

O LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE: Estratégias pedagógicas utilizadas no processo de alfabetização na educação infantil

Willian Lima Santos

Graduado em Pedagogia pela Faculdade do Nordeste da Bahia – FANEB (2015). Especialista em Docência no Ensino Superior pelo Centro Universitário Leonardo Da Vinci – UNIASSELVI (2017). Pós-Graduando em Tecnologia e Educação Aberta e Digital pela Universidade Federal do Recôncavo da Bahia – UFRB. E-mail: willianjere@hotmail.com

Svetlana da Silva Ribeiro Chaves

Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, ULHT, Portugal (2010). Especialização em Educação, Desenvolvimento e Políticas Educativas pela Faculdade Nossa Senhora de Lourdes – FNSL (2009). Doutoranda em Ciências da Educação ULHT. Coordenadora Pedagógica e Chefe do Ensino Fundamental do Departamento de Educação da Secretaria de Estado da Educação de Sergipe. E-mail: svetlanachaves@hotmail.com

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo analisar o uso da ludicidade dentro da sala de aula, averiguando como esta proposta contribui para o desenvolvimento do processo de alfabetização na perspectiva da Educação Infantil. Neste sentido, procura refletir sobre as estratégias pedagógicas voltadas para uma alfabetização lúdica. Para tal, adotou-se como metodologia inicial uma revisão de literatura com autores que defendem e contextualizam a ludicidade dentro do espaço escolar como uma ferramenta pedagógica eficaz para o alcance da aprendizagem significativa. No decorrer do trabalho, sentiu-se a necessidade de ir in loco para verificar na prática do processo de alfabetização lúdica, sendo a pesquisa de campo realizada numa escola rural, localizada no Povoado Malhada Nova, município da cidade de Pedro Alexandre no estado da Bahia. Ao confrontar os dados da pesquisa bibliográfica e as análises da investigação de campo foi possível constatar que, mesmo a ludicidade estando enraizada na Educação Infantil alguns professores sentem dificuldades em desenvolver atividades para a alfabetização lúdica, uma vez que dentro da própria formação e os programas de formação continuada não contemplam de forma significativa abordagens sobre essa temática na região.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Infantil. Alfabetização lúdica. Pedro Alexandre.

ABSTRACT

This article aims to analyze the use of ludic activities in classrooms, investigating how this proposal contributes to the development of the playful literacy

process from the perspective of children education. We aim to reflect about the pedagogical strategies focused on a ludic literacy. To this end, we adopted as initial methodology a literary review with authors that defend and contextualize the ludic methods in the school as an efficient pedagogical tool in order to achieve a significant learning. Throughout the research, it was necessary to go in loco to verify this process, initiating a field research conducted in a rural school from the village of Malhada Nova, in the town of Pedro Alexandre, Bahia state of Brazil. Matching the data obtained from the bibliographical research with the results of the field work, it was possible to conclude that even if the ludic methodology is rooted in children education, some teachers have difficulties to develop activities of a playful literacy, once that the teacher training does not significantly include approaches on this theme.

Keywords: Ludicidade. Child education. Playful literacy. Pedro Alexandre.

1 INTRODUÇÃO

Em plena contemporaneidade os debates teóricos que envolvem o processo de ensino e aprendizagem estão cada vez mais intensificados no trabalho pedagógico, voltado para métodos que envolvem a participação significativa do aluno, percebendo-o como autor e construtor do próprio conhecimento. Nesta perspectiva, o professor torna-se mediador entre o estudante e o objeto de estudo, e para que isso ocorra faz-se necessário o uso de estratégias, além de recursos capazes de despertar a curiosidade e o desejo de aprender.

Na Educação Infantil, a ludicidade torna-se a estratégia ideal para promoção do processo de aprendizagem, uma vez que a criança aprende brincando através do contato com o universo lúdico e assimilando com conteúdos que estão no currículo escolar. A proposta do lúdico na sala de aula, assegurada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) faz com que o processo de ensino e aprendizagem se concretize dentro de um ambiente harmonioso e propício para a criança. No entanto, muitos fatores interferem na prática de atividades lúdicas na sala de aula, inclusive pensamentos tradicionalistas que a restringe na escola. Entre eles, destaca-se a resistência por parte dos próprios professores que optam por não utilizar recursos lúdicos de forma contínua em sua prática docente.

