



O LÚDICO NAS TURMAS DE 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: OS PROFESSORES PENSAM QUE ELE PODE AJUDAR A ALFABETIZAR?

Eixo-temático: Profissão Docente e Formação de Professores

Sandra Tigre Werneck de Abreu
Faculdade Escritor Osman da Costa Lins
sandratigrew@hotmail.com

Danielle Katarini Siqueira da Silva
dani.katarini@gmail.com

Juliana Maria Lima Coelho
Faculdade Escritor Osman da Costa Lins
juelho@gmail.com

Resumo:

O ensino da leitura e escrita deve constituir uma atividade de integração e desenvolvimento do indivíduo. Ao enfatizarmos a necessidade de ensinar possibilitando um ambiente prazeroso e considerando o contexto real realizamos uma pesquisa para discutir o que vem sendo realizado por professores do 1º ano do Ensino Fundamental de duas redes públicas municipais em Pernambuco. Nossa pesquisa teve como objetivos analisar conceito das professoras do 1º ano do Ensino Fundamental de ludicidade e identificar a relação das práticas de leitura e escrita com o lúdico. O suporte teórico de nossa pesquisa foi obtido por meio das leituras de pesquisas de Soares, Freire, Kishimoto demais pesquisadores da temática. Na metodologia para a coleta de dados realizamos entrevista semiestruturada com 03 professores da rede municipal de ensino de Jaboatão e 03 docentes de Vitória de Santo Antão. Durante a análise das falas das docentes percebemos que as mesmas não utilizam o lúdico como um caminho para o ensino da escrita alfabética, utilizando atividades que remetiam ao trabalho com textos e reflexão sobre a composição das palavras, como ditados e atividades de partição. O que parece acontecer é que as docentes promovem atividades em que o aluno interage, cria, e recria, porém, não especificamente num contexto de aprendizado e sim em situações que remetem a brincadeira, ao passatempo.

Palavras-chave: Ludicidade, alfabetização, texto.

1 – INTRODUÇÃO



Foi através dos estágios durante o curso de Pedagogia que nos incentivou a levar aos alunos ao ato de ler, pois é lendo que compreendemos o mundo ao nosso redor. Durante a vivência no estágio procurou-se sensibilizar os professores de Ensino Fundamental I para que tenham um olhar diferenciado sobre métodos de alfabetização e, assim, para a leitura e a escrita de seus alunos. Tal experiência nos motivou a realizar uma pesquisa que contemplasse a etapa da alfabetização uma vez que ao refletirmos sobre a alfabetização escolar percebemos a dificuldade encontrada pelos alunos, na faixa etária de alfabetização, para adquirir o conhecimento sobre a leitura e a escrita.

Nessa etapa Percebemos o desinteresse em aprender com o método tradicional. No entanto, quando utilizamos jogos ou brincadeiras os educandos mudam de postura e passam a interagir na troca de conhecimentos, tornando a aprendizagem mais prazerosa e efetiva.

Sabemos que a criança precisa de incentivo e estímulo para enxergar a leitura como um ato prazeroso, e perceber que ela é capaz de ir muito mais além. A integração familiar e escolar se torna muito importante na vida da criança, pois a partir de sua vivência familiar ela terá mais facilidade para aprender tanto a ler como a escrever.

Em nosso estudo tivemos como objetivos analisar conceito das professoras do 1º ano do Ensino Fundamental de ludicidade e identificar a relação das práticas de leitura e escrita com o lúdico. Apresentaremos a seguir a nossa discussão teórica, a posteriori teremos os aspectos metodológicos de nossa pesquisa seguido da análise da coleta dos dados.

2 – DESENVOLVIMENTO

Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem

Neste etapa explanaremos algumas definições importantes acerca do jogo no processo de aprendizagem, diferenciar o jogo da brincadeira e do brinquedo, mostrando sua importância, e discorrer sobre a importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem. O brincar hoje nas escolas, está ausente de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo do aprendizado infantil. Na minha aproximação com a realidade do “Brincar” nas escolas, percebemos a inexistência de espaço para o desenvolvimento cultural dos alunos.



Esse resultado, apesar de direcionar as ações do professor, não lhe deve atribuir culpa. Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor que não contempla informações nem vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural, histórica e criativa.

É rara a escola que invista neste aprendizado. A unidade escolar simplesmente esqueceu a brincadeira, na sala de aula ou ela é utilizada como um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. Até no recreio, a criança precisa conviver com um monte de proibições, isso também ocorre nos prédios, clubes, etc.

A contribuição do lúdico na Alfabetização

Alguns pesquisadores da educação, como Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Froebel, em diferentes épocas, têm defendido a ideia de que precisamos promover um ensino mais lúdico e “criativo”, surgindo, assim, a noção de “brinquedo educativo”. A esse respeito, Kishimoto (2003, p. 36), mostra-nos que:

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas, nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora, parlendas para a expressão da linguagem, brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

Ao falarmos que os jogos estão presentes em diferentes épocas da vida das pessoas, estamos evidenciando o quanto eles participam da construção das personalidades e interferem nos próprios modos de aprendizagem humanos. Eles estão presentes desde os primeiros momentos da vida do bebê. Piaget (1987) dá especial atenção aos jogos de exercício no período sensório-motor, momento em que as crianças, ao brincarem, aprendem a coordenar visão e movimento das mãos e dos pés, a coordenar visão e audição, enfim, a perceber o mundo a sua volta e começam a agir e interagir e participar dele.

Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se



apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com as colegas.

No entanto, é preciso estar atento que nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens, tal como propõe Kishimoto (2003, p. 37-38):

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Em sala de aula, o professor continua sendo um mediador das relações e precisa, intencionalmente, selecionar os recursos didáticos em função dos seus objetivos, avaliar se esses recursos estão sendo suficientes e planejar ações sistemáticas para que os alunos possam aprender de fato. Mrech (2003, p. 128) também defende tal ideia, quando diz que “brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber potencial pode ou não ser ativado pelo aluno”, ou seja, não podemos esquecer que é o professor que faz as mediações entre os alunos e os recursos materiais que disponibiliza, sendo necessário, portanto, que tenha consciência do potencial desses materiais.

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando.

A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas às experiências vivenciadas, bem como relacioná-la às demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

O lúdico como atividade tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor ela tem sido utilizada como recurso pedagógico, várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino aprendizagem:



- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança, e neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- 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.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões.

No que concerne aos aspectos Metodológicos entrevistamos 03 professores da rede municipal de ensino da cidade de Vitória de Santo Antão e 03 professores da rede de Jaboatão dos Guararapes, totalizando 06 professores. Todos os professores entrevistados possuem graduação em Pedagogia, 03 professores possuem o curso de pós-graduação em andamento até o momento da finalização da coleta de dados.

Os Resultados e Discussões dentre as 05 questões que foram feitas às docentes, selecionamos duas como sendo as mais relevantes para a nossa análise e discutiremos os dados considerando essas duas perguntas. Traremos a seguir outras respostas que não foram organizadas no quadro exposto abaixo, mas, que foram analisadas e destacamos também alguns aspectos que merecem uma discussão mais aprofundada.



É válido destacar que as perguntas que foram escolhidas tiveram como critério a explanação das docentes sobre o que faziam em sala de aula que poderiam relacionar a lúdico, com a questão elas deveriam buscar aspectos que contemplavam a ludicidade e citar ao serem questionadas, ou seja, nessa situação elas seriam as mais específicas do que de fato realizam e, não sendo levadas a responder de maneira superficial, sem mencionar as atividades.

Quadro I - Análise das Respostas dos Docentes

O que você faz (atividades) para a criança aprender a ler e escrever?	Prof 1	Prof2	Prof3	Prof4	Prof5	Prof6
	Atividades diversificadas.	Pequenas produções textuais em forma de gibis, cordéis.	Realizo atividades com textos.	Realizo atividades com textos, onde reforça a leitura e sua compreensão, ditados mudos, uso de material concreto.	Atividades que fazem as crianças pensarem sobre a leitura e a escrita como: contar histórias, reconhecimentos de letras, ditados mudos, partição de palavras e etc.	Todas as atividades (registro de palavras no caderno, estudo de textos, leitura de imagens),

Observamos nas falas acima que as docentes afirmavam a realização de atividades que exploravam a criatividade, a imaginação e de certa forma, enfatizavam o aspecto lúdico nas tarefas que envolviam a alfabetização. Com exceção da prof 1 e prof 3 que não especificaram as atividades realizadas as demais professoras mencionaram atividades que faziam alusão ao trabalho sistemático com a escrita mais que poderia ter um investimento maior do aspecto lúdico, a descontração, enfim atividades que envolviam a brincadeira, e a interação. Certamente essas características as deixavam mais numa linha de pensamento que poderia ser contemplada pela discussão de Kishimoto (2003) quando a pesquisadora defende a motivação e explica também a necessidade concomitantemente ao trabalho com atividades que envolvam o aspecto lúdico ao investimento nos conceitos como aspecto relevante.

Um outro aspecto relevante que se faz indispensável destacar no discurso das docentes a preocupação delas em relação ao trabalho com textos. Vimos claramente que das 06



professoras questionadas sobre atividades para alfabetizar, 04 mencionam o texto como estando presente em meio as atividades sugeridas que poderiam estar permeando a ludicidade, dependendo da maneira como a professora conduziria a realização das tarefas.

Essa necessidade do trabalho do texto está exposta na discussão de Soares:

Na verdade, só recentemente esse termo tem sido necessário, porque só recentemente começamos a enfrentar uma realidade social em que não basta simplesmente “saber ler e escrever”, dos indivíduos já se requer não apenas que dominem a tecnologia do ler e escrever, mas também que saibam fazer uso dela incorporando-a a seu viver, transformando-se assim seu estado ou condição, como consequência do domínio dessa tecnologia (2010, p. 29).

Na pergunta seguinte foi solicitado o detalhamento ainda maior das atividades lúdicas que as docentes faziam na sala de aula. Sabemos que esse tipo de questão permeia o conceito de lúdico que estava por trás da colocação das docentes.

