A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

RENATA DE SOUSA SPOTT

RESUMO
Ler e escrever para muitos é um processo maçante, difícil, causa entrave, as regras gramaticais, que devem ser respeitadas, bloqueiam as vias neuronais, causando tensão e medo. Muito mais que criar tópicos frasais ou articular parágrafos, sua essência está pautada nas ideias; antes de ir para o papel, os argumentos brotam primeiro no coração e na mente da criança, simultaneamente o cérebro é acionado, e o raciocínio passa a fluir e criar representações da verdade. É impossível aprender sem estabelecer, com o que é ensinado, um vínculo de diálogo, onde emissor e receptor mantêm-se em constante conversação consigo mesmos e com o universo. O presente artigo tem como premissa apresentar os benefícios e importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento das crianças em fase escolar. Para tanto, torna-se necessário compreendermos o que vem a ser ludicidade, seu campo de atuação e sua origem, pois tais reflexões nos darão maior clareza quanto aos seus recursos e aplicabilidade na formação e desenvolvimento de nossos estudantes, fornecendo ao educador subsídio para um direcionamento adequado no preparo das atividades que favorecerão a plena harmonia entre os aspectos físicos, intelectuais e cognitivos das crianças. Este artigo também abordará definições de autores renomados que pesquisam sobre o tema, bem como seus campos de atuação, além das áreas que a ludicidade visa desenvolver. Através desta pesquisa o leitor conseguirá claramente identificar, por meio dos exemplos fornecidos, modos de reeducar e aprimorar o desenvolvimento das capacidades infantis, por meio de brincadeiras, imaginações e fantasias.

Palavras-chave: Ludicidade. Alfabetização. Crianças. Brincadeiras. Desenvolvimento

INTRODUÇÃO

O artigo tem por principal finalidade demonstrar a importância de se trabalhar o lúdico durante o processo de alfabetização, pois atividades como jogos e brincadeiras suscitam e motivam o aprendizado de forma prazerosa. Através destas atividades, o professor assume o papel de mediar o clima de interação e contentamento, que consequentemente resulta em conhecimentos adquiridos através da troca e envolvimento com os pares. Tais experiências devem estar associadas ao cotidiano, a autonomia, a liberdade de expressão e o mais importante, a criança vista como um ser que tem uma visão de mundo própria sendo protagonista no seu espaço.

Jean Piaget, (2003) afirma que “os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, já que o lúdico é eminentemente cultural”. Desta forma, o momento do brincar deve ser único, sem a intervenção direta dos adultos, elas devem ter a liberdade de ler o mundo com seus próprios olhos. Para o francês Gilles Brougère, pesquisador especialista em Educação Infantil, a primeira característica é que a criança assume um papel num mundo alternativo, onde as coisas não são de verdade, pois existe um acordo que diz "não estamos brigando, mas fazendo de conta que estamos lutando". A segunda característica é a decisão. Como tudo se dá num universo que não existe ou com o qual só os jogadores estão de acordo que exista, quando eles param de decidir, tudo para, é brincando que a criança aprende a brincar e colocar em prática uma linguagem imaginária ou secundária. Os pequenos e pequenas se baseiam na realidade imediata para criar este universo alternativo, no qual o faz de conta reina absoluto. Assim, o lúdico é capaz de promover aprendizagens significativas, já que o conhecimento é apresentado de maneira atrativa, o que potencializa a relação teórico prática, tendo o professor como principal agente motivador. Para Piaget, (2003): “os jogos ao criarem uma atmosfera de movimento e interação vão ao encontro da natureza infantil, canalizando essa energia para um objetivo específico: o aprendizado”.

