

USO DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DE 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Alisson Kemps Cardoso¹

Luciane Nunes Ribeiro²

RESUMO

O presente texto trata-se de uma pesquisa sobre o uso do lúdico na alfabetização de alunos de 1º ano do Ensino Fundamental. Pretende analisar se é possível afirmar que os brinquedos assumem um papel importante na vida de uma criança e que ao brincar as crianças estabelecem uma relação simbólica com o mundo e com o meio ao qual encontra-se inserida. O objetivo geral do texto é analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem em alunos do 1º Ano do Ensino Fundamental, por meio de uma pesquisa exploratória, no sentido de identificar e descrever a concepção de ludicidade. Tem também a intenção de compreender o trabalho pedagógico envolvendo o lúdico. E pretende-se ainda refletir sobre a prática da ludicidade na aprendizagem de crianças do 1º Ano do Ensino Fundamental, pontuando as potencialidades, discutir sobre a importância da utilização da ludicidade na alfabetização e letramento de crianças no 1º Ano do Ensino Fundamental para conscientizar profissionais que atuam na área e investigar sobre a importância das brincadeiras como finalidade para atingir objetivos escolares.

Palavras-chave: Lúdico. Alfabetização. Brincar.

ABSTRACT

The present text is a research on the use of ludic in the literacy of students of the 1st year of Elementary School. It intends to analyze whether it is possible to say that toys play an important role in a child's life and that when playing, children establish a symbolic relationship with the world and with the environment in which they are inserted. The general objective of the text is to analyze how playfulness is inserted in the teaching-learning process in students of the 1st Year of Elementary School, through an exploratory research, in order to identify and describe the concept of playfulness. It also intends to understand the pedagogical work involving the ludic. And it is also intended to reflect on the practice of playfulness in the learning of children in the 1st Year of Elementary School, punctuating the potential, discuss the importance of using playfulness in literacy and literacy of children in the 1st Year of Elementary School to raise awareness of professionals who work in the area and investigate the importance of games as a purpose to achieve school goals.

Keywords: Ludic. Literacy. To play.

¹Graduando do Curso de Pedagogia na Modalidade a Distância do Instituto Federal Goiano de Hidrolândia (Polo Aparecia de Goiânia). E-mail: alissonkemps@gmail.com

²Professora Efetiva da Faculdade Senac Goiás. Tutora/Orientadora pela Capes do Curso de Licenciatura em Pedagogia – Modalidade a Distância do IFGoiano. Licenciada em Matemática pela UFG e Mestre em Educação em Ciências e Matemática pelo PPGECEM/UFG. E-mail: luciane.nunes.ribeiro@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O 1º ano é uma etapa do Ensino Fundamental (EF) que possibilita para as crianças a compreensão da cultura escrita e da matemática. Nesta etapa o aluno se desenvolve em múltiplas formas de comunicação, facilitando a sua expressão, criação e compreensão do ambiente natural e social, é o momento da formulação de hipóteses e do desenvolvimento das diferentes formas de comunicação. E isso se dá com o auxílio da ludicidade de expressão e criação.

As crianças gostam de brincar e na escola começam a fazer amigos, passam horas convivendo com crianças e adultos que não são do seu grupo familiar. No entanto, não é apenas isso o que acontece. Até os 6 anos, a criança viverá uma das mais extraordinárias fases do desenvolvimento do ser humano, tanto nos aspectos intelectual, emocional, social e motor. Essa fase poderá ser mais ou menos rica, dependendo das condições oferecidas pelo ambiente escolar e pelos professores que a cercam.

Nesse artigo, foi analisado de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem em alunos do 1º Ano do EF, por meio de uma pesquisa exploratória, no sentido de identificar e descrever a concepção de ludicidade, bem como compreender o trabalho pedagógico envolvendo o lúdico.

2. METODOLOGIA

Para que tudo isso aconteça, foi feita uma revisão literária teórica sobre a ludicidade no 1º Ano do EF de 9 anos, onde os autores escolhidos permeiam a discussão sobre como ensinar a partir do lúdico. Dessa forma, realizou-se uma revisão de artigos e livros nacionais, analisando o ensino e a aprendizagem.

