



O PAPEL DO BRINCAR NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA REVISÃO DE LITERATURA

FRANK WILLIAN CAMPOS MACEDO; RAFAELA CAMPOS MACEDO; JOICE CAMPOS MACEDO

RESUMO

Este trabalho revisa as teorias de Vygotsky, Piaget, Almeida, Brougère entre outros, buscando significados e abordagem lúdica para o processo de alfabetização. O objetivo principal foi explorar a ludicidade na alfabetização, secundariamente desempenhando um papel adjunto na socialização e crescimento das crianças. A abordagem utilizada foi a pesquisa bibliográfica qualitativa e descritiva em revistas científicas, artigos acadêmicos, livros e artigos. A análise e síntese dos dados levaram ao reconhecimento sobre aplicabilidade do lúdico como diversão para o desenvolvimento cognitivo e motor no processo de ensino-aprendizagem, e da relevância do brincar para os alunos na alfabetização. O estudo ainda destaca a importância dos professores considerarem os aspectos pedagógicos do brincar e identificarem e investigarem processos para desafiar o pensamento das crianças através de situações lúdicas. As conclusões reforçam a importância do brincar, nutrição e estimulação da jornada educacional do aluno. Conclui afirmando que o desenvolvimento humano é uma construção edificada em relações com outras pessoas e a aprendizagem é socialmente construída e vivida em experiências de primeira infância. Uma metodologia "lúdica" é vital para o aprendizado e para que os alunos se tornem aprendizes realizados, movendo-se de dados para o conhecimento, enfatizando assim a responsabilidade dos professores em trazer essas teorias para práticas vivenciadas em sala de aula, e que o brincar deve ser levado a sério. O estudo apoia a premissa de que a educação é um direito de todas as crianças, e as escolas devem estar preparadas para atender às peculiaridades de cada aluno, aplicando estratégias educacionais que motivem, estimulem e causem avanços significativos no ensino e na aprendizagem.

Palavras-chave: Jogo; Aprendizado; Desenvolvimento Infantil.

1 INTRODUÇÃO

A leitura é uma pedra angular da educação de todos e vai muito além de simplesmente ler letras e palavras impressas para ganhar uma compreensão do mundo. A educação de leitura e escrita foi tradicionalmente concebida como algo muito formal e restrito, em que, poucas vezes, os adultos tendem a considerar os fatos e o universo da infância. No entanto, o propósito abrangente deste trabalho é revelar a profunda importância do brincar nesta jornada, questionando como as atividades lúdicas têm o potencial de servir como um meio para a alfabetização. É importante ter em mente que o contato com o código escrito não ocorre exclusivamente na escola; mas é na escola que o aluno terá seu primeiro encontro formal com esse universo.

Assim, o estudo da ludicidade como um fator determinante para a alfabetização é obrigatório. De fato, para uma aprendizagem significativa, os alunos precisam de abordagens diversas que excedam o formato ordinário, onde uma abordagem lúdica se revela como a forma mais satisfatória de facilitar a aprendizagem. O uso de jogos, além disso, definitivamente motiva os alunos e eles adoram mais o seu trabalho.

Nesta perspectiva, entendemos a colaboração de atividades lúdicas nos processos de alfabetização, o que nos leva a investigar projetos de alfabetização que possam colaborar para o pleno desenvolvimento infantil, analisando-os. Considerando o trabalho, no primeiro capítulo analisa o conceito de ludicidade como uma condição inerente ao desenvolvimento cognitivo e motor na educação. Já o capítulo dois considera a necessidade de incorporar estratégias lúdicas na sala de aula, fazendo referência ao brincar sob um ponto de vista pedagógico, principalmente na primeira infância e nos primeiros anos da escola primária, que são momentos essenciais para a construção da leitura e da escrita. Finalmente, o terceiro capítulo sugere entender a importância de estimular o pensamento e o prazer através de atividades lúdicas e desafios, pois eles podem ajudar criativamente as crianças a construir novas possibilidades de interpretação e representação da realidade, em qualidade e eficácia no tempo de aprendizagem.

O intuito deste trabalho é contribuir para o pensamento pedagógico sobre a ludicidade e a alfabetização, enfatizar que o espaço lúdico é um espaço necessário para as crianças no processo de alfabetização e incentivar os professores a acrescentarem ludicidade em suas práticas, o que, por conseguinte, leva a tornar a sala de aula um lugar divertido e menos estressante.

2 MATERIAL E MÉTODOS

O desenvolvimento deste trabalho de literatura foi estruturado com base em uma abordagem qualitativa e descritiva, buscando investigar e aprofundar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, tomando como análise fontes bibliográficas, como periódicos científicos, artigos acadêmicos, livros e artigos, que fornecem uma ampla base de informações e visões sobre o tema proposto.