A escolha desta pesquisa, como metodologia de abordagem qualitativa, nasceu através da reflexão sobre as atribuições do professor e seu papel no processo de construção do conhecimento, tendo como principal objetivo

dar respostas ao seguinte problema: As vivências lúdicas são capazes de influenciar na alfabetização e letramento de estudantes nos anos iniciais do ensino fundamental

DESENVOLVIMENTO

CONCEITO DE LUDICIDADE

A ludicidade compreende uma gama de significados e todos estes se relacionam a manifestação do lúdico na vida das pessoas. O termo lúdico, "é um adjetivo da língua portuguesa com origem no latim ludos, cuja expressão está relacionada a maneiras de recreação, ou seja, formas de promover a diversão e entretenimento" (KLEIN, 2015). Na antiguidade, era frequente o uso de jogos para fortificar laços de amizade, amenizar conflitos e para cultuar o Sagrado. Mas a ludicidade ultrapassou as eras, ajudando no desenvolvimento de culturas, tradições e até rituais. O progresso das brincadeiras e jogos acompanhou os avanços da sociedade. A começar dos jogos de tabuleiro nos povos antigos até os modernos jogos digitais, a diversidade e a complexidade das atividades lúdicas aumentaram consideravelmente. O que auxiliou em seu aprofundamento foi a implementação de regras, competições e desafios. Isso ajudou a abrir caminho para o desenvolvimento social, cognitivo e emocional. O que é afirmado por Sousa (2023) As atividades lúdicas proporcionam um ambiente seguro para que as crianças experimentem papéis distintos, explorem cenários imaginários e ainda entendam melhor a realidade a sua volta.

E a ludicidade ainda incentiva a experimentação, a curiosidade e a aprendizagem autodirigida. Os jogos educativos, ainda mais quando incluídos à pedagogia, dão a possibilidade para que a educação se converta em algo mais atrativo e eficaz, abarcando os alunos de modo ativo e participativo.

Com o tempo, houve evolução nos jogos, saindo de simples atividades utilitárias e se tornando formas mais complexas de entretenimento e de expressão artística. Importante frisar que a palavra não está relacionada apenas a jogos e brincadeiras, mas incluem vivências que proporcionam prazer, entrega e influencia mútua de todos os envolvidos. No contexto educacional o lúdico funciona como um canal de conversação entre educador e educando. Assim se faz necessário, proporcionar atividades lúdicas, voltadas ao mundo da criança, de maneira que as aprendizagens aconteçam naturalmente, respeitando duas características, interesses e esquemas de raciocínio. Para Luckesi (2005), "ludicidade é um fazer afetuoso mais extenso, que se inclui não apenas a presença das brincadeiras ou Jogos, mas também a uma emoção, na maneira do sujeito entrelaçar na ação, no envolvimento puro com a atividade".

Podemos afirmar que ludicidade e do desenvolvimento infantil, caminham juntos e juntos se fortalecem. Por meio das brincadeiras e jogos, os meninos e meninas conseguem explorar o mundo que os cerca, o que fundamental para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, emocionais, físicas e sociais, que as envolvem com naturalidade. Para Sousa (2023) "A ludicidade se consiste em campo fértil para a criatividade, imaginação e descobertas, promovendo o raciocínio lógico, a solução de problemas e a interação com os demais".

Nesse caso, devemos conceber a criança como um ser social e histórico, onde a aprendizagem ocorre através das interações entre a criança e o mundo a sua volta. Observando, portanto, que quando o professor prioriza a utilização de jogos e brincadeiras, além de atividades que envolvam o reconhecimento do próprio corpo:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a "resiliência", pois permite a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói o seu próprio conhecimento; O jogo é essencial para a saúde física e mental; O jogo

simbólico permite à criança vivências do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e imaginário (SANTOS, 2000 p. 20).

Ainda, a ludicidade exige uma pré-disposição da criança que está envolvida nesse processo. Luckesi (2005) discute que o lúdico deve necessariamente implicar em atividades divertidas. Porém, o que mais caracteriza a ludicidade são a plenitude e o desenvolvimento que ela propicia para a criança. É sabido que o faz de conta está presente na vida da criança desde os primeiros dias pós nascimento, o que será contemplado de forma mais aprofundada na escola, contribuindo diretamente no progresso das características psicológicas, psicomotoras e sociais. A ludicidade funciona como um instrumento pedagógico que enriquece os conteúdos, objetivando a construção de conhecimentos pré-estabelecidos que partem do cotidiano. Os Parâmetros Curriculares para o Ensino Fundamental (PCNs) reitera:

As práticas pedagógicas devem ser concebidas de forma diversificada. Pois "o processo de aprendizagem dos alunos requer que os mesmos conteúdos sejam tratados de diferentes maneiras e em diferentes momentos da escolaridade (BRASIL, 1997).