O presente trabalho tem como objetivo analisar o uso da ludicidade dentro da sala de aula, averiguando como esta proposta contribui para o desenvolvimento do processo de alfabetiza-

ção na perspectiva da Educação Infantil. A escolha dessa temática justifica-se por se tratar de uma abordagem constantemente tratada no curso de Pedagogia, mas que na prática, nas escolas públicas e privadas, não acontece de forma significativa porque as instituições dispõem de recursos lúdicos e seus professores não fazem uso desta prática de forma constante. Essas afirmações são decorrentes de experiências durante os períodos de regência de classe nos Estágios Supervisionados, da Faculdade do Nordeste da Bahia - FANEB.

A pesquisa foi norteada a partir dos seguintes questionamentos: Como o uso de recursos lúdicos pode contribuir para a concretização do processo de ensino e aprendizagem, ou seja, no processo de alfabetização? Quais são os principais fatores que dificultam a realização de atividades lúdicas na sala de aula? Trata-se de um estudo bibliográfico, de natureza qualitativa por meio das análises de uma investigação de campo. Utilizou-se como lócus de pesquisa a Escola Municipal Ubiratan de Carvalho, localizada no Povoado Malhada Nova, município de Pedro Alexandre, do Estado da Bahia, onde foram realizadas algumas observações referentes ao uso do lúdico na sala de aula e os recursos utilizados pelos professores. No intuito de colher mais dados sobre a temática, realizou-se entrevistas com os professores para saber quais eram as principais dificuldades dos docentes diante a proposta da ludicidade na escola e se eles acreditavam se de fato o “brincar” na sala de aula auxilia no desenvolvimento cognitivo da criança.

Dentre as bibliografias pesquisadas destacam-se Tristão (2010), que apresenta em sua obra o lúdico na prática docente na perspectiva do processo de alfabetização; Almeida (2013) que trata da importância do brincar e do jogar nas séries iniciais como forma de contribuição para o desenvolvimento da criança; Kishimoto (1994), apresentando o brincar como uma atividade de caráter significativo para a educação infantil; dentre outros autores análises dos aspectos legais da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Infantil (DCNs) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs).

Brincar para as crianças pode ser considerado uma atividade tão produtiva quanto o trabalho para os adultos. Nessa perspectiva, nota-se a produtividade do simples ato de brincar como um recurso natural inerente à realidade de qualquer criança. Ao brincar, a criança descobre o mundo a sua volta, desenvolve os aspectos cognitivos, noções de tempo e espaço, ou seja, aprender a aprender. Nessa perspectiva, a pesquisa almeja fornecer dados sobre o uso do lúdico na sala de aula como um recurso de ensino e aprendizagem do professor, contribuindo para estudos de graduandos em Pedagogia e demais licenciaturas, assim como a comunidade em geral. Dessa

maneira, poderão utilizar o lúdico em suas práticas docentes de forma significativa, transformando o espaço escolar num ambiente acolhedor, harmonioso, propício para as atividades educativas pensadas e preparadas para a Educação Infantil.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS: conceitos fundamentais do ensino e aprendizado na educação infantil

No contexto educacional contemporâneo, o trabalho pedagógico voltado para o processo de aprendizagem na Educação Infantil assume um caráter lúdico, objetivando a concretização do conhecimento através de atividades capazes de impulsionar divertidamente tanto o aluno quanto o professor no espaço educativo. Para tanto, a ludicidade na Educação Infantil acaba se tornando uma ferramenta pedagógica auxiliadora da prática docente, enriquecendo significativamente as metodologias voltadas para o processo de alfabetização. Para Rosa (2003) “o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo” (ROSA, 2003, p. 40).

Na concepção de Soares (1998), a alfabetização é a aquisição da escrita e da leitura. É um processo que se faz pelo domínio técnico de grafar e reconhecer o que está sendo grafado (letras), codificar, estabelecer relações entre sons e letras, fonemas e grafemas, ou seja, quando o sujeito passa a perceber as unidades menores que compõe o sistema de escrita (palavras, sílabas, letras). Emília Ferreiro (1985) não considera a alfabetização como um estado, mas a concebe e entende como um processo contínuo que começa muito cedo e que não há término, ou seja, se estende por toda a vida do ser humano. Alfabetizar é ter domínio dos códigos da escrita, segundo a autora, o conceito de alfabetização mudou em decorrência das pesquisas realizadas, da época atual, da cultura e da chegada da tecnologia.

