



<http://pev-proex.uergs.edu.br/index.php/xsiepex/index>

ISSNdoLivrodeResumos:2448-0010

## A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

AUTOR: ANDRÉIA DE ÁVILA BUENO

ORIENTADOR: Luciane Sippert  
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS)  
Andréia-bueno@uergs.edu.br

### Resumo

As mudanças e evoluções vividas constantemente pela sociedade são refletidas também na área da educação, interferindo direta ou indiretamente na forma em que se ensina e como se aprende. Todas essas mudanças nos levam a repensar a forma como atuamos frente a nossos alunos e é nesse sentido que a presente pesquisa tem por objetivo estudar de que forma a ludicidade pode contribuir no processo de alfabetização, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, em uma escola da rede pública estadual do município de São Luiz Gonzaga - RS.

Para alcançar o objetivo realizou-se primeiramente pesquisa bibliográfica, baseada em autores como Jean Piaget, Vigotsky, Luckesi, Almeida, entre outros, seguida de pesquisa participante, a qual se desenvolveu a partir da interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas (Gil, 1991).

### INTRODUÇÃO

As rotinas escolares geralmente são vistas como uma rotina sem graça, ou seja, mecânica, especialmente quando as crianças deixam a Educação Infantil e passam para os Anos Iniciais. Ao mesmo tempo, vive-se um período caracterizado por mudanças constantes em todos os setores da sociedade, e a educação não deve ser parte excluída desse processo. Essas mudanças ocorrem também no dia a dia dos alunos e professores, interferindo diretamente na forma em que se ensina e como se aprende.

Hoje, percebe-se o quão importante e necessário é o uso do lúdico no processo de alfabetização e, dessa forma pretende-se realizar essa pesquisa com o objetivo de verificar **como a ludicidade pode contribuir para a aprendizagem no processo de alfabetização**. Para tanto, pretende-se compreender a relação da ludicidade com o desenvolvimento da criança, fazer uma análise do trabalho realizado em sala de aula com o lúdico nas escolas e os reflexos deste processo na aprendizagem do aluno nos anos iniciais e como os professores estão usando as formas lúdicas de ensino no novo modelo de ensino remoto, por conta da pandemia do covid -19.

### MATERIAIS E MÉTODOS (ou METODOLOGIA)

Para a realização desse trabalho de pesquisa, de cunho pedagógico, farei uso de pesquisa qualitativa, assim definida “por não se preocupar com representatividade numérica, mas sim com a compreensão de um social, de uma organização, etc.” (GOLDENBERG, 1977, p.34). Esta será

subsidiada por pesquisa bibliográfica, a qual, segundo Marconde e Lakatos (1996) compreende a análise de documentos públicos e tem por finalidade proporcionar ao pesquisador um contato direto com tudo que foi escrito e dito sobre determinado tema.

Além disso, trata-se de uma pesquisa participante, também grupo presente nessa pesquisa, se desenvolverá a partir da interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas. (GIL, 1991).

O tema será trabalhado em caráter descritivo, ou seja, realiza-se o estudo, a análise, o registro e a interpretação dos fatos do mundo físico sem a interferência do pesquisador. São exemplos de pesquisa descritiva as pesquisas mercadológicas e de opinião. (BARROS E LEHFELD, 2007).

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O ato de brincar é uma ação natural da criança e que deve ser articulada com o processo de aprendizagem potencializando o desenvolvimento do aluno. No processo de alfabetização a ludicidade faz o papel de aliada do professor, promovendo uma facilidade na posse dos sistemas de escrita e oralidade.

Freire (1994) aborda a alfabetização como uma forma de adquirir a língua escrita partindo da construção do conhecimento, valorizando o lúdico, com uma visão crítica da realidade. Vigotsky (1991) declara que a criança é capaz de interagir com o meio e que dessa forma ela pode aprender, e dessa forma a melhor maneira de conduzir a socialização é através de atividades lúdicas.

Os jogos e brincadeiras adotadas em aula também ajudam a criança a aceitar regras mais facilmente, aprendendo a ganhar ou perder, esperar sua vez, além de estimular sua capacidade de criação e de resolver situações diversas. Juntamente aos direitos de conviver, participar, comum-çar-se e conhecer-se a brincadeira destaca-se como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento. É direito da criança, constado na BNCC:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p.36).

Cabe ao educador conhecer seus alunos ao planejar uma atividade lúdica, pois uma aula não bem planejada pode causar danos ao aprendizado e evolução da criança.

De acordo com a publicação da Revista Psicologia e Saberes (2020), o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores, pois estimula as múltiplas inteligências do aprendiz, permitindo que se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS ou CONCLUSÕES**

O tema estudado é de grande importância no processo de ensino aprendizagem, pois através do lúdico o aluno é estimulado a buscar novas descobertas e se desafia a explorar áreas que até então não eram estimuladas. É brincando que a criança se torna criativa e assim ela se descobre como ser integrante de um todo, mantendo-se focado em seus objetivos e segura em relação a seus convívios. Ela aprende de forma contextualizada ao se relacionar de maneira verbal e física com seus colegas através da troca de experiências. Através do brincar a criança expressa a realidade em que ela vive objetivando seu universo e a caracterizando dentro deste espaço.

O lúdico, se considerado uma ferramenta para ensinar, leva o aluno a se sentir parte do processo de ensino-aprendizagem tornando-o capaz de aprender de forma mais rápida. Ao se observar uma criança brincar é possível se interpretar o que está por trás da brincadeira, o que vem facilitar o planejamento da aula.

## REFERENCIAS

BARROS, A. J. S.; LEHFELD, N. A. S. Fundamentos da metodologia científica. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007

FREIRE, P; Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 34 ed. Coleção Leitura . São Paulo: Paz e Terra,1994.

GIL, Antônio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo. Atlas. 1991.

Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC, SEB, 2017.

GOLDENBERG, M. A arte de pesquisar. Rio de Janeiro: Record, 1997.

MARCONI, M. D. A.; LAKATOS, E. M. Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 3.ed. São Paulo: Atlas, 1996.

REVISTA PSICOLOGIA E SABERES. A promoção da ludicidade no processo de aprendizagem. ISSN 2316 1124, v.9, n.14, 2020.

VIGOTSKY, L. S. Pensamento e Linguagem. 3º Ed. São Paulo: Martins Fontes, p.135, 1991