Na pedagogia vista pelo método de Montessori, a alfabetização é um processo com mecanismos de despertam autonomia, apresentando o caminho das representações do mundo real, do mundo criado pela criança até o ortográfico. (SÁ; FERREIRA, 2021).

Foi também analisado, se a forma lúdica de ensinar realmente é viável no dia a dia das crianças ou é apenas uma ferramenta que agrega descontração e alegria no aprendizado dos alunos.

A pesquisa feita é qualitativa, pois visa argumentar de que forma os resultados do estudo contribuem para um maior aprendizado de crianças do 1º ano do EF por meio de análises e percepções da literatura publicada até o momento.

A pesquisa é classificada como descritiva, uma vez que pretende-se descrever e defender a maneira lúdica de ensinar crianças, na faixa etária de 6 anos, na primeira fase do EF, sobretudo no 1º ano e o método adotado é uma pesquisa Bibliográfica com revisão da literatura publicada a respeito do assunto.

3. O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Nos primeiros anos do EF, as práticas de ensino são dirigidas a crianças entre 6 e 10 anos, nesta fase, são apresentadas diferentes áreas do conhecimento para os alunos.

Além de direcionar o estudo das disciplinas tradicionais, as escolas tendem a investir em atividades que focam no desenvolvimento do pensamento crítico, das habilidades socioemocionais, do protagonismo e do crescimento pessoal dos alunos. Sendo assim, a seguir será apresentado um apanhado histórico a respeito do EF no Brasil, na sequência uma breve conceituação do que é a alfabetização no país, depois sobre o lúdico, a ludicidade na Educação e por fim, o papel do professor frente à ludicidade.

3.1. Ensino Fundamental no Brasil

De acordo com o Ministério da Educação, começou a ser discutida no Brasil no ano de 2004, a ampliação do EF que até então era nomeado por séries, mas o programa que visava a mudança não ganhou força nas discussões daquele ano. A partir de 2005 é que os diálogos, referente ao assunto, ganharam força no congresso nacional.

Em janeiro de 2006, foi aprovado o Projeto de lei nº 144/2005 pelos congressistas. Esse projeto estabelece a duração mínima de nove anos para o EF. O projeto relata que o Pré, antes pertencente a etapa da Educação Infantil passaria a fazer parte do EF, sendo agora o 1º Ano desse ciclo, e também dizia que a matrícula dos alunos a partir dos seis anos de idade passaria a ser obrigatória.

Já no mês de fevereiro do mesmo ano, o Presidente Luiz Inácio Lula da Silva, sancionou a lei nº 11.274 que regulamenta o EF de nove anos. De acordo com o texto da lei, até o ano de 2010, todas as escolas do território nacional já deveriam seguir as novas determinações do ensino.

Art. 32. O ensino fundamental obrigatório, com duração de 9 (nove) anos, gratuito na escola pública, iniciando-se aos 6 (seis) anos de idade, terá por objetivo a formação básica do cidadão, mediante:

I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;

II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade;

III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;

IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.

O EF, que se inicia no 1º e termina no 9º Ano, é a etapa mais longa da educação básica. Com nove anos de duração, esta fase escolar atende alunos dos 6 aos 14 anos e é dividida em duas fases: Anos Iniciais, também conhecido como EF I contempla do 1º ao 5º ano, com crianças de seis aos dez anos de idade e Anos Finais, que pode ser chamado de EF II vai do 6º ao 9º ano, mais ou menos dos onze até os quatorze anos.

3.2 A Alfabetização

Quando se fala em alfabetização, vem logo na mente da maioria das pessoas o ato de aprender a ler e a escrever. Os dicionários nos dizem que alfabetizar é iniciar o aprendizado no sistema ortográfico, aprender as primeiras

letras. De fato é isso mesmo, mas o conceito é muito mais amplo do que somente aprender as letras do alfabeto. Sá e Ferreira (2021) cita dois outros autores que diz o seguinte:

A alfabetização traz seu conceito vinculado ao ensino e aprendizagem da linguagem representada pelo alfabeto e ortografia. O que se busca é o domínio dessa linguagem por meio de conhecimentos processos e ações que têm a ver com a cognição, motricidade em função do aprendizado da escrita, que se trata de um elemento que extrapola o significado de desenhos e outras representações, se escreve aquilo que realmente significa, ou seja, a relação clara daquilo que é escrito e o que representa. (SÁ; FERREIRA, 2021 *apud* SOARES; BATISTA, 2005).