A seleção dos trabalhos foi cuidadosa, com foco em encontrar trabalhos que abordassem a relação entre ludicidade, alfabetização, desenvolvimento cognitivo e motor, e o uso de estratégias lúdicas na prática educacional. "Ludicidade", "Alfabetização", "Aprendizagem", "Desenvolvimento" e "Desafios" foram os termos de busca que foram inseridos para encontrar publicações relevantes.

Preferiram-se literaturas com base teórica sólida e discussões relevantes sobre educação e desenvolvimento infantil (teorias de Vygotsky e Piaget) que podem nos fornecer uma estrutura para considerar sobre o papel do brincar e das interações sociais na construção do conhecimento.

Os dados foram coletados através da leitura e anotação dos materiais selecionados. Nesse nível, as ideias, conceitos, descobertas de pesquisa ou argumentos dos autores que abordam questões de ludicidade como um recurso pedagógico valioso foram identificados. Prestou-se atenção especial a trabalhos que abordassem o lúdico não como um lazer, mas como um dispositivo intencional e estrategicamente planejado para aprimorar o processo de ensino-aprendizagem.

As fontes bibliográficas foram analisadas e sintetizadas para compor padrões, convergências e divergências entre autores. Os dados obtidos foram organizados em temas centrais, entre outros: "Ludicidade como pré-requisito para o desenvolvimento cognitivo e motor"; "Ludicidade em um ambiente lúdico do ponto de vista pedagógico na construção da leitura e escrita"; "A relevância de encorajar o pensamento com desafios lúdicos no relacionamento do processo de aprendizagem" de acordo com o design do trabalho.

A noção de ludicidade se tornou mais do que um simples sinônimo de "jogo" e que se tornou uma parte primitiva do desenvolvimento humano, reunindo psicomotricidade e sua relevância em atividades dinâmicas das pedras angulares humanas.

As contribuições do jogo no desenvolvimento das crianças, a apropriação de diversas representações ou a relação com os instrumentos do cotidiano, como enfatiza Brougère. Também abordamos o ponto de vista legal, com o Estatuto da Criança e do Adolescente, e a visão dos autores como Wajskop e Santos que destacam a função social e pedagógica do jogo.

A seriedade de incorporar métodos de brincar, jogos e brincadeiras no ambiente escolar para uma melhor aprendizagem de leitura e escrita foi o tema do capítulo dois. A discussão entre as atividades de escrita e leitura foi sobre a ludicidade na vida da criança, com base em Almeida (2004), na educação gerada pelas necessidades e interesses da criança. A importância de atividades regulares de brincadeiras durante o ano letivo, e não apenas ocasionalmente, foi enfatizada.

Finalmente, a análise da extensão em que desafios lúdicos podem provocar o pensamento e aprimorar o Perfil de Pensadores dos alunos. Entre os participantes da ILE: "Um ponto foi feito sobre a completude das crianças, depois veio uma crítica sobre a fragmentação das atividades na escola, e uma defesa da necessidade de desenvolver de forma integrada e dinâmica", disse Friedmann.

O papel que o educador desempenha em planejar atividades significativas e desafiadoras que estejam situadas no contexto sociocultural dos alunos e em termos da necessidade de interação entre pares para o desenvolvimento social e cognitivo também foi examinado.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os achados desta revisão de literatura colocam a ludicidade como uma pedra angular na aprendizagem da alfabetização, indo além de sua definição comum e simplificada de passatempo, emergindo como um poderoso aliado pedagógico. Em primeiro lugar, porque a palavra "ludicidade", embora não seja encontrada diretamente em dicionários portugueses, vem do latim "ludus" (jogo) e desde então evoluiu assumindo um significado complexo e fundamental para o desenvolvimento humano, especialmente para a psicomotricidade. O estudo demonstra que mesmo crianças pequenas brincam com brinquedos e jogos que promovem diferentes modelos de realidade. "O brinquedo suporta a ação, a manipulação e o jogo, bem como oferece formas manipuladas, imagens e símbolos" (Brougère, 1995, p. 36). Para Brougère (1995), a função simbólica é destacada.