Entende-se que, “se, para a criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita” (TRISTÃO, 2010, p. 19). Para esta autora, a escola precisa fazer uso das atividades lúdicas objetivando o desenvolvimento mental, físico e social do aluno, compreendendo que brinquedo e linguagem são comuns em vários aspectos da vida social. As atividades lúdicas necessariamente precisam estar condizentes com os objetivos didáticos e pedagógicos voltados para a formação integral do aluno. Na atividade lúdica o que importa não é o produto da atividade, o que

dela resulta, mas sim a própria ação, o momento vivido. A ludicidade deve permear a proposta pedagógica alinhando-se aos conteúdos do currículo escolar.

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais (PINTO; LIMA, 2003, p. 5).

No entendimento de Santos (2000, p.37), a ludicidade “na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade”. Simboliza um instrumento de caráter pedagógico, concebendo o professor como um condutor, avaliador e estimulador do processo de ensino e aprendizagem.

O lúdico é uma forma de interação do estudante com o mundo, podendo utilizar-se de instrumentos que promovam a imaginação, a exploração, a curiosidade e o interesse, tais como jogos, brinquedos, modelos e exemplificações realizadas habitualmente pelo professor entre outros. O lúdico permite uma maior interação entre os assuntos abordados, e quanto maior for essa interação, maior será o nível de percepções e reestruturações cognitivas realizadas pelo aluno (BRASIL, 1997).

O “brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança e não podem ser confundidas com o jogo” (FORTUNA, 2000, p. 2). As brincadeiras são atividades espontâneas que ocorrem de forma livre, já o jogo possui regras que precisam ser seguidas. Assim, a autora ressalta que brincar ajuda a desenvolver a imaginação e o jogo desenvolve o raciocínio. Nessa perspectiva, Almeida (2013) concebe a brincadeira “[...] como atividade recreativa. A maioria das brincadeiras não possuem regras explícitas pré-estabelecidas, mas sim criadas momentaneamente ou seguidas por tradição cultural” (ALMEIDA, 2013, p. 18).

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Na Educação Infantil o simples fato de brincar contribui para o desenvolvimento da criança com o mundo que a rodeia. Para tanto, brincar é uma atividade essencialmente infantil e as crianças se expressam através das brincadeiras. Por isso, é necessário que os professores explorem cada vez mais a ludicidade dentro do contexto escolar, fazendo do ato de brincar um hábito diário

e produtivo para a prática docente. Para que o ato de jogar na sala de aula se caracterize como uma metodologia que favoreça a aprendizagem, o papel do professor é essencial. Sem a sua intencionalidade pedagógica, corre-se o risco de se utilizar o jogo sem explorar seus aspectos educativos, perdendo grande parte de sua potencialidade (BRASIL, 2014).

3 OS ASPECTOS LEGAIS DO BRINCAR NA INFÂNCIA

O simples fato de brincar na infância é tão necessário e relevante para o desenvolvimento da criança, nos aspectos sociais e culturais, e do próprio aprimoramento cognitivo e pessoal. Brincar torna-se uma atividade naturalmente concebida como responsável pelo aperfeiçoamento significativo da criança ao meio em que vive, uma vez que, aprender brincando é satisfatoriamente mais interessante ao universo infantil do que aprender realizando exercícios didáticos tradicionais. Sendo uma prática lúdica com aparo legal passando pela Declaração Universal dos Direitos da Criança no ano de 1959 desde a Constituição Federal do Brasil (1988) até os atuais Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), perpassando pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), e tendo uma abrangência mais clara dentro do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

A Declaração Universal dos Direitos das crianças, que foi aprovada durante a Assembleia Geral das Nações Unidas, no dia 20 de novembro de 1959. Representantes de centenas de países aprovaram a Declaração dos Direitos da Criança, que foi adaptada da Declaração Universal dos Direitos Humanos: Princípio 7 - toda criança tem direito de receber educação primária gratuita, e também de qualidade, para que possa ter oportunidades iguais para desenvolver suas habilidades. Também a criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito (UNICEF, 1959).

Observa-se que no tratado acima citado, referente à Declaração Universal dos Direitos das Crianças, já existia um pensamento educacional que concebia o lúdico como uma prática significativa para o desenvolvimento infantil, percebendo os jogos e brincadeiras como mecanismos capazes de desenvolver habilidades, mas que precisariam estar correlacionados com o meio educacional, ou seja, com objetivos pedagógicos pré-estabelecidos.