Pode-se dizer, de um modo geral, que a alfabetização é o processo no qual as pessoas começam a apropriar da linguagem escrita. Essa construção da gramática é chamada de alfabetização ou alfabetismo, que nada mais é do que a capacidade de ler e escrever textos, e também operar números. Segundo Leal et al. (2007), “Entende-se alfabetização como o processo de apropriação do sistema alfabético de escrita e letramento como o processo de inserção e participação na cultura escrita.”

De acordo com o portal Educa Mais Brasil:

O 1º ano do Ensino Fundamental I é uma etapa que possibilita a compreensão da cultura escrita e da matemática, fazendo com que o aluno se desenvolva em múltiplas formas de comunicação, facilitando a sua expressão, criação e compreensão do ambiente natural e social, estudando através da formulação de hipóteses e do desenvolvimento das diferentes formas de comunicação, ainda com o auxílio da ludicidade de expressão e criação. (BRASIL, 2021).

Nesse sentido, o conteúdo programático do 1º ano do EF tem como objetivo principal levar até a criança, o universo das letras e números, isso por meio da ludicidade. No início do EF, o aluno adquire capacidade para distinguir desenho de escrita, elabora possibilidades sobre quantidade e distribuição das letras. Ou seja, prepara a apresenta as bases dos futuros conteúdos que lhe serão ensinados.

As crianças se comunicam de diversas formas e a escrita é uma delas. Conhecer e reproduzir os códigos alfanuméricos amplia a capacidade das

crianças de se expressar. Na atual realidade que vivemos, as crianças não aprendem a ler e a escrever somente com lápis e papel, as tecnologias entram como um auxiliar poderoso nesse processo de alfabetização.

O sentido de ser alfabetizado mudou com o tempo, inclusive no ambiente escolar, antes esperava-se que a criança escrevesse de forma legível, hoje se espera mais que isso, além de legível que ela escreva com sentido, é mais que o domínio do código alfabético, mas a capacidade de utilizá-lo em várias situações para se comunicar, assim, o letramento abrange o processo de desenvolvimento e o uso dos sistemas de escritas nas sociedades (SÁ; FERREIRA 2021 apud KLEIMAN, 2005).

As mudanças no processo de alfabetização não se deram apenas nos níveis de ensino, aconteceram também no formato como se passou a perceber essa etapa estudantil, que se tornou objeto de estudo intenso por parte de professores e teóricos da educação.

O aluno passa então a ser compreendido como um ser pensante e como tal não pode ser limitado a decorar palavras como se essas não tivessem significados. Tem-se então a necessidade de se pensar uma forma de alfabetizar os alunos de maneira que eles não somente decodifiquem as letras, sílabas e palavras, mas que entendam o que elas representam, o que elas notam.

3.3. O Lúdico

Palavra originária do latim ludus, que significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos, e divertimentos e é relativa também a conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Segundo Feijó (1992) em “corpo e movimento”, o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Portanto é importante que o professor descubra e trabalhe a dimensão lúdica que existe em sua essência,

no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica. No entanto para que isso aconteça é necessário que busque resgatar a ludicidade, os momentos lúdicos que com certeza permearam seu caminhar. Todos os educadores afirmam que o jogo é importante para a educação, que o “brincar” é parte integrante do dia-a-dia das crianças. A diferença entre educadores é que para alguns o jogo, a brincadeira fica muito bem quando a “parte séria” acaba. E para outros educadores o jogo mescla-se dentro do processo de ensino, ou seja, o jogo é parte integrante da ação educadora.