Neste contexto, trabalhar o faz de conta torna-se essencial no processo de alfabetização, pois como parte da infância, proporciona a produção de culturas infantis, a leitura de mundo, e consequentemente as verdadeiras aprendizagens. Friedmann (2012, p.38), afirma ainda que: "o trabalho pedagógico com o lúdico consegue desenvolver nas crianças elementos básicos que lhes proporcionam desenvolver a atenção, criatividade e a memorização.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para as crianças como para os jovens. (FANTACHOLI, 2011, p. 5).

ALFABETIZAÇÃO: A INFLUÊNCIA DA LEITURA DE MUNDO

A experiência da alfabetização, independente da idade, deve ser uma ação política, transformadora e libertadora, que leva o indivíduo a pensar-se no mundo como um sujeito transformador da história. Quem escreve e quem lê frequentemente, amplia conhecimentos, aumenta o repertório vocabular, dialoga com segurança, realiza críticas bem fundamentadas e vive experiências únicas. Quem possui o hábito da leitura e da escrita, possui poder para mudar o mundo. Soares explica que:
Um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado; alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente ás demandas sociais de leitura e de escrita (SOARES, 2003, p. 40).

É neste modo de agir e pensar que, em vários momentos históricos ocorridos mundialmente, homens e mulheres, verdadeiros leitores do mundo e da palavra, marcaram décadas nas mais diversas áreas, como, por exemplo, o grande educador brasileiro Paulo Freire. Este educador proporcionou aos cidadãos de Angicos, o ensino da leitura e da escrita, respeitando as tradições, a cultura e os saberes do povo, seu objetivo foi a luta por uma sociedade democrática, fazendo com que os oprimidos, ou seja, a camada popular reconhecesse nos estudos o caminho para libertarem-se dos opressores, classe dominante.
É pensando em uma educação humanizadora, que Paulo Freire discute a leitura do mundo que precede a leitura da palavra. Ele enfatiza a importância do diálogo e da oralidade como precursor da leitura da palavra. A alfabetização torna-se interessante, quando o indivíduo vive o mundo letrado, quando ele participa dos diversos tipos de discursos e conhece as diferentes formas de linguagem, reconhecendo sua importância, sabendo fazer uso das mesmas nos diferentes contextos sociais. Assim, a sua curiosidade e incentivo fazem com que ele sinta a necessidade de ler e dizer o mundo. Portanto, os signos e símbolos criados da leitura do mundo de um indivíduo são uma relação com o que ele faz de sua vivência, diferente da concepção de aprendizagem que as cartilhas oferecem. As cartilhas sim-

plesmente apresentam, na maioria das vezes, palavras e frases desconectadas da vivência da criança. Sendo assim, ela apenas reproduz aquele símbolo e signo, não o internalizando, já que desconhece o contexto em que está inserido. Desta forma, a aprendizagem torna-se cansativa e sem encanto, deixando muitas vezes grandes leitoras e leitores adormecidos. O fato é que muitas tarefas escolares, do modo como são propostas, são desagradáveis para as crianças. Algumas razões para isso é que o tempo de sua realização é excessivo ou insuficiente. As instruções ou orientações para seu fazer são pouco claras, as tarefas são complicadas, formuladas de forma indireta e confusa. Além disso, os conteúdos são repetitivos e a formulação é irregular e sem sentido para a criança. (AGUIAR, 1998)

Quando um educador valoriza o saber de um educando, ele considera sua história, é como se ele fosse um ourives que está estudando a pedra preciosa que será cravada em uma joia. Antes de trabalhar com ela, é necessário conhecer suas propriedades físico-químicas levando em consideração sua delicadeza e sua boniteza. Feitas essas considerações e conhecendo o processo de cravação para cada tipo de pedra, então ele identificará o jeito mais adequado para que ela não se danifique. Desta mesma forma, o lúdico atua como um fio condutor neste processo de construção. Como afirma Teixeira:
O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...). As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA,1995, p.23)

Cada educando possui o encanto de sua história e de como ele tem sido formado durante esse segmento histórico. O educador que trabalha com ele também aprende, porque a relação dos dois é mediatizada pelo mundo. É com essa visão do saber, da criança, do jovem e adulto, da escola e do mundo que participamos de uma alfabetização humanizadora, aquela que fará com que o indivíduo seja o protagonista da formação e humanização que não se acaba.