	Prof 1	Prof2	Prof3	Prof4	Prof5	Prof6
Que atividades lúdicas você desenvolve em sua turma de alfabetização?	Não houve resposta	Jogos pedagógicos.	Caça-palavras, cruzadinhas, bingo de sílabas, atividades realizadas em duplas.	Caça-palavras, cruzadinhas, bingo de sílabas, atividades realizadas em duplas.	Desenvolvo dramatizações a partir da leitura de histórias infantis.	Brincadeiras com jogos, bingo, cartazes, colagens, cantigas e parlendas.

Nessas respostas das docentes sobre atividades vimos claramente que as professoras utilizavam predominantemente o jogo como atividade lúdica. Nessa perspectiva o jogo poderia gerar distração, interação, criatividade e demais aspectos que envolveriam o lúdico. Todavia não parecia haver uma relação consistente dessas atividades como sendo tarefas que serviriam de base para a alfabetização. Logo, acreditamos que por trás da concepção de que o lúdico precisa se fazer presente nas atividades em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental, não parece fazer parte do imaginário docente que os bingos, caça-palavras e demais “atividades lúdicas” devam ser inseridas no contexto de atividades que são usadas comumente para alfabetizar.



Sabemos que a falta de clareza dos professores sobre encaminhamentos didáticos que favoreçam a aprendizagem da escrita pode levá-los a mera reprodução da maneira como aprenderam a ler e a escrever, uma vez que esses profissionais procuram garantir o aprendizado da tecnologia da leitura e escrita, Kramer reforça: “A escola tem a obrigação de assegurar a todos o acesso ao conhecimento e nesse sentido garantir condições para a prática reais de leitura e escrita é seu dever.” (2001, p.186).

Uma característica das entrevistadas nos chamou atenção no momento em que perguntamos o conceito de alfabetização. Destacamos algumas falas que apresentaram respostas bem similares.

Prof1 - Qual sua concepção de alfabetização?

Fazer com que indivíduo seja capaz de decodificar letras e palavras.

Prof 3 - Qual sua concepção de alfabetização?

Alfabetização é o processo ou o ato de juntar letras e lê sílabas, palavras ou frases, ou textos sem compreendê-los.

Prof 5 - Qual sua concepção de alfabetização?

Alfabetização se resume a fazermos a as crianças decodificar símbolos.

Notamos que ainda que os professores ainda possuem uma concepção de alfabetização associada ao mecanicismo e não conseguem perceber a possibilidade de utilizar a brincadeira, a imaginação e a interação promovida pela atividades que envolvem o lúdico para alfabetizar. Com uma concepção ampla de alfabetização e que é a base de muitas discussões trouxemos a contribuição de Freire (2009):

É a consequência de uma reflexão que o homem, começa a fazer sobre sua própria capacidade de refletir. Sobre sua posição no mundo. Sobre o mundo mesmo. Sobre seu trabalho. Sobre seu poder de transformar o mundo. Sobre o encontro das consciências (2009, p. 150).



3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nossa pesquisa buscamos analisar conceito das professoras do 1º ano do Ensino Fundamental de ludicidade e identificar a relação das práticas de leitura e escrita com o lúdico. Percebemos que as docentes de fato conhecem como se caracteriza o aspecto lúdico destacando tarefas que permeiam, a interação, imaginação e a distração (lazer) como exercícios que contemplam a ludicidade e parecem considerar esse aspecto relevante para o trabalho com as crianças nessa faixa etária.

Contudo, em nossas análises não percebemos articulação entre práticas pedagógicas que considerem os aspectos lúdicos relevantes para o aprendizado da escrita. Logo, acreditamos que as docentes consideram as atividades lúdicas como um meio para distração dos alunos e não necessariamente para o aprendizado. Acreditamos que o maior destaque de nosso estudo está em ouvir diretamente o professor que atua no primeiro ano e que no caso foi questionado sobre as atividades promovidas em sala de aula, solicitando detalhamento obtivemos informações que nos fizeram elucidar nossos objetivos de maneira mais sólida.

Sugerimos para estudos posteriores a triangulação da coleta dos dados, questionário (identificação de docentes que dizem trabalhar atividades lúdicas em salas) seguida de observação de aula e posteriores questionamentos sobre as atividades que são realizadas tendo condições de levantar dados mais abrangentes sobre o fazer pedagógico considerando esse essa possibilidade de trabalho no cotidiano do docente. Certamente quando despertamos a imaginação, a música, a dramatização, o envolvimento proposto por meio da interação, não só promovemos uma aula mais atrativa como também possibilitamos um aprender mais significativo para nossos alunos.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e terra, 2009.



MRECH, Leny Magalhães et al. **O Brincar e suas teorias**. Ed. Cortez, 1998.

KISHIMOTO, Tizudo Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. Editora Cortez, ed.17.

KRAMER, Sonia. **Alfabetização, Leitura e Escrita: Formação de Professores em curso**. 1ª ed. São Paulo: Ática, 2001.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. 6ª ed. São Paulo, Contexto, 2010