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade, jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

O jogo visto apenas como recurso didático não contém os requisitos básicos que configuram uma atividade como brincadeira: ser livre, espontâneo, não ter hora marcada, nem resultados prévios e determinados. A ludicidade aplicada na aprendizagem, mediante jogos e situações lúdicas, não impede a reflexão sobre conceitos matemáticos, linguísticos ou científicos.

Ao planejar atividades lúdicas, é fundamental ter como ponto de partida a realidade, os interesses e as necessidades da criança que faz parte daquela determinada turma. Nessa perspectiva, é necessário que o educador se conscientize de que ao desenvolver o conteúdo, por intermédio do ato de brincar, não significa que está ocorrendo um descaso ou desleixo com a aprendizagem do conteúdo formal.

As habilidades motoras podem ser desenvolvidas num contexto de brincadeiras e jogos, no universo da cultura infantil, de acordo com o conhecimento que a criança já possui, sem precisar impor uma linguagem corporal que lhes é estranha. Para tanto, a adoção de atividades da cultura infantil como conteúdos pedagógicos, é de grande ajuda, uma vez que facilita o trabalho de professores das escolas de primeira infância, garantindo o interesse e a motivação das crianças.

O acesso a espaços coletivos de brincadeira e a experiência de cultura possibilitam a ampliação do brincar na criança. Porém, a crescente violência urbana impediu que determinados espaços de ludicidade tais como a rua, a praça e o parque sejam desfrutados pelas crianças. Esse é mais um fator preocupante e que torna, mais do que necessária, a escola como um espaço que trabalhe a ludicidade.

É fundamental que os profissionais que atuam na área, analisem suas práticas educativas a fim de envolverem os jogos e as brincadeiras na sua essência. Para que isso ocorra, é necessário que o educando, vivencie o lúdico, porém é preciso salientar a importância de que não se pode perder sua referência durante a sua instrumentalização.

Nos anos iniciais do EF devem ser trabalhados recursos pedagógicos que chamem a atenção das crianças e que gere nelas a vontade de aprender. Para isso, acredita-se que devem ser valorizadas as situações lúdicas de aprendizagem, conseqüentemente ampliando as experiências vivenciadas pelos alunos na escola.

A literatura nos revela que crianças com idade entre 4 e 6 anos tem facilidade para desenvolver a comunicação oral e o sistema da escrita alfabética, além de signos matemáticos, registros artísticos, midiáticos e científicos e também as formas de representação do tempo e do espaço.

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação, e a educação representava a sobrevivência.

Para Schwartz (2004) em “dinâmica lúdica”, o uso do lúdico na educação prevê, principalmente a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro de seu próprio mundo, do que lhe é importante e natural fazer, que respeitam as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

Schwartz (2004) afirma também que esta forma de ver o papel da educação está de acordo com o conteúdo dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), especialmente no tocante aos Temas Transversais, para o EF. Estes parâmetros dirigem o seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver conteúdos, mas necessita desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento.

O jogo e as atividades lúdicas, em geral, podem ser o principal veículo para atender estas propostas, bem como ainda o uso de elementos desafiantes e externos, as interações entre os alunos em diferentes combinações em equipes facilitam a abordagem em diferentes temas, de forma interdisciplinar e, sobretudo, com maior adesão e participação dos meninos e meninas.

3.4. A Ludicidade na Educação

No dia a dia escolar, pedagogos tem se desdobrado diuturnamente na busca de estratégias para alfabetizar seus alunos de forma que seja tanto eficaz, facilitando o trabalho dos professores, quando atraente para os educandos. Leal et al. (2007), afirma que professores podem usar estratégias para aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem. Mas pondera também que:

[...] nem sempre isso é fácil, mesmo porque os interesses e as solicitações das crianças são bem diversos, e não são todas as situações de ensino-aprendizagem que possibilitam um trabalho com a dimensão lúdica na escola. No caso específico de jogos e brincadeiras, no entanto, quando direcionados para a alfabetização e o ensino de língua materna, isso é perfeitamente possível. Por meio deles integram-se o prazer e o aprender, sabor e saber. (LEAL et al. 2007).

