

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

MONTEIRO, Lucimeire Jacó 1
MENEZES, Ivanir Olegário de 2

RESUMO

No processo de ensino aprendizagem existem vários métodos que auxiliam o professor em sala de aula. Um método muito requisitado é o lúdico, que pode ser útil no processo de alfabetização e em vários níveis educacionais. Trabalhar com o lúdico é ensinar através de brincadeiras e jogos com objetivos a serem alcançados, brincadeiras planejadas que ao serem aplicadas levam o aluno aprimorar os conhecimentos e adquirir novos. No processo de alfabetização o lúdico é utilizado para expor novos conteúdos, desenvolver habilidades de leitura e escrita, raciocínio, coordenação, e também distrair o aluno. Contribui para o desenvolvimento escolar, social e psicológico do aluno e sendo bem planejado e aplicado em sala de aula possibilita uma aprendizagem concreta. O aprender a ler e escrever no processo de alfabetização é o foco principal do professor, e existem inúmeras maneiras para esse processo ser atraente para o aluno, em que ele aprende e brinca, assim tendo um melhor aproveitamento. O lúdico pode ser utilizado de maneira interdisciplinar, envolvendo diferentes conteúdos para chamar a atenção dos alunos e alcançar melhores resultados no processo ensino-aprendizagem. A pesquisa teórica e a de campo confirmam a importância do lúdico. Contudo as respostas dos questionários aplicados a nove professores mostraram que, embora compreendam a importância da ludicidade, a maioria aplica atividades repetitivas, sem inovar seus métodos e com pouca frequência nas aulas, necessitando assim de mais incentivo da equipe pedagógica, e cursos de aperfeiçoamento para inovar suas práticas didáticas, a fim de promover um ensino mais significativo.

Palavras-chave: Lúdico. Processo de Alfabetização. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

In the process of teaching and learning there are various methods that help the teacher in the classroom. A very popular one is the playful method that can be helpful in the process of literacy in various educational levels. Using the playful method means teaching through play and games with objectives that need to be reached, using planned games that lead the pupils to enhance their skills and acquire new ones. In the process of literacy the playful method is used to present new issues, to develop reading and writing skills, rational thinking and coordination as well as to

¹ Acadêmica concluinte de Pedagogia Magistério da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental da FIMCA UNICENTRO. lucimeirejacomonteiro@hotmail.com.

² _Licenciada em Língua Portuguesa pela UNOESTE/SP, especialista em Língua Portuguesa pela FPAA/SP, em Metodologia do Ensino Superior pela Unintes/RO e em Gestão de Pessoas pela Unicentro, é professora de Língua Portuguesa na Fimca/Unicentro e na rede estadual de ensino em Jarú/RO. ivanir@unicentrero.edu.br.

amuse the pupils. It contributes to the academic, social and psychological development of the pupils and being well planned and executed in the classroom it enables concrete learning. Learning how to read and write during the literacy process is the main focus of the teacher and there are a variety of ways for this process to be attractive for the pupils. The playful method can be used in an interdisciplinary way involving various subjects and different contents in order to attract the attention of the pupils and to reach better results in the process of teaching and learning. The theoretical and practical research confirms the importance of the playful method. However the answers of the teachers' questionnaires show that although they understand the importance of playfulness, most of them don't put it in practice duly and frequently in their classes, thus needing more incentive from the pedagogical staff as well as further training courses on how to use the playful method in order to promote a more significant learning.

Key words: Playfulness, Process of literacy. Teaching. Learning.

1. INTRODUÇÃO

O lúdico no processo de alfabetização se torna importante porque o aluno inicia essa etapa de ensino com pouca idade e o excesso de ensino científico faz com que ele se perca no raciocínio e no conteúdo, isso pode fazer com que o aluno fique com traumas e perca o interesse por estudar e aprender. Também pode passar a ver a escola como um símbolo ruim, cansativo, uma obrigação ou até mesmo como uma punição, o que irá fazer a criança se prejudicar no ensino aprendizagem.

Ainda existe a necessidade de utilizar o lúdico para aplicar e reforçar os conteúdos a serem transmitidos. O lúdico pode ser utilizado de maneira interdisciplinar, envolvendo diferentes conteúdos e assim apreender a atenção dos alunos e produzir melhores resultados no processo ensino-aprendizagem. Jogos, brincadeiras e dinâmicas pedagógicas são ferramentas importantes para trabalhar com alunos que apresentam dificuldade de aprendizagem.