Assim, brincar parece ser uma grande atividade no desenvolvimento da criança, permitindo-lhes interagir com inúmeras ferramentas, eventos e problemas do cotidiano. O

Estatuto da Criança e do Adolescente, a Lei Federal 8069/90, reconhece o direito da criança ao jogo, esporte e lazer e que os jogos e o brincar podem ser integrados ao processo educativo. Isso é justo, já que através do brincar, as crianças aprendem regras básicas para viver em sociedade, fabricam essas fantasias com seus trajes, criam relações comunicacionais e aprendem a lidar com suas emoções, estabelecendo vínculos de segurança e confiança. Wajskop (2005) destaca que a criança está crescendo socialmente na experiência e interação que estabelece com o mundo projetado e criado pelo adulto, com o brincar constituindo atividades sociais que possibilitam a aventura e a experimentação. Complementando, Santos (2000) opina que o brincar constitui um excelente meio para o ensino, provoca curiosidade e interesse nos alunos, permite diferentes níveis de experiência pessoal e social, contribui para a construção de novos conceitos, enriquece a personalidade e instrumentaliza o processo didático, testificando o professor como condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

As conexões e contribuições das teorias de Vygotsky e Piaget. De acordo com Vygotsky (1988), a imaginação mediada por brinquedos é a primeira oportunidade que uma criança tem de ação e surge do brincar para confrontar a realidade, encontrando então uma maneira de expandir os limites de sua compreensão do mundo. Piaget, por outro lado, concentra-se na origem dos processos mentais, presumindo que a interação do objeto com o sujeito é enfocada, ocorrendo o crescimento do conhecimento, que é assimilação e acomodação, e o desenvolvimento cognitivo acontece. Segundo a teoria piagetiana, em uma situação nova, a criança está em um estado de equilíbrio e é motivada a alcançar a estabilidade, buscando assim estabilizar, assimilar e acomodar novas informações que podem ser organizadas em pensamentos. Os níveis de desenvolvimento cognitivo de Piaget (sensório-motor, pré-operacional, operatório concreto e operatório formal) apoiam a noção de uma progressão linear baseada principalmente nos estímulos a que a criança é exposta, sendo o brincar um fator-chave na formação desses estímulos.

Em relação à alfabetização, a ludicidade é teorizada como uma estratégia pedagógica que maximiza o tempo de aprendizagem e a experiência educativa. A pesquisa mostra o enorme papel da ludicidade no brincar de leitura e escrita, pois, além da diversão, contribui para a aprendizagem significativa (ou seja, não é apenas para exercício, mas tem objetivos). Almeida (2003) enfatiza que a verdadeira educação promove na criança o melhor comportamento sob a pressão de suas necessidades orgânicas e intelectuais, ordenando o conhecimento através dos interesses e necessidades da criança. O brincar deve (também) estar presente ao longo do ano letivo de maneira mais constante e regular em vez de esporadicamente para facilitar a inclusão social e o aprendizado bem-sucedido.

Os jogos são componentes centrais da cultura lúdica, pois são capazes de gerar e transformar cenários que contribuem com virtudes e feitos. Rizzi e Hadydt (1987) enfatizam que sua função saliente não é apenas efetuar uma forma de relaxamento e gastar energia, mas processar uma imitação da realidade, comunicando isso com a comunidade, enquanto sendo um meio de performar dentro de ideias coletivas consideradas. Jogos educacionais ativam esquemas mentais, capacitando o surgimento de funções de operações mentais e formam a habilidade de projetar tempo, movimento e espaço. O valor do jogo, na estrutura da personalidade da criança, é, nas palavras de Husserl, indiscutível, é graças a ele que a criança descobre sua primeira representação do mundo.

Como definido por Ferreira (1989), a alfabetização é um processo difícil, no qual a língua é interpretada através de um código de unidades sonoras. Os autores destacam que não há uma fórmula única para o sucesso no processo de alfabetização: cada criança se

desenvolve de maneira diferente. Um dos problemas que a ludicidade busca superar é a frequente falta de consideração dada aos aspectos psicológicos, motores, afetivos, cognitivos e emocionais da alfabetização, de modo que esta se torna um processo mecânico desconectado da realidade cotidiana dos alunos. Uma ênfase na ortografia na escrita em vez de estimular versões orais do texto escrito desencoraja os alunos no processo de construção de um "leitor" ou "escritor". A alfabetização é usada metaforicamente como um processo não-mecânico e social, construtivo, de aprender a ler e a escrever visto por diferentes perspectivas de mídia (Franchi, 2006). Seu objetivo final é dar significado e transformar essa construção da leitura e escrita através das atividades de desenvolvimento da criança.

