

Maria Aparecida de Souza Macêdo

Doutorado em andamento em Ciências da Educação pela Universidad San Carlos (USC).

cidinhamacedo1@icloud.com

PROCESSO DE APRENDIZAGEM E LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO

INTRODUÇÃO

A ludicidade abrange consigo um amplo campo de saberes de diversas áreas de atuação como a Pedagogia, a Psicologia, a Educação física e inclusive a Psicopedagogia, e além toda diversidade de informação, o lúdico é um instrumento benéfico ao desenvolvimento da criança, visto que sua prática é naturalmente centrada ao despertar de sensações, emoções e principalmente o prazer da criança, sendo ainda, um objeto integrador e facilitador da aprendizagem.

Cabral (2008) afirma que o processo de aprendizagem do ser humano envolve vários fatores ligados a afetividade, emoção, cognição, social, motor, cultural, entre outros. Essa aprendizagem pode ser compreendida multidisciplinarmente, trazendo implicações e ferramentas de várias áreas da educação. Os desafios existem, tendo em vista, que cada ser tem sua forma de aprender, seu tempo e ritmo, dessa forma, se faz necessária a busca por recursos que facilitem a aquisição e construção de conhecimento.

A utilização do lúdico na educação deve ser uma estratégia a mais para promover situações de aprendizagem onde é possível por meio da brincadeira beneficiar o educando, em meio a sala de aula e as suas atividades diárias mais complexas.

Segundo Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Assim, através do brincar, a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro. Por meio da ludicidade a criança começa a expressar-se com maior facilidade, ouvir, respeitar e discordar de opiniões, exercendo sua liderança, e sendo liderados e compartilhando sua alegria de brincar. Em contrapartida, em um ambiente sério e sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos. Zanluchi (2005, p.91) afirma que “A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia a dia.”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções

dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Por isso o educador é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

Sendo assim, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

OBJETIVO

Descrever a opinião dos professores acerca do significado do brincar, conceituar os principais termos utilizados para designar o ato de brincar e estudar, tornando-se também fundamental compreender o universo lúdico e cognitivo, onde a criança comunica-se consigo mesma e com o mundo, aceita a existência dos outros, constrói conhecimentos, desenvolvendo-se integralmente, e ainda, os benefícios que o brincar proporciona no ensino-aprendizagem.

METODOLOGIA

A pesquisa apresentada possui uma configuração descritiva, na qual de maneira direta procura descrever e conhecer a opinião dos educadores alfabetizadores acerca do lúdico, como é realizado o uso desses mecanismos mediante sua prática em sala de aula. Os dados foram analisados, através de uma análise qualitativa através da observação nas salas de aula de sobre a importância e necessidade do desenvolvimento motor e cognitivo dos alunos.

Os dados foram coletados através da prática participativa de questionários elaborados e com resposta fechadas para os docentes e gráficos.

A pesquisa contou com a participação de 04 (quatro) educadores alfabetizadores ambas do sexo feminino, a educadora (a) atua na área a 25 (vinte e cinco) anos, em uma escola pública, possui como formação o curso de magistério. A educadora (b) atua na área a 5 (cinco) anos, em uma escola pública, possui como formação também o curso de magistério. A educadora (c), atua na área respectivamente a mais de 15 (quinze) anos, em escola pública, sua formação acadêmica é a graduação no curso de magistério, A educadora (d), atua na área respectivamente a mais de 20 (vinte) anos, em escola pública, sua formação acadêmica é a graduação no curso de magistério, A escolha dos participantes bem como o locus da pesquisa partiu da disponibilidade de ambas em colaborar voluntariamente.