A FUNÇÃO DO PROFESSOR NO TRABALHO COM O LÚDICO
Paulo Freire, o mais célebre educador brasileiro, com atuação e reconhecimento internacionais afirma que: "já agora ninguém educa ninguém, como tampouco, ninguém se educa a si mesmo: os homens se educam em comunhão, mediatizados pelo mundo" E nesta mesma linha de pensamento a professora e pesquisadora Sônia Kramer, em sua obra, "Por entre as pedras: arma e sonho na escola" de 1993, apoiada num exame rigoroso das ideias de Walter Benjamin, Mikhail Bakthtin e Lev Vygotsky, afirma que:

"A linguagem não é só um instrumento e não se relaciona apenas a um método, nem tampouco se reduz ao processo de construção de um sistema de escrita por um sujeito pensante. Mais do que isso, penetrar no mundo da linguagem escrita é penetrar no mundo da cultura, no interior das relações sociais existentes".

A autora reitera suas ideias a partir do filósofo russo Mikhail Bakthtin, quando este diz que "a linguagem é material e instrumento de si mesmo produzida na interação social". Quando nos referimos a alfabetização, é essencial considerar conhecimentos e experiências que as crianças trazem em sua história. Mediante esta concepção, o educador deve pensar uma educação pautada na necessidade dos estudantes, que realmente possa atendê-los

na individualidade e esteja ligada ao cotidiano Por este motivo, nosso papel como educadores, Segundo Freire (1996) "é que a forma mais assertiva de desenvolver os alunos é respeitando os seus conhecimentos adquiridos ao longo de sua vida". Desta forma, temos o dever de conduzir os pequenos a alargar as veredas dos seus saberes, de forma atrativa e satisfatória.
As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, liderança seja solicitada ao exercício de valores ético e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2003, p. 113 apud SANTOS, 2012).

O professor deve escolher atividades que mais que brincadeiras, sirvam para o avanço dessas crianças, utilizando as mais diversas linguagens, compreendendo a capacidade de desenvolver ideias e descobrir respostas para as suas inquietações. Tal desenvolvimento, de acordo com Piaget (1990), pode ser dividido em fases de acordo com sua faixa etária: o estágio sensório-motor (de 0 a 2 anos de idade); pré-operacional (dos 2 aos 7 anos); operações concretas (dos 7 aos 11 anos) e operações formais (a partir dos 12 anos). O qual tem início a partir do surgimento da função simbólica, que parte da ideia de que a criança consegue imaginar símbolos para representar objetos, brincando mentalmente com eles. Os jogos e brincadeiras, nesta fase, fazem parte do processo de aprendizagem e por isso são relevantes. Segundo Beckemkamp, Moraes, (2013) "O professor ao utilizar o lúdico nas suas aulas deve saber planejar, organizar o ambiente e os materiais. Assim tendo consciência da funcionalidade motivadora do lúdico e a sua contribuição para o desenvolvimento de seus alunos". Assim como na educação infantil, no ensino fundamental 1, os espaços devem ser pensados e organizados de forma que; a criança enquanto ser em formação, tenha assegurado o direito de brincar e aprender de forma atrelada.
A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo. A criança que brinca sempre, com determinação auto ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (FROEBEL, 1912 apud KISHIMOTO, 2008, p. 68).

O planejamento é fundamental para que o processo pedagógico ocorra de forma assertiva, tendo o educador como mediador deste processo. Neste contexto, a escola é um lugar onde as crianças devem ter o seu direito a infância garantido através do atendimento as suas necessidades físicas e psíquicas. Como educadores temos a tarefa de despertar o interesse dos estudantes por novas descobertas e pensar neste ambiente pedagógico como um lugar que o estudante interfere no que acontece ao seu redor, gerando novas perspectivas em sua leitura do mundo. Segundo MACHADO E NUNES (p.22, 2011).

Por meio do "faz de conta", a criança pode liberar sonhos ou medos , uma criança com capacidades lúdicas variadas, terá mais riqueza de criatividade, relacionamentos, capacidade crítica de opinar. Seu interesse vem de uma motivação interna de curiosidade, divertimento e experimentação, podendo as crianças se sujeitarem as regras externas, mas jamais vão brincar sem desejo e, se não for pelo desejo, então, não será pela brincadeira.

