincadeira se torna ferramenta necessária dentro da sala de aula para engajar os estudantes. O lúdico desenvolve nas crianças o interesse, o prazer de aprender e principalmente expressar as suas emoções.

O lúdico está sendo inserido e respaldado por diretrizes educacionais, como a BNCC - Base Nacional Comum Curricular, documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas.

Segundo a BNCC nas competências gerais da educação básica destaca-se a seguinte afirmação:

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer a abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação, a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas

¹ Aluna de Licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Cesma de Maracanaú – FACESMA.

Baseado nisso, é necessário desenvolvermos estratégias e recursos que nos auxiliem dentro de sala de aula que siga as orientações das diretrizes curriculares. Ao traçarmos as estratégias para trabalharmos em sala de aula, nos deparamos com o lúdico, onde o estudante será estimulado a explorar e exercitar a sua curiosidade intelectual, porém podemos destacar a seguinte vertente, o recurso da ludicidade é bastante explorado e utilizado na educação infantil, mas, alguns educadores esquecem de utilizar nos anos iniciais.

Sendo assim, no presente artigo iremos abordar a importância do lúdico nos anos iniciais, focando na alfabetização e letramento.

O QUE É A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO?

Segundo o dicionário online brasileiro Aurélio, “ludicidade é a característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas, ludismo: a ludicidade na educação infantil”

Baseando se no significado etimológico da palavra ludicidade, podemos entender que o lúdico é realizado por meio de jogos ou brincadeiras. Na educação a ludicidade é vista como ferramenta básica para que as crianças possam adquirir conhecimento e aprendizado por meio desta ferramenta que se faz necessária no cotidiano.

Como cita o famoso poeta Carlos Drummond de Andrade “Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.” Esta rica citação do poeta Carlos Drummond enfatiza a importância do brincar, principalmente na escola, onde é um contexto de grande influência para a formação dos discentes.

Porém, o lúdico não são somente os jogos, mas sim o jogo direcionado, as brincadeiras, e até mesmo os recursos visuais e auditivos. Uma simples imagem colada em um palito de picolé, torna-se um recurso lúdico para uma contação de história sobre determinado tema, torna-se a imagem de referência do livro de geografia. Uma música fixa o conteúdo de matemática ou as letrinhas estudadas no componente curricular de português. A ludicidade entra em ação nestas pequenas coisas que para a criança contribui de forma significativa.

Alguns docentes ainda não sentiram a necessidade de sair do comodismo de sair da rotina e fazer com que seus alunos busquem a experiência de encontrar o prazer pela educação, o professor deve ser o exemplo para o seu aluno, deve servir de pilar juntamente com o apoio pedagógico e a família, como um elo de parceria para que o aluno tenha a melhor formação acadêmica. Com as mudanças na atualidade os professores devem buscar novas estratégias

para que seus alunos possam aprender com mais qualidade de ensino mantendo seu aprendizado e o seu bem interligados.

Segundo estudos científicos divulgados pelo doutor Roberto Franco do Amaral Neto a dopamina é o neurotransmissor responsável pela motivação, impulso e foco. Segundo o Dr. Roberto Franco a dopamina tem sido chamada de “molécula da motivação”. A dopamina é responsável pelo nosso sistema de prazer e recompensa.

Baseando se nesses estudos podemos entender que a dopamina é ativada quando o indivíduo realiza uma atividade prazerosa ativando a dopamina. Deste modo, entendemos que as crianças ao serem estimuladas a brincar de forma orientada tem a dopamina ativada tendo prazer pela atividade exercida. Ao realizar uma atividade com um propósito ou recompensa a criança irá buscar estratégias para que consiga ser recompensado. Ao realizar essa atividade em busca da recompensa a criança terá essa atividade em sua memória afetiva tendo uma memorização do conteúdo estudado com mais facilidade.

