

## VÍVIANE SALVADOR DE ALMEIDA GASPAR<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Prefeitura de São Paulo, São Paulo-SP. \*E-mail: [vivialmegaspar@hotmail.com](mailto:vivialmegaspar@hotmail.com)

### RESUMO

Para muitos professores da Educação Infantil alfabetizar não é fácil, pois é exatamente nessa fase escolar que as crianças se deparam com uma vivência com a qual ainda não conheciam e o diferente, às vezes, assusta. Para que os educadores consigam a atenção da criança na fase da alfabetização, muitos usam de estratégias lúdicas que prendem a atenção do aluno e, dessa forma, ele aprende brincando. Sendo assim, devido a importância do uso do lúdico como instrumento de alfabetização, este tema foi escolhido para ser debatido neste artigo. Para tanto, foi feita uma pesquisa de cunho bibliográfico, o qual ajudara com: a apresentação de algumas citações de pesquisadores da área educacional e a entendermos como esse processo lúdico funciona em nossas escolas e como conseguem envolver nossos alunos. Os pensamentos desses especialistas ajudaram em nossa discussão acerca da temática escolhida e, também, deu credibilidade a tudo que aqui foi explanado.

**Palavras-chaves:** Educação, Ludicidade, Alfabetização.

---

## O LÚDICO COMO INSTRUMENTO DE ALFABETIZAÇÃO

### INTRODUÇÃO

Atualmente, muitos educadores têm usado o lado lúdico em suas aulas para chamarem a atenção do aluno na hora da alfabetização. Com esse processo, vemos que as crianças aprendem de forma mais leve e não percebem que estão estudando e aprendendo, para elas, aquele é um momento mágico no qual estão se divertindo com seu professor.

A ludicidade desperta a atenção da criança, facilita sua compreensão e ainda faz com que o aluno não canse, tentando aprender algo que, para ele, é encarado como “chato” e “desnecessário”.

Sendo assim, com atividades lúdicas, o educador consegue manter com sua turma um rendimento positivo, tendo seus alunos aceitando a alfabetização e conseguindo apreender aquilo que lhes é ministrado.

---

A alfabetização é um dos períodos mais marcantes na vida do aluno, pois é nela que ele conhece cada letra e aprende a escrever o seu próprio nome. Nessa fase, muitas crianças se mostram distantes e desinteressadas em aprender, já que, pela primeira vez elas se veem longe de casa e de seus pais.

Dessa forma, o educador necessita lidar com seus alunos com muito carinho e apresentar o conteúdo que deve ser ministrado de forma lúdica e agradável, para que a criança mude sua atitude e passe a participar das aulas de forma prazerosa.

Veremos agora algumas ideias de pesquisadores que dissertam acerca deste tema com muita propriedade e que nos ajudarão a entendermos um pouco melhor do quão importante é o lúdico como instrumento de alfabetização.

## **DESENVOLVIMENTO**

Como já externado anteriormente, a ludicidade transformou-se em um instrumento de suma importância no meio educacional, principalmente na fase da alfabetização dos alunos da Educação Infantil, pois neste processo lúdico o aluno aprende sem perceber.

Com uma metodologia lúdica, o educador também ajudará aos seus alunos a desenvolverem sua capacidade de criação e de imaginação e ambas farão com que o mundo infantil se torne mágico e aceito pela criança. Isso vemos nas seguintes palavras de Kishimoto (1994):

*“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 o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. 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.” (KISHIMOTO, 1994).*

Tais palavras também nos mostram que, com o lúdico, o aluno passa a prestar mais atenção nas aulas e aprende de forma mais fácil, pois a aula se torna interessante e passa a chamar a atenção de cada aluno.

Por meio desse processo lúdico, o educador passa a conhecer aos seus alunos e começa a perceber suas dificuldades e saber o que precisa ser mudado, para que a criança

realmente comece a aprender. Isso fica bem claro nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) quando vemos que:

*“A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar” (BRASIL, 2007).*

Kishimoto (1998) ainda nos mostra que:

*“[...] existem dois momentos na situação escolar: o trabalho pedagógico de aquisição sistemática do saber e o jogo que, escapando à severa lei do trabalho, caminha em direção a um “não-sério”, sem se submeter à ordem, criando um espaço de liberdade de ação para a criança” (KISHIMOTO, 1998, p. 21).*

Tais palavras nos levam a refletir que a criança, ao ser alfabetizada de maneira lúdica, tem o lado pedagógico apresentado a ela de maneira que ela o veja como se fosse um brincar e isso ajuda em sua concentração e aprendizado.