A proposta do professor deve estar voltada para o bem-estar dos pequenos, sobretudo no que diz respeito aos espaços. Pois eles favorecem o desenvolvimento motor, cognitivo e afetivo. As crianças constroem conhecimento a partir das possibilidades de exploração dos objetos e através da interação com o grupo e o meio.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças

e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BNCC, 2017, p.33).

Dessa maneira o educador é entendido como um ser social dotado de conhecimento cultural. Que tem por principal finalidade formar cidadãos e cidadãs críticos, com visão ampla da realidade. Uma das exigências é o aperfeiçoamento do dia a dia da criança com a introdução de brinquedos, brincadeiras e jogos diversificados. As vivências com os jogos e brincadeiras levam o professor a observar as atitudes de cada criança, sozinho ou interagindo com os pares. Nestas situações lúdicas, educador e educando, devem estar livres para brincar e/ou jogar respeitando tanto seus limites quanto as regras que são impostas. Fortuna (2011) reafirma dizendo-nos que: "Assim como a interação criança-criança na brincadeira é fundamental, também é importante a interação da criança com o educador. A presença do educador na brincadeira é agregadora e estimulante". Brincando junto, o educador não apenas dita as regras do jogo/brincadeira, mas media dos conflitos e propõe solução para os problemas. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

É o adulto, na figura do professor, portanto, que, na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Consequentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. (1998, p. 28).

A organização do tempo é importante por ser facilitador na aprendizagem. As rotinas devem ser flexíveis, as crianças necessitam de um tempo para adaptação, do contrário o ensino se torna algo repetitivo e de pouco interesse. Através da organização dos espaços, dos processos e recursos pedagógicos aplicados, iremos observar o desencadeamento da autonomia no sentindo moral e intelectual de governar a si mesmo e de tomar decisões. De acordo com a teoria da aprendizagem de Vygotsky nós aprendemos através das relações com as pessoas e com o meio sociocultural, o que é constantemente reafirmado durante o trabalho com o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental.

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS DE APRENDIZAGEM

A educação lúdica é um tipo de abordagem pedagógica que vem se destacando ao logo do tempo. Ao inserir jogos, brincadeiras e atividades lúdicas em sala, os educadores e educadoras estimulam aprendizagens expressivas e constantes. É natural que o ensino tradicional possua como base uma educação passiva, já a ludicidade encoraja as crianças, estimulando participação ativa e motivadora no processo educacional.

Muitos autores defendem o uso da ludicidade como recurso de ensino aprendizagem, segundo eles, jogos e brincadeiras por exemplo, são estratégias que promovem a contribuição constante da interação professor/estudante, o que torna a proposta dinâmica. Neste contexto, Rau (2007) afirma:

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas. RAU (2007, p.32)

Assim sendo, é possível reafirmar que jogos e atividades lúdicas, quando adotados pelo professor, para mediar a aprendizagem, tornam-se importantes condutores do conhecimento, de forma não só significativa, mas agradável. Para Rau (2007), "qualquer atividade lúdica que for utilizada como recurso pedagógico, precisa ser contextualizada significativamente no universo do aluno para que ele possa pensar com clareza, desenvolvendo a criatividade e seu raciocínio lógico". Por este motivo é preciso que o educador tenha clareza de sua pretensão com estes recursos e quais objetivos

pretende alcançar, levando em consideração à necessidade educacional dos estudantes de forma individualizada, adequando a ação pedagógica a melhor maneira de aprender. Borba (2006), afirma que temos a nossa disponibilidade atividades simples, mas que são muito funcionais no processo de alfabetização:

No processo de alfabetização, por exemplo, os trava-línguas, jogos de rima, lotos com palavras, jogos da memória, palavras cruzadas, língua do pê e outras línguas que podem ser inventadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de aprender brincando ou de brincar aprendendo. (BORBA, 2006).