Na Constituição Federal do Brasil de 1988, não aparece claramente o termo lúdico quando se refere aos direitos da criança, no entanto cabe a interpretação, quando no Art. 227 elenca os direitos fundamentais como “direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização,

à cultura, ao respeito, à vida, liberdade e à convivência familiar e comunitária” (BRASIL, 1988). No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em seu Art. 16 estabelece que o direito à liberdade das crianças e dos adolescentes compreende aos aspectos: brincar, praticar esportes e divertir-se.

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II - opinião e expressão;

III - crença e culto religioso;

IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;

V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI - participar da vida política, na forma da lei;

VII - buscar refúgio, auxílio e orientação (BRASIL, 1990).

Neste mesmo documento, no seu Art. 59, aponta o esforço que os Municípios, Estados e União em conjunto deverão fazer, visando proporcionar programações culturais, esportivas e de lazer para a infância e a Juventude (BRASIL, 1990). A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, baseados nos princípios legais já estabelecidos na Constituição Federal e no Estatuto da Criança e do Adolescente, compreende importância do processo educacional das crianças de até 5 anos de idade na Educação Infantil, primeira etapa da educação básica, considerando essa fase como responsável pelo desenvolvimento da criança em seus aspectos físicos, psicológicos e sociais. Sendo essa modalidade oferecida em creches e pré-escolas, ou seja, espaços específicos que, de certa forma, facilitam o brincar de forma protegida (BRASIL, 1996). Dentro dessa perspectiva, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil- RCNEI lê-se que durante as brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam (BRASIL, 1998).

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos, e os diversos conhecimentos (BRASIL, 1998, p. 28).

Brincar constitui-se de uma atividade predominantemente da fase infantil, cuja ação faz com que as crianças consigam desvendar o mundo, aprendam, criem seus conceitos e os reformulem, de acordo com as experiências que a ludicidade lhes proporciona. As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, também ressaltam a importância da ludicidade para o desenvolvimento integral da criança. Propondo alguns objetivos e práticas pedagógicas que possam encaminhar essa prática no ambiente escolar, considerando as peculiaridades do trabalho pedagógico.

A proposta pedagógica das instituições de Educação Infantil deve ter como objetivo garantir à criança acesso a processos de apropriação, renovação e articulação de conhecimentos e aprendizagens de diferentes linguagens, assim como o direito à proteção, à saúde, à liberdade, à confiança, ao respeito, à dignidade, à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças (BRASIL, 2010, p.18).

Dentro das inúmeras possibilidades de atividades lúdicas, há inúmeros objetivos pré-estabelecidos pelo currículo escolar e pelo docente. O brincar no ambiente escolar é uma atividade natural, mas que precisa estar condizente com a organização do trabalho pedagógico. Estando atrelada ao currículo, dando andamento aos objetivos da escola visando o desenvolvimento do aluno. As práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil, segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais devem ter como eixos norteadores as interações e a brincadeira, dois eixos serão possíveis garantir experiências que:

- Promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança;
- Favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical;
- Possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos;
- Propiciem a interação e o conhecimento pelas crianças das manifestações e tradições culturais brasileiras [...] (BRASIL, 2010, p. 25-26).

De modo geral, os jogos e brincadeiras no espaço escolar precisam estar significativamente interligados com os objetivos pedagógicos para que possam gerar aprendizagem, promovendo também a interação entre os sujeitos participantes do ambiente educativo. Por meio da ludicidade o processo de socialização da criança com o meio e seu desenvolvimento social e cognitivo acontecerá naturalmente, tornando-se relevante a alfabetização, no que se diz respeito à forma como as letras, os sons, as sílabas e as palavras que são apresentadas e trabalhadas com a criança. Desse modo, a criança que brinca no ambiente escolar aprende a criar uma relação de proximidade com o docente, à escola e o conhecimento, cultivando afinidades importantes para que o ambiente envolvido seja algo acolhedor e não hostil.

4 ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE: Estudo de caso na E.M.U.C

Esta sessão do trabalho apresenta a realidade de uma escola pública, chamada Ubiratan de Carvalho, localizada na zona rural do município de Pedro Alexandre, no estado da Bahia, especificamente

no povoado Malhada Nova. Dentre as etapas de ensino a instituição ofertava a Educação Infantil (pré-escola) e o Ensino Fundamental (séries iniciais 1º ao 4º Ano), sendo a única instituição deste logradouro que oferecia estas duas etapas educacional. As demais escolas ofertam apenas a Educação Infantil em nível de Creche, Ensino Fundamental II e para Educação de Jovens e Adultos.