Aludicidade é uma ferramenta poderosa no processo de ensino em qualquer nível de formação, mas é mais comum na educação infantil e nos primeiros anos do EF. Isso porque a forma como as crianças interpretam, percebem e manipulam o mundo é naturalmente lúdica.

Segundo Júnior (2005), o significado de ludicidade surge da própria palavra, relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma.

Na fantasia lúdica, a criança faz uso da imaginação, redimensionando significados e sentidos presentes no seu mundo real, onde desenvolvimento desta é fundamental para a criatividade, bem como é resultado da observação, de vivências e experiências.

Enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. Cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperação e colocar-se na perspectiva do outro. Enfim, a atividade lúdica ensina os jogadores a viverem numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. (FORTUNA, 2003)

Quando a criança transforma as regras do jogo ou cria uma brincadeira na escola, sai daquele espaço tradicional de ensino, coloca-se como autor de um jogo, criando uma experiência lúdica que proporciona momentos de aumento dos saberes. Esse jogo é uma atividade livre em que o homem se encontra liberto de qualquer apreensão a respeito de seus gestos. Ele define o alcance. Define igualmente as condições e as finalidades.

De acordo com o Coletivo de Autores (1998, p.66), *apud* Oliveira, 2014, “quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões”. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência.

Nesse contexto de jogos e brincadeiras, é importante refletir sobre duas possibilidades de entendimento do fenômeno lúdico: o instrumental e o essencial. Leão (2000) em “a arte no espaço educativo”, explica a diferença entre o que se chama de lúdico instrumental e o essencial. No primeiro, o jogo é compreendido enquanto um recurso motivador, simples instrumento para a realização de objetivos que podem ser educativos, publicitários ou de inúmeras

naturezas. No segundo, por sua vez, o jogo é visto como uma atitude essencial, como uma categoria que não necessita de uma justificativa externa, alheia a ela mesma para se validar. No primeiro caso, o jogo está centralizado na produtividade e no segundo, a produtividade é o próprio processo de brincar, uma vez que nessa concepção, jogar é intrinsecamente educativo, é essencial enquanto forma de humanização.

No contexto educacional, possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial.

Nesse contexto ainda, Júnior (2005) afirma acreditar que é possível encontrarmos escolas que têm o processo pedagógico de ensino emancipatório onde o lúdico essencial é um fundamento. Em sua essência, é tido como sério e indispensável na formação do aluno, possibilitando-o transitar dentro e fora do seu eu, trocando papéis e até vivenciando-os como próprio de sua pessoa, estimulando o afloramento de sua cultura, espontaneidade, interação, imaginação, criatividade, prazer. Embora promovam a interação social, as situações lúdicas podem gerar momentos de competitividade entre os educandos.

Em corroboração, Leão (2000) afirma que os jogos e as brincadeiras, competitivas ou não, são contextos de socialização significativa em que o aluno precisa respeitar o outro enquanto parceiro e não adversário. É a oportunidade de ter diferentes problemas para resolver no coletivo por meio da comunicação e cooperação, aprendendo a respeitar a diversidade de opiniões surgidas num momento lúdico.

[...] as atividades a que as crianças desempenham com ajuda de um adulto, poderão ser realizadas por elas futuramente, dessa forma é necessário expô-las a diversos tipos de atividades lúdicas para a consolidação desse processo nas estruturas mentais superiores. Durante a brincadeira ela ganha autonomia, põe em prática certas ações e soluções levando-a assim para a maturidade. Ao brincar a criança ousa mais, vai

além de sua capacidade, fazendo com que ela desenvolva novas aprendizagens que se tornarão parte de suas funções psíquicas. (TEIXEIRA, 2021)

Tais atividades lúdicas facilitam a aquisição do conhecimento formal, pois, os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias das crianças, mas meios que enriquecem e contribuem para o desenvolvimento intelectual. Enfocar a brincadeira é permitir esse desenvolvimento, e o jogo um método lúdico que favorece a assimilação de realidades intelectuais exteriores à inteligência infantil.

Ao analisar o jogo a partir de suas estruturas é possível classificá-lo como exercício de construção e de regra. Onde o faz de conta, a fantasia e o jogo de construção estabelecem uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo social.