Outro autor que colabora com o mesmo pensamento é Huizinga ao mencionar que:

*“[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras.” (HUIZINGA, 2000, p. 16).*

Kishimoto (1998), por outro lado, disserta que:

*“Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Nesse sentido, qualquer jogo empregado pela escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo” (KISHIMOTO, 1998).*

As palavras do autor refletem claramente como o lúdico influencia na mente dos alunos, tornando-os participativos e fazendo-os se sentirem como parte de tudo aquilo que ali acontece. Com o lúdico o aluno torna-se protagonista de seu aprendizado.

*“[...] por volta dos cinco anos, então, brincar, construir e expressar-se podem ser uma coisa só: a criança constrói cenas, objetos, cenários para sua brincadeira enquanto está se auto-expressando, verbalmente e de outras formas também, imaginárias ou simbólicas.” (MACHADO, 2001, p. 51).*

Para Bruner (1986) o lúdico dá às crianças condições para que consigam explorar e desenvolver suas habilidades mais complexas, ajudando-as a enfrentarem situações como:

- “1. redução das consequências relativas aos erros e fracassos, sendo uma atividade que se justifica por si mesma;*
- 2. permissão da exploração, da intervenção e da fantasia;*
- 3. imitação idealizada da vida;*
- 4. transformação do mundo, segundo os nossos desejos;*
- 5. Diversão” (BRUNER, 1986, p. 26).*

DOHME (2003) ao dissertar sobre o uso lúdico dos jogos no processo de ensino e aprendizagem deixa claro que:

*“Os jogos são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de diversas maneiras educativas” (DOHME, 2003, p.29)*

Sendo assim, com tudo que os autores citados acima nos elucidaram acerca do lúdico e de seu uso como instrumento de ensino e aprendizagem na alfabetização, podemos apreender que muitos alunos se mantêm ainda não alfabetizados, pois a metodologia com a qual estão sendo ensinados não lhes favorece o aprendizado de forma que ele se sinta interessado em aprender.

Dessa forma, torna-se de suma importância que o educador esteja preparado para reconhecer o porquê seu aluno não está conseguindo se alfabetizar e, ao entender, reconheça que por meio do lúdico ele conseguirá reverter tal processo.

A alfabetização pode ser feita de forma lúdica, por meio de jogos e brincadeiras com as quais o professor conseguirá apresentar as letras, sílabas e formação de palavras para seus alunos, sem que eles percebam que estão aprendendo.

Tendo uma metodologia chamativa e divertida por meio do lúdico, com certeza, o educador conseguirá chegar ao resultado necessário com cada aluno de sua turma e isso fará com que a avaliação de seu trabalho também seja positiva.

## **CONCLUSÃO**

Seja por meio de jogos ou brincadeiras, o importante hoje na Educação é fazer com que os alunos aprendam de forma lúdica, pois dessa forma ele aprenderá mais fácil e não se sentirá preso a atividades cansativas e que apenas lhes tiram a atenção e o prazer em aprender.

Com a ludicidade, o educador acrescentará à suas aulas de alfabetização alegria, fantasia, mágica e prazer, fazendo com que seus alunos aprendam sem ao menos perceberem que estão estudando.

Sendo assim, é de suma importância que todos os educadores entendam que o lúdico é uma ferramenta que os auxiliará a ministrarem suas aulas de forma mais leve e prazerosa.

Alguns educadores ainda lutam pelo “tradicionalismo” e acreditam que o lúdico apenas reflete uma perda de tempo, encarando-o como um “matar aulas brincando”. Com essa concepção, esses professores perdem a chance de terem seus alunos aprendendo de forma satisfatória e com alegria.

Professores atualizados e preparados para atenderem ao modelo de aluno que a sociedade de hoje lhe entrega, com certeza, sempre será favorável em usar uma metodologia lúdica nas aulas de alfabetização, visando uma educação de qualidade como a lei garante a todos.

---

## **REFERÊNCIAS**

1. BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília, DF: MEC, 2007.
  2. Bruner, J. (1986). Juego, pensamiento y lenguaje. *Perspectivas*, 16(1), 79-86.
-

3. DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. 2 ed. Petrópolis, Vozes, 2003.
4. HUIZINGA, J. Homo ludens. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
5. KISHIMOTO, Tizuko
6. Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Livraria Pioneira Editora, 1994.
7. \_\_\_\_\_, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1998
8. MACHADO. Marina Marcondes. O Brinquedo-sucata e a criança. 4ª. Ed. São Paulo: LOYOLA, 2001.