Quanto aos aspectos físicos o ambiente escolar era composto por duas salas de aulas, dois banheiros localizados dentro do prédio. A escola não dispõe de pátio recreativo, o que limita a movimentação, devido a isso todas as ações deviam ser realizadas dentro da sala. Quanto ao quadro de funcionários, a escola possuía no total quatorze, sendo quatro professores, duas auxiliares de sala, três auxiliares de serviços gerais, duas merendeiras, além do pedagógico, diretor e vice-diretor. De acordo com os dados que foram cedidos pelo coordenador e vice-diretor da instituição e estavam atualizados pelo censo escolar a escola estava com o total de 101 alunos matriculados.

Como o foco deste trabalho volta-se para a forma como a ludicidade contribuiu para o processo de alfabetização na Educação Infantil, no sentido de como os conteúdos escolares presentes do currículo estão sendo apresentados em sala de aula, diante de um ciclo que antecede as séries iniciais do Ensino Fundamental, onde esses conhecimentos serão mais aprofundados. Durante a pesquisa de campo sentiu-se a necessidade de realizar uma entrevista com duas professoras que atuavam na Educação Infantil. Seus nomes não serão citados, no intuito de preservar-lhes suas identidades, mas utilizaremos as denominações fictícias P1 e P2, de acordo com a ordem das abordagens.

O primeiro professor entrevistado, P1, atua há quatorze anos na educação, sendo 10 anos na docência na Educação Infantil e 4 anos na administração escolar. Recém-formada em Pedagogia. Ao ser questionado sobre o brincar como atividade produtiva, respondeu que “sim. Porque brincando as crianças se familiarizam mais com o ambiente, a escola se torna mais acolhedora. E dependendo dos objetivos do professor, através da brincadeira torna-se possível até ensinar um conteúdo” (P1, 2017).

Quando questionado sobre a utilização de estratégias lúdicas para o processo de alfabetização, o professor P1 destacou que para atrair a atenção dos alunos costumava utilizar diariamente a contação de histórias infantis, com livros coloridos ou pequenos textos ilustrativos que possam ser pintados. Fazendo a leitura em voz alta, propondo que os alunos identificassem quais eram as vogais e consoantes, além de se trabalhar com os sons das letras. Também realizava pequenas dramatizações com fantoches (ver figura 1), a partir dessas narrativas simples os alunos iam aprendendo diversos assuntos.

Figura 1: Teatro utilizado na escola pela professora P1

Fonte: Particular dos autores

Na concepção do professor P1, o uso da teatralização lúdica possibilitava que os alunos se familiarizassem com o ambiente escolar, com os professores, sobretudo com os colegas de classe. Ao propormos um conceito sobre ludicidade, este profissional a definiu como “o momento em que o ato de brincar gera aprendizagem de uma forma prazerosa na sala de aula de forma livre ou coordenada pelo professor”. Quanto ao instrumento avaliador:

A avaliação é diagnóstica, mas depende muito, a coordenação propõe uma atividade de registro, a qual os alunos escrevem livremente qualquer historinha, e depois conta para o professor o que escreveu.. (P1, 2017).

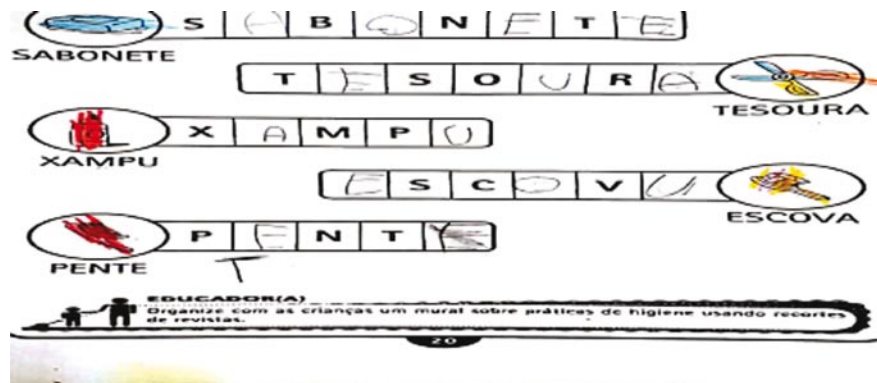
Para este docente todas as atividades precisavam estar condizentes com a realidade do aluno. Necessitam ter cores, formas e serem palpáveis para que as crianças pudessem manuseá-las, o que tornava as aulas mais interessantes. Observe na figura 2 a presença dos aspectos lúdicos nas cores e no manuseio dos objetos, que no caso são palitos de picolé. Logo, essa atividade tem relevância para a alfabetização matemática a partir do momento em que ela simboliza as quantidades e traz um elo entre o símbolo (o número) e sua representação (quantidade de objetos).

