

VÍVIANE SALVADOR DE ALMEIDA GASPAR¹

¹Prefeitura de São Paulo, São Paulo-SP. *E-mail: 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.