A ação educativa numa abordagem lúdica pode trabalhar a busca do êxito em múltiplas tentativas, com a certeza de que a persistência e o erro fazem parte do processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, é fundamental que o professor crie situações de aprendizagem significativas, pois estas farão com que o educando associe o aprendizado ao prazer.

Uma ação que pode gerar incentivos aos alunos é a criação de brinquedotecas. Essas salas mobiliadas com diversos brinquedos e jogos atraem a atenção das crianças e podem auxiliar os professores a realizar atividades orientadas que estimule o aprendizado das crianças de diversas formas. Nesse sentido Kishimoto (1996), vem dizendo que:

[...] são ambientes onde as crianças brincam sem a preocupação com regras e metas, sem obrigações, livremente. São locais de valorização da brincadeira. Através desse estímulo, as brinquedotecas favorecem o convívio social, o desenvolvimento intelectual, emocional, e a criatividade.

Infelizmente ainda há muitas escolas que tratam as crianças como adulto em miniatura, e neste contexto não valorizam a fantasia e as atividades motoras próprias dessa etapa da vida que é a infância. A ideia de ludicidade nessas escolas está intimamente ligada à instrumentalização apenas, pois o processo ensino e aprendizagem, é baseado numa metodologia tradicional.

O educador consciente de seu compromisso social e que trabalha numa escola cuja concepção de ensino priorizada é a emancipatória, planejará situações lúdicas em que a criança vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes existentes no seu mundo real, além de significativas interações sociais. Desse modo, a criança aprende brincando, de forma prazerosa. Pode-se dizer que o lúdico, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento.

3.5. Papel do professor frente à ludicidade

As atividades lúdicas não podem ser restringidas em jogos ou brincadeiras, pois incluem qualquer atividade que seja um momento de integração, inteiração e de prazer. Sendo assim, as atividades lúdicas englobam muitos outros conceitos, que vão além do lúdico e da ludicidade.

De acordo com Cardoso (2008) em “Baú de memórias”, a ludicidade possibilita ao educando revelar aspectos interiores, espontâneos e naturais, fundamentais para o desenvolvimento de sua aprendizagem. Cabe ao adulto, na figura do professor, estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. 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, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

[...] a brincadeira permite à criança uma interação social com adultos e outras crianças, a exploração de seu ambiente relacionando-se com o mundo de maneira ativa, estimula a imaginação, o intelecto, possibilita novas aprendizagens construindo e desconstruindo novos significados. (TEIXEIRA, 2021)

O profissional deve administrar o tempo das atividades, não podendo as crianças ficar sem um direcionamento, pois se não houver um direcionamento

das atividades, estas podem não contribuir para o desenvolvimento dos participantes.

O educador tem ampla responsabilidade em estar bem informado sobre a pedagogia do brincar em sala de aula, desde que sejam oferecidas atividades lúdicas de alta qualidade, pois ele é o responsável pelo avanço do processo de ensino aprendizagem. Cabe a ele desenvolver novas práticas educativas que permitam as crianças um maior aprendizado.

Segundo Fortuna (2003) em “Jogo em aula”, é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças.

Embora muitas vezes observa-se que alguns professores usam os jogos em sala de aula, apenas como passatempo deixando as crianças brincando sem nenhuma orientação, tornando a aula sem nenhum objetivo para o ensino aprendizagem e muitas vezes a criança perde o estímulo com o jogo e principalmente o aprendizado. Nesse contexto, é de fundamental importância não só a participação dos professores no processo de ensino aprendizagem através do lúdico, como os pais devem incentivar os filhos desde cedo lhes trazendo brinquedos, brincadeiras e jogos adequados a faixa etária em que a criança se encontra.

Para que haja aprendizado nas crianças, é de fundamental importância que as brincadeiras planejadas pelos professores sejam divertidas. Teixeira (2021) vem nos dizendo que “de forma prazerosa a brincadeira ajuda a criança a resolver determinados problemas, coloca-a em contato com certos sentimentos como alegria e frustração potencializando assim sua personalidade.”