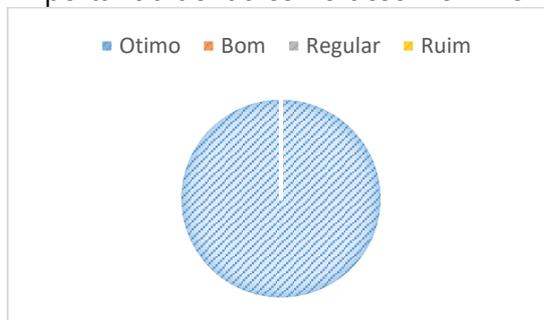
Para realização da pesquisa os instrumentos utilizados foi um questionário com respectivamente 03 (três) questões, dentre elas objetivas, onde seu intuito será de modo geral analisar a ludicidade sob a visão dos educadores infantis participantes da rede pública e privada de ensino.

A pesquisa teve início após aprovação das instituições e dos participantes. Foi apresentado o projeto às instituições públicas escolhidas a fim de solicitar as devidas autorizações para a coleta dos dados. Após a concordância, os educadores foram convidados a participar da pesquisa respondendo ao questionário em seu ambiente de trabalho e no ato foi informado à voluntariedade da participação, o caráter anônimo e confidencial de todas as informações. Após explicar todas as dúvidas surgidas foi informado que os dados coletados ou resultados ficará disponível para os interessados. O questionário foi aplicado individualmente, respondido de forma independente por cada participante, tendo uma duração média de 10 minutos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

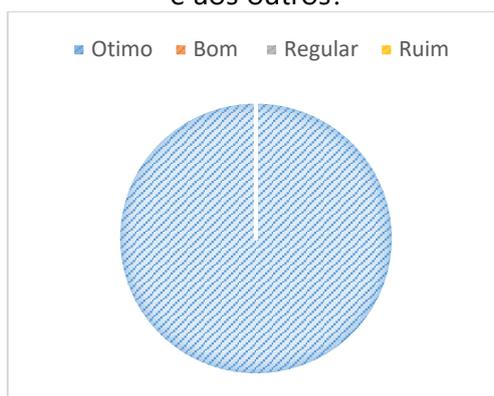
Nessa etapa, os dados coletados por meio da pesquisa foram analisados qualitativamente, a partir de todas as questões propostas, enfatizando também os autores que embasaram o desenvolvimento da temática.

Gráfico 1 – Qual a importância do lúdico no desenvolvimento e aprendizagem?



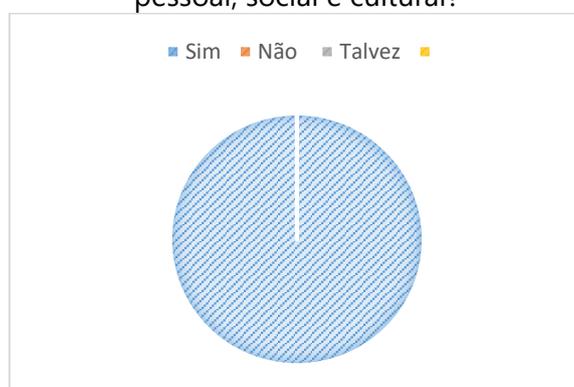
Fonte: Da pesquisa.

Gráfico 2 – Observar-se que brincando as crianças têm a possibilidade de conhecerem a si própria e aos outros?



Fonte: Da pesquisa.

Gráfico 3 – O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural?



Fonte: Da pesquisa.

Pode-se perceber que as escolas as quais as educadoras atuam, disponibilizam recursos que as permitem realizar um trabalho lúdico. É importante ressaltar que não há diferenças entre as respostas das educadoras e que ambas consideram a ludicidade um fator importante tanto para aprendizagem quanto para o desenvolvimento da criança, que por meio dela a criança constrói positivamente sua autonomia e uma diversidade de saberes em meio ao seu processo de aprendizagem.

CONCLUSÕES

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças no processo de alfabetização facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos sociais, físicos, culturais, afetivos e cognitivos. No entanto, desenvolve o indivíduo como um todo, desta maneira, o

processo educacional deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

No entanto, compreender a dimensão do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. volume: 1 e 2.

OLIVEIRA, V. B. de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

ZANLUCHI, F. B. **O brincar e o criar**: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

ANEXO