A RELAÇÃO DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A ludicidade é uma ferramenta bastante usada na educação infantil, é comum vermos atividades práticas e lúdicas sendo executadas nas salas de aula com crianças da faixa etária de 2 a 5 anos, trazendo assim a assimilação de conteúdos com atividades práticas para que haja mais identificação e reconhecimento do que está sendo abordado em sala de aula.

O instrumento lúdico não deve ser somente utilizado na educação infantil, mas também nos anos iniciais onde as crianças estão passando por um processo de transformação onde estão saindo da educação infantil para os anos iniciais.

A ludicidade deve ser usada principalmente como instrumento de letramento e alfabetização para que os educandos tenham prazer em aprender, fazendo com que a criança tenha uma eficaz apropriação da escrita e um melhor desenvolvimento.

O lúdico contribui de forma direta e eficaz sobre o conhecimento das crianças, sendo trabalhado de forma individual ou por meio de grupos. A ferramenta lúdica traz sentimentos de conquista, desperta o interesse, a imaginação e a produtividade da criança aumenta de forma significativa trazendo maior rendimento. Para Freire (1983) “a alfabetização é um ato criador, no qual o analfabeto aprende criticamente a necessidade de aprender a ler e escrever, preparando se para ser o agente desta aprendizagem” com isso, entendemos que a alfabetização é de extrema importância pois é algo que se faz necessário, principalmente atualmente.

Porém, a alfabetização não é algo que podemos ter de imediato, mas sim um processo de construção onde o indivíduo construirá a sua aprendizagem de forma orgânica segundo Ferreiro (1999, p. 47) afirma que a “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anteriores a escola é que não termina ao finalizar a escola primária”.

INSERINDO A LUDICIDADE NO COTIDIANO

No dia a dia é necessário buscar formas de tornar o aprendizado mais prazeroso e atraente para os educandos para que tenham a melhor assimilação de conteúdo, com isso os educadores devem buscar estratégias para trazer o lúdico a sua realidade na sala de aula. Entendemos que o dia a dia dentro de uma sala de aula pode ser tornar muitas vezes corrido, mas para que as crianças adquiram um melhor rendimento educacional é necessário criar diferentes estratégias de conhecimento e práticas educacionais.

O lúdico não é somente um jogo bonito ou um brinquedo que chame a atenção das crianças, a ludicidade vai mais além que a construção de um recurso tangível, o lúdico é tudo aquilo que desperta a imaginação dos educandos trazendo para a sua realidade do dia a dia coisas que façam as crianças ter uma melhor assimilação.

A ludicidade está presente em músicas voltadas para o público infantil, está presente nas contações de história e principalmente em recursos visuais. Assim o educador tem um grande repertório de ferramentas para ser utilizado em sala de aula com os seus alunos.

Muitos educadores ainda têm dificuldade de inserir a ludicidade no cotidiano pois se prendem a métodos tradicionais do ensino educacional passando uma educação robotizada, parada no tempo alguns discentes ainda continuam evitando a busca de renovar-se e acompanhar as crianças na sua atualidade.

Alguns docentes acreditam que a ludicidade não tem importância para a educação e persistem no ensino tradicional, a metodologia em que foram ensinados. Estes métodos não são mais condizentes com o contexto educacional em que vivemos, necessitamos da mudança para que haja uma educação de qualidade para as crianças.

Porém, é necessário entendermos que o aprendizado muitas vezes vem de fora para dentro de acordo com o ambiente em que o educando está inserido. Assim como afirma Vygotsky, “a interação com o meio está diretamente ligada ao nosso desenvolvimento cognitivo. Em outras palavras, o desenvolvimento acontece de fora para dentro, a partir do momento em que a criança internaliza suas interações com o ambiente e com outros indivíduos.”