O valor de engajar a mente com quebra-cabeças lúdicos também é um ponto-chave. Fortuna (2012) acredita que desafios são uma experiência significativa materializada no conteúdo escolar e na construção de habilidades e competências, ligando a experiência ao conhecimento do conteúdo escolar. Friedmann (2012) critica a fragmentação do trabalho escolar, que está em contradição com o desenvolvimento da personalidade e do pensamento infantil, promovendo um processo de desenvolvimento abrangente e vivo, enquanto o conteúdo responde ao conhecimento, interesses e necessidades da criança e provoca sua inteligência. Desafios lúdicos encorajam os alunos a interagir e a aula, embora seja mais trabalho para o instrutor, torna-se mais agradável e eficiente. No brincar e jogo, a criança é mais ativa mentalmente do que no exercício intelectual, e essas atividades são essenciais para uma adaptação da educação à constituição da criança. A ludicidade permite à criança articular ansiedades, medos, desejos e vontades; aprender a usar habilidades; reencenar para si e para os outros. Freire (1993) identifica que o processo de aprendizagem, especialmente na infância e nas primeiras séries, apresenta grandes vantagens se os conceitos forem ensinados através da atividade lúdica, intermediados pela linguagem oral e gestual e através de objetos e figuras, sendo a motricidade indispensável para a criança em relação ao mundo e para compreender essas relações.

4 CONCLUSÃO

A revisão de literatura realizada neste estudo apoia fortemente o fato de que a alfabetização é um esforço contínuo e sistêmico, que começa na educação primária através da educação infantil. O estudo forneceu uma base para estabelecer que o desenvolvimento humano está ligado às relações que um indivíduo estabelece com os outros e o conhecimento aparece em um modo de vida social e em muitas experiências na infância. A proposta de um método de ensino lúdico emerge como uma alternativa promissora para que seus alunos desenvolvam suas habilidades de forma integral, o que lhes garantirá a possibilidade de transformar informação em conhecimento, significando que eles estão entendendo o que estão aprendendo. No entanto, há uma dicotomia entre teoria e prática, com uma proporção significativa de educadores continuando a considerar o brincar como uma busca periférica e não séria, amplamente não relacionada à aprendizagem. Assim, a literatura discutida neste estudo visa contribuir de forma importante para aprofundar a compreensão do papel inegavelmente importante da ludicidade no processo de alfabetização e para estimular a aplicação dessas teorias na prática escolar cotidiana.

É importante enfatizar que a educação é um direito de nascimento de todo homem e menino, e todas as crianças merecem acesso a ferramentas eficazes para os desafios que enfrentam ao longo do caminho da aprendizagem. As instituições educacionais, portanto, são responsáveis por gerenciar e organizar para atender à diversidade de cada aluno, e os professores, como resultado, devem estar prontos e preparados para usar nova mediação

pedagógica. A capacidade de engajar-se com as necessidades e idiossincrasias de cada aluno é essencial para um ensino que faz a diferença. Nesse sentido, elaborar experiências pedagógicas que não sejam apenas inovadoras, mas também induzam e impliquem os alunos no processo de aprendizagem e ensino é absolutamente essencial. Assim, a ludicidade não é apenas um extra, mas uma ferramenta básica para a educação, pois permite que os alunos cresçam muito e de uma maneira muito agradável, fornecendo uma base importante para um futuro educativo e pessoal. O estudo encontra que uma investigação e refinamento contínuos das práticas de alfabetização são necessários para mudar o ensino e alcançar excelentes resultados dos alunos em termos de sua educação e desenvolvimento geral..

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. Educação Lúdica/técnicas e jogos pedagógicos. Ipiranga, SP: Loyola, 2003. 295 p.
- ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1988.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: educação infantil e ensino fundamental. Brasília: MEC/ Secretaria de Educação Básica, 2017.
- BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. Alfabetização e Linguística. 10ª ed. São Paulo: Scipione, 2002.
- FERREIRO, Emilia. Reflexões sobre a alfabetização. São Paulo: Cortez, 1989. 103 p.
- FORTUNA, Tânia Ramos. A importância de brincar na infância. In: HORN, Cláudia Inês et al. Pedagogia do brincar. Porto Alegre: Mediação, 2012. p. 13-44.
- FRANCHI, Eglê Pontes. Pedagogia da Alfabetização: da oralidade à escrita. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2006.
- FREIRE, J. B. De corpo e alma: o discurso da motricidade. São Paulo, Summus, 1993.
- FRIEDMANN, Adriana. O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão. São Paulo: Moderna, 2012.
- JESUS, Bianca Cristine. Ludicidade e educação: A relevância da Ludicidade na alfabetização. 2022. 23 folhas.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchica. Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. 7 ed. São Paulo: Cortez, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2000.
- KLESSERING, Thomas. Jean Piaget. Caxias do Sul: Educcs, 2008.
- PIAGET, Jean. A Formação do Símbolo na Criança. Livros Técnico e Científicos, 3ª ed. Rio de Janeiro, RJ, 1990.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. Atividades Lúdicas na Educação da Criança. São Paulo: Ática, 1987. 94 p.

SANTOS, Bianca Cristine Jesus. Ludicidade e educação: A relevância da Ludicidade na alfabetização. 2022. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Anhanguera, Salvador, 2022.