Figura 2: Cartaz confeccionado para auxiliar na Alfabetização Matemática.

Fonte: Particular da autora

O lúdico voltando para o processo de ensino-aprendizagem, dando início a fase de alfabetização na Educação Infantil, especificamente na Língua portuguesa precisa considerar as palavras que os alunos tenham constante contato na sua vida social e cultural, ou seja, palavras que estejam inclusas no cotidiano da criança. Observe na figura 3, que todos símbolos utilizados representam palavras simples, e que os alunos tem acesso aos utensílios em casa. A atividade consiste na formação de palavras, onde o professor retirar algumas letras, mas coloca o desenho que representa a palavra ao lado dos quadrinhos, facilitando a compreensão dos alunos, essas figurinhas geralmente estão em branco, e os alunos poderão pintá-las de acordo com suas cores preferidas.

Figura 3: Atividade de Português para completar as lacunas correspondentes ao desenho.



Fonte: Particular da autora

Nota-se nestas atividades para a Educação infantil tanto para alfabetização matemática quanto para a leitura é preciso considerar que alguns símbolos ainda são desconhecidos pelos alunos, o que faz com que o professor esteja atento às dúvidas, assim como às pronúncias dos sons das letras, à posição da escrita, entre os outros aspectos. Ainda questionando o mesmo professor sobre a relevância da ludicidade para o trabalho pedagógico, explicou que:

Não só como uma forma de passar o tempo na sala de aula, depende muito dos objetivos a se alcançar, é preciso ter um bom planejamento e que possa alinhar o que está sendo estudado com o que estamos propondo a brincar. Apesar que a brincadeira não necessariamente precisa estar ligada aos conteúdos, até porque brincar é uma atividade natural. E brincando a gente também aprende, além de ter uma socialização mais harmoniosa entre os alunos (P1, 2017).

Dentre as principais atividades lúdicas realizadas no âmbito da escola Ubiratan de Carvalho pelo professor P1, destacavam-se: as canções de roda, pecinhas de teatro, contação de histórias infantis, brincar com o pula-pula, massa de modelar, fazer desenhos e pintar, boliche numérico, boliche de vogais, dentre outros. Sobre os recursos disponíveis na escola, o entrevistado relatou que:

A escola dispõe, mas não são muitos os recursos que temos aqui. Posso afirmar que possuímos o básico como massa de modelar, giz de cera, temos um bom acervo de livros infantis. Mas muitos dos recursos são confeccionais por nos professores, como por exemplo: jogos, cartazes coloridos para enfeitar as salas, etc (P1, 2017).

A sala de aula do ponto de vista deste docente precisava ser lúdica em todos os aspectos, o próprio ambiente em si precisa propiciar a ludicidade, seja nas paredes, no ato de brincar, na forma de se expressar com as crianças (ver figura 5). De acordo com P1, de uma forma lúdica podemos ir introduzindo as letras na vida escolar da criança, de uma forma divertida, pois sempre que se lembrar de como foi feliz brincando, automaticamente, ela vai reviver o que aprendeu com a brincadeira e essa assimilação vai acontecendo de forma natural. Quando questionado se os programas de formação continuada ofertados no município contemplavam essa temática, respondeu que:

Infelizmente não, porque muitos professores ainda alimentam um pensamento negativo sobre a ludicidade, enxergam a escola apenas como um lugar de aprender, de estudar, e não como um espaço educativo onde o ato de brincar seja constante na rotina (P1, 2017).