VIVÊNCIAS LÚDICAS

As instituições educacionais devem criar ou reformular projetos que trazem vivências lúdicas não só na sala de aula, mas também em todo o corpo escolar, principalmente nos anos iniciais, como exemplo um projeto reformulado por uma escola particular que traz o objetivo de reconhecer e identificar o sistema alfabético de escrita. Trazendo um projeto visualmente lúdico. O projeto foi nomeado de senhor alfabeto. Este formato de projeto é voltado para a turma do 1º ano do ensino fundamental 1 com o objetivo de as crianças assimilarem o sistema alfabético, o projeto se inicia no começo do ano letivo. A dinâmica do projeto consiste em um kit com cartilhas com as 26 letras do alfabeto, uma pasta com atividade de acordo com a letra estudada no dia, um boneco de pano nomeado senhor alfabeto. Todos os dias uma criança é sorteada para levar o kit alfabético dentro de uma bolsa personalizada juntamente do boneco. Cada criança terá a sua vez de levar o kit para casa, em casa a criança deverá estudar as letras e realizar a atividade proposta enviada dentro da pasta do kit. Assim trará o real para as crianças. No final do projeto a regente do projeto confecciona um álbum com fotos e as atividades do projeto para a criança guardar de registro. Com isso vemos que a escola tem o objetivo de levar o concreto para as crianças aprenderem de forma orgânica e espontânea, trazendo a busca pela educação, a vontade de aprender.

Segundo Kishimoto (1996 p.24) “Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico” Assim, entendemos que o processo da educação é um processo de construção onde a criança tem que está envolvida no processo pedagógico, ela deve ser a atuante, o protagonista, para que realmente que ela seja inserida de fato no processo educacional substituindo a produtividade pela qualidade de ensino. No presente contexto social estamos buscando um melhor tempo de qualidade para que possamos ter vivências sadias. Estamos buscando trabalhar de forma esporádica o emocional das crianças para que elas aprendam de forma saudável, evitando depressões, ansiedades, pânico e futuros traumas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com o que podemos ler no presente artigo, o aprendizado não se dá somente por um aprendizado robotizado, onde o regente de sala dá o conteúdo e a criança tem obrigação de absorver, mas a criança deve aprender de forma orgânica e espontânea, principalmente de acordo com o seu processo de interação pois o aprendizado se dá de dentro pra fora de acordo com a interação do indivíduo. Sendo assim, entendemos que como

educadores devemos sempre buscar o novo, ser curioso e estimular os nossos educandos a buscar o conhecimento.

Observando o contexto social em que estamos inseridos, as instituições devem se preocupar não somente com as diretrizes educacionais de seu educando, mas sim a sua saúde mental e as suas emoções para que a educação seja transmitida de uma forma leve e saudável para que de fato sejam inseridos de fato no contexto educacional.

REFERÊNCIAS

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 18 de novembro de 2022

DICIO: <https://www.dicio.com.br/lúdico>. Acesso em: 19 de novembro de 2022

DR. ROBERTO FRANCO DO AMARAL, 2015. DISPONÍVEL EM: <https://www.robertofrancodoamaral.com.br/blog/dopamina/#:~:text=A%20dopamina%20%C3%A9%20nossa%20%E2%80%9Cmol%C3%A9cula,para%20a%20autodestruir%C3%A7%C3%A3o%20e%20v%C3%ADcios>. Acesso em: 19 de novembro de 2022

FLUXO DE INFORMAÇÃO, 2022. DISPONÍVEL EM: <https://fluxodeinformacao.com/biblioteca/artigo/read/94957-qual-a-concepcao-de-alfabetizacao-para-paulo-freire>. Acesso em: 20 de novembro de 2022

NOVA ESCOLA, 2008. DISPONÍVEL EM: : <https://novaescola.org.br/conteudo/338/emilia-ferreiro-estudiosa-que-revolucionou-alfabetizacao>. Acesso em: 20 de novembro de 2022

NUCLEO DO CONHECIMENTO, 2019. DISPONÍVEL EM: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/praticas-da-ludicidade>. Acesso em : 20 de novembro de 2022

PENSADOR: <https://www.pensador.com/frase/NjI2MzYw>. Acesso em: 20 de novembro de 2022