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente texto trata-se de uma pesquisa sobre o uso do lúdico na alfabetização de alunos de 1º ano do EF. Com base nos autores apresentados, podemos afirmar que os brinquedos assumem um papel importante na vida de

uma criança e que ao brincar as crianças estabelecem uma relação simbólica com o mundo e com o meio ao qual encontra-se inserida. O objetivo geral do texto foi analisar de que forma a ludicidade está inserida no processo de ensino-aprendizagem em alunos do 1º Ano do EF, por meio de uma pesquisa exploratória, no sentido de identificar e descrever a concepção de ludicidade.

Durante os relatos, ficou demonstrado que por meio do lúdico, a curiosidade, a criatividade e a vontade de aprender ocorrem de forma natural, ampla e fluida, possibilitando que a educação aconteça de forma libertadora, emocional e diversa.

Discutiu-se também a intenção de compreender o trabalho pedagógico envolvendo o lúdico e ainda refletir sobre a prática da ludicidade na aprendizagem de crianças do 1º Ano do EF. Foram pontuadas as potencialidades, discutindo sobre a importância da utilização da ludicidade na alfabetização e letramento de crianças no 1º Ano do EF, e assim instrumentalizar profissionais que atuam na área e investigar sobre a importância das brincadeiras como finalidade para atingir objetivos escolares.

Após as análises dos autores estudados, pode-se dizer que a conclusão desse artigo traz uma maior visão de mundo, fazendo assim com que este acadêmico se torne um professor de 1º Ano do EF, muito mais preparado e focado no objetivo de ensinar alunos a ler e escrever de forma prazerosa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei n. 9394/96 – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, 1996.

BRASIL. **Projeto de Lei da Câmara nº 144, de 2005**. Sancionada pela **Lei Nº 11.274**, de 6 de fevereiro de 2006. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da **Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. Educa Mais Brasil. **1º Ano - Ensino Fundamental I**. Disponível em: <https://www.educamaisbrasil.com.br/etapa-de-formacao-e-series/ensino-fundamental-i/1-ano-ensino-fundamental-i>, acessado em set. 2021.

CARDOSO, M. C. **Baú de Memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil** /Programa Pós- Graduação- Mestrado em Educação/FACED/UFBA. – 2008.170 f.

Didática da Educação Física 1. Rio Grande do Sul: Unijuí, 1998. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2028-6.pdf> acesso em jul/2022.

FEIJÓ, O. G. – **Corpo e Movimento**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FORTUNA, T. R.. **Formando professores na Universidade para brincar**. In: SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 2001, p.116.)

JÚNIOR, A. S. S. **A Ludicidade no primeiro segmento do Ensino Fundamental**. IX EnFEFE – Encontro Fluminense de Educação Física Escolar, 2005.

KISHIMOTO, T. M.. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez editora, 2017.

LEÃO, R. M. **A arte no espaço educativo**. Revista de Educação CEAP, Salvador, v. 8, n. 31, p. 21-30, fev., 2000.

LEAL, T. F. et al. **Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. Fascículo 5: O Lúdico na Sala de Aula: Projetos e Jogos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

OLIVEIRA, Valéria Schepanski Ribeiro de; AVILA, Astrid Baecker. **O conhecimento e o conteúdo estruturante jogos e brincadeiras**. Artigo Acadêmico do curso de Educação Física da Universidade Federal do Paraná - UFPR. Curitiba - PR. 2008.

SÁ, Priscila Basto de; FERREIRA, Maria Clemência Pinheiro de Lima. **O lúdico como ferramenta pedagógica para a alfabetização e letramento na educação infantil e nos anos iniciais.** Artigo Acadêmico do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA. ISE/UniEVANGÉLICA. 2021.

SCHWARTZ, G. M. – **Dinâmica Lúdica: Novos Olhares**, Barueri, SP: Manole. 2004.

TEIXEIRA, C. C. dos S.. **A importância da brincadeira no desenvolvimento cognitivo infantil.** ID online Revista de Psicologia, v. 10, n. 33, p. 94-102, 2017. Disponível em:
<<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/641/901>>. Acesso em: set. 2021.