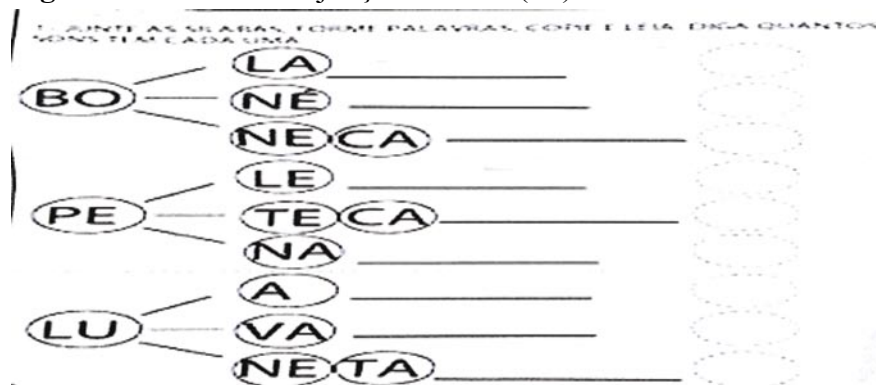
O segundo professor entrevistado foi denominado de P2, atuava na Educação Infantil há cerca de 8 anos, possuía em sua formação básica o Magistério. Segundo o docente, desde que assumiu o cargo por meio de concurso público vinha atuado de forma significativa no que diz respeito ao acolhimento de crianças na escola, com um cuidado específico para este fosse o primeiro contato do ser com o ambiente.

Quando questionado sobre a relevância do ato de brincar na sala de aula como uma ferramenta para a aprendizagem relatou que, “através do manuseio de um jogo, ou de uma atividade lúdica, a gente faz aproveitamento do tempo e do espaço escolar, e as crianças também estão aprendendo e se desenvolvendo” (P2, 2017).

O docente P2 define e percebe a ludicidade como aquele momento em que o ato de brincar ocorria de forma produtiva, gerando aprendizagem e interação entre os sujeitos, mas para que ocorresse era preciso que o ambiente favorecesse as relações pessoais entre todos que compunham o espaço escolar. Na figura 4, observe que a atividade utilizada pela P2, tem sua relevância para a disciplina de Língua Portuguesa, justamente por trabalhar com formação de palavras, e conseqüentemente, com a junção de sílabas, assim como a pronúncia e os sons das letras que formam as sílabas, no entanto, não apresenta aspectos lúdicos, a própria apresentação gráfica

da atividade em si não é lúdica, não há cores, não há figuras que prendam a atenção dos alunos, consiste apenas em alguns balões com letras em seu interior

Figura 4: Atividade de junção silábica (P2)



Fonte: Particular da autora

Quanto à forma como a ludicidade nos jogos e brincadeiras na sala de aula contribui para o andamento do trabalho pedagógico alcançando uma aprendizagem, o professor P2 respondeu que:

Além de manter as crianças ocupadas com alguma tarefa, dependendo da articulação que nos professores fazemos na sala de aula, através de um jogo, ou uma brincadeira, a criança assimila o ato com algum conteúdo e vice-versa. E dessa forma pode-se concluir que é uma aprendizagem proveitosa (P2, 2017).

Na concepção do docente P2, dentre as atividades constantes estão às brincadeiras de roda, cantigas, pinturas com tinta guache, desenhar, pintar, colagem, manuseio de massa de modelar, confecção de brinquedos com materiais recicláveis, contação de histórias, qual é a palavra, formação de palavras com dominó silábico. Quando questionado sobre os programas de formação continuada que eram ofertados no município e se eles contemplavam essa temática, o professor P2 respondeu que “as abordagens estão mais voltadas para a organização do trabalho pedagógico, na forma como se alfabetiza, mas não há uma ênfase em alfabetizar de forma lúdica” (P2, 2017). Quanto à ludicidade como ferramenta para o processo de alfabetização iniciado na Educação Infantil, concluiu que:

O lúdico ajuda no preparo da criança para o convívio na escola, sendo na educação infantil seu estágio mais importante, pois é de forma lúdica que a criança é recepcionada na escola. É preciso perceber o lúdico como uma atividade que precisa estar na rotina (P2, 2017).

Durante a coleta de dados também foi possível observar as salas de aula dos seus docentes estavam apresentáveis para a prática da ludicidade, ou seja, organizadas de uma forma acolhedora.

Havia cartazes ou personagens de historinhas infantis e/ou pinturas realizadas pelos alunos, cujos aspectos caracterizados dentro desta instituição permitiu detectar duas realidades tão próximas e aparentemente distantes, sendo que ambas as turmas faziam parte da pré-escola.