Neste contexto, ensinar por meio do lúdico, desperta o desejo de aprender, já que brincando ou jogando, a criança foca, se dedica e se vê liberta da tensão provocada pelos métodos tradicionais e conteudistas de ensino. Como defende Aguiar:

O fato é que muitas tarefas escolares, do modo como são propostas, são desagradáveis para as crianças. Algumas razões para isso é que o tempo de sua realização é excessivo ou insuficiente. As instruções ou orientações para seu fazer são pouco claras, as tarefas são complicadas, formuladas de forma indireta e confusa. Além disso, os conteúdos são repetitivos e a formulação é irregular e sem sentido para a criança. (AGUIAR, 1998).

Para o autor, as vivências educacionais necessitam ser propostas e planejadas pelo professor de maneira dinâmica de forma que a criança seja envolvida em seu jogo simbólico, fazendo uso de materiais e espaços adequados, pois quando a criança brinca seus pensamentos e emoções são organizados, o que proporciona o desenvolvimento de potencialidades como a concentração e coordenação motora.

Partindo deste pressuposto é possível afirmar que a ludicidade é um excelente fio condutor, que leva o aprendizado de forma leve e agradável, já que os meninos e meninas aprendem brincando e brincam aprendendo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As crianças inicialmente exploram o mundo ao seu redor a partir dos brinquedos: no começo no ambiente familiar, depois na escola ou em outros ambientes sociais. Por meio dessa vivência lúdica, as crianças passam a interagir com os brinquedos, com os objetos em geral e com as pessoas as quais convivem. A partir disso, a criança começa a adquirir conhecimento de mundo, socializando-se. A hipótese de que as crianças aprendem brincando é confirmada a partir da visão de diferentes pesquisadores. Assim, os resultados indicaram que a proposta de se trabalhar com atividades lúdicas durante o processo de aprendizagem, são extremamente necessários e contribuem de forma significativa para o desenvolvimento delas.

Incluir atividades lúdicas durante a alfabetização e letramento das crianças, propicia não apenas os objetivos de aprendizagens esperados para a faixa etária, mas desperta principalmente evoluções afetivas, amorosas, sociais, motoras e cognitivas, capazes de ativar sentimentos de relações consigo mesmas e com o universo que as rodeia. A ludicidade auxilia na revelação do mundo, no qual os pequenos e pequenas estão inseridos, os ajudando na construção e transformação da realidade, de maneira que fazer pedagógico e aprendizagem, caminhem juntos e harmonicamente.

Apresentamos muitas coisas às crianças, e estas são capazes de produzir muito mais e além daquilo que disponibilizamos a elas, desde que sejam respeitados seus interesses, desejos, necessidades, saberes, e quando livres para criarem. Favorecer as experiências de meninos e meninas através das brincadeiras é sem dúvida papel e compromisso de professores brincantes, pois abertos às crianças com elas aprendem e com elas também se formam.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J.S. 1998. Educação: jogos para o ensino de conceitos. Campinas, Papirus.

BAMBERG, S.M. A importância de se trabalhar o lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental. Disponível em: 102_a_importancia_de_trabalhar_o_ludico_na_alfabetizacao_nos_anos_iniciais.pdf . Acesso em: 11/05/2024

BORBA, A.M. O brincar como um modo de ser

e estar no mundo. FNDE, 2006.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz Terra, 1996.

KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 14º Ed. São Paulo. Editora Cortez, 2010.

LEAL, A. Fala Maria Favela: Uma experiência criativa em alfabetização. Ática: São Paulo, 2001.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. 2005. Disponível em: http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm. Acesso em: 12-05- 2024

MARTINS, J.R; NUNES, M.V. da S. 245 Jogos Lúdicos para Brincar com nossos Pais Brincavam. Rio de Janeiro: Editora WAK, 2011.

PIAGET, J. A Formação do Símbolo na criança. Editora: Livros técnicos e Científicos. 1990.

PIAGET, J. Psicologia e Pedagogia. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forence Universitária, 1976.

MOURA, A.M. e; SANTOS, B.M.L. dos; MARCHESINI, A.L.S. O brincar e sua influência no desenvolvimento de crianças com transtorno do espectro autista. Disponível em: O brincar e sua influência no desenvolvimento de crianças). Acesso em: 12/05/2024.

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.

RAU, M. C. T. D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. Curitiba: 2007

TEIXEIRA, C. E. J. A Ludicidade na Escola. São Paulo: Loyola, 1995