Figura 5: Paredes das salas de aula das professoras P1 e P2



Fonte: Particular da autora

Observe que na figura 5 as duas salas de aula apresentam aspectos lúdicos de intensidades diferentes, a primeira imagem, que é a sala da turma da P1 é extremamente atrativa, com cores, figuras e personagens das historinhas infantis, sendo o ambiente mais aconchegante e propício para o mundo da imaginação. Por outro lado, a segunda imagem representa a sala de aula da P2, onde há uma precariedade de recursos lúdicos, as cores que predominam na sala de aula são justamente as cores da pintura da própria instituição, são escassos os cartazes e os desenhos, ou figuras de historinhas dos contos infantis, o que não impede a realização de atividades e ações lúdicas. A forma como cada professora percebia a importância da ludicidade e a executava no contexto da sala de aula pode estar relacionada à preparação profissional específica para a atuação na Educação Infantil. No entanto, a forma como os gestores municipais e os representantes das Secretarias de Educação enxergavam o lúdico dentro do ambiente escolar também contribuiu para a oferta ou não de cursos de aperfeiçoamento vinculados e voltados para esta prática, partindo do pressuposto de cuidar e educar para dar suporte ao processo de alfabetização que se inicia nesta modalidade de ensino.

A partir das análises no local de pesquisa foi possível constatar que as duas professoras trabalham com o lúdico na sala de aula, no entanto, uma com mais intensidade que a outra. E isso pode estar diretamente ligado à formação que é diferenciada, ou seja, a que tem formação em Pedagogia consegue trabalhar significativamente com as questões de ludicidade, do que a professora que é formada em Magistério. Logo, brincar precisa ser considerado uma atividade que gera aprendiza-

gem de forma livre e espontânea, onde na sua ligação com o processo de alfabetização a criança vai aprendendo de forma divertida, conhecendo as letras, os sons das letras, os números, entre os fatores. Sem dúvida, a prender nesse sentindo torna-se uma ação vinculada ao que é divertido.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com as análises realizadas durante a coleta bibliográfica e conforme os dados adquiridos na pesquisa de campo percebeu-se a forma como a ludicidade está enraizada na Educação Infantil, mas isso não quer dizer que ocorra significativamente em todas as escolas, muito menos em todas as turmas. A forma como a ludicidade é proposta e percebida pelo professor está na formação específica, mas depende também da percepção do ato de brincar como uma atividade produtiva por parte dos pais, por parte daqueles que regem a escola e das próprias secretárias de educação. Por isso é preciso desenvolver um olhar crítico direcionado a formação continuada dos professores da educação básica.

Nota-se uma carência extrema de cursos de formação continuada que possam suprir essas necessidades da inclusão do lúdico como recurso pedagógico voltado para o processo de alfabetização. Logo, o ambiente sendo acolhedor torna-se mais atrativo para as atividades educativas que são propostas para a alfabetização lúdica, como aprender a identificar as letras, distinguir os sons, conhecer os números e compreender o valor que representam. Os jogos, as brincadeiras e o uso da imaginação, faz com que o ambiente escolar seja percebido pela criança como um mundo mágico, repleto de informações que precisam ser encontradas, tendo como orientador e herói a figura do professor.

Com os jogos e brincadeiras dentro do espaço escolar, as crianças vão assimilando o que aprendem nessas ações com os conteúdos que estão no currículo escolar, o que ocorre de forma espontânea e natural. No entanto, é preciso intensificar a forma como as atividades lúdicas acontecem, transformando-as em atividades cotidianas e constantes na rotina dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Teorias e prática**. Volume 1-Reflexão e fundamentos-1 ed. São Paulo/SP: Edições de Loyola, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática**. Ministério da Educação – Brasília: MEC, SEB, 2014.

BRASIL. **Constituição Federal, de 05 de outubro de 1988**, Diário Oficial da União, Brasília, 1988.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, 1990.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física** Brasília: MEC/SEF, 1997.

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

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo, Cortez, 1985.

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (Org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000, p. 01- 12. (Cadernos de Educação Básica).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

PINTO, Geresa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

ROSA, Adriana (Organizadora). **Lúdico & Alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2003.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte, Autêntica, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

TRISTÃO, Marly Bernardino. **O lúdico na prática docente**. Trabalho de conclusão de curso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2010.

UNICEF. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**. 20 nov, de 1959. Disponível em: <<http://www.dhnet.org.br/direitos/sip/onu/c_a/lex41.htm>>. Acesso em 16 nov., 2017.