A escolha do tema "O lúdico no Processo de Alfabetização" ocorreu devido a sua importância para o processo de ensino, uma vez que é um recurso que ajuda o professor a ensinar, e contribui para que aluno aprenda de maneira significativa os conteúdos de leitura e escrita. Contribui para o desenvolvimento escolar, social e psicológico do aluno e sendo bem aplicado em sala de aula ajuda de uma forma bem geral, tornando o ensino mais prático e mais bem assimilado, uma vez que possibilita uma aprendizagem concreta. Uma pesquisa sobre esse tema pode

contribuir para que o educador inove seus métodos de ensinar, se capacite e esteja disposto a aprender e ensinar de forma lúdica.

Portanto, esse trabalho visa relatar a importância da ludicidade e como ela vem sendo aplicada na área educacional. Para aprofundar os conhecimentos teóricos adotou-se a pesquisa bibliográfica e a fim de verificar a prática, realizou-se uma pesquisa de campo através de questionário respondido por professores de 1º, 2º e 3º anos iniciais de três escolas da rede municipal de ensino em Jarú/RO.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O lúdico é o ato de brincar, ensinar através das brincadeiras e assim mostrar para o aluno que aprender também pode ser algo divertido, é um método importante para o processo de aprendizagem, serve como suporte para auxiliar o professor principalmente nos anos iniciais quando o aluno será alfabetizado, “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade”. (MACEDO, 2010 p.07). É uma forma de ensinar e ajudar os alunos a se socializar e desenvolver valores para serem inseridos na sociedade.

2.1 A importância do lúdico no ensino-aprendizagem nos anos iniciais.

Os anos iniciais é a etapa na vida do aluno quando ele está sendo inserido no processo de alfabetização e o lúdico traz esse aprendizado de forma divertida e prazerosa. É quando ele é inserido no contexto da leitura e da escrita, irá aprender o alfabeto e com ele como escrever e ler, e desenvolver outras habilidades, “pode-se concluir da discussão a respeito do conceito de alfabetização, que essa não é uma habilidade, é um conjunto de habilidades o que a caracteriza como um fenômeno de natureza complexa e multifacetada” (SOARES, 2003, p.18). Por isso a alfabetização deve ser entendida como um processo e segundo a autora são várias habilidades que serão desenvolvidas e não são simples ou fáceis como muitos podem imaginar.

O lúdico deve ser adotado como método pelos professores, porque contribui para a formação do aluno nesse processo de aprendizagem, no desenvolvimento

social, e na sua formação geral, segundo Macedo (2010) a falta da ludicidade pode prejudicar e muito o aluno.

A ausência do lúdico pode ter relação direta com as dificuldades de aprendizagem. Sob esta visão, aponta-se a importância do imaginário como processo de aprendizagem, neste inclui-se o brincar. Brincar é um ato natural e faz parte do desenvolvimento do ser humano. O faz de conta mostra a realidade e são maneiras encontradas pela criança de atuar e modificar, contribuindo para o desenvolvimento tanto motor como psíquico. (p.8).

Além de contribuir para o desenvolvimento social, motor, psíquico e cidadão do ser humano, ele contribui também no trabalho com as dificuldades de aprendizagem, um fator que preocupa os educadores nos anos iniciais.

2.2 A contribuição do Lúdico no desenvolvimento Psicológico Físico e Social

A ludicidade contribui para o desenvolvimento físico, psicológico e social da criança, Piaget em suas teorias divide o desenvolvimento cognitivo da criança em fases, que inicia quando bebê e vai até os doze anos de idade, por isso é importante nos anos iniciais e início do Ensino Fundamental II, sempre utilizar a ludicidade para ensinar, pois é importante trabalhar o desenvolvimento cognitivo da criança e o lúdico é um método eficiente nesse processo para a criança e pré-adolescente. Segundo Almeida (1974, p. 24 apud Borges e Moura (2007):

O lúdico constitui uma atividade do ser humano. É principalmente na criança que se manifesta de maneira espontânea, alivia a tensão interior e permite a reeducação do comportamento, o aumento do coeficiente de auto- confiança (sic) e suficiência , a expansão do eu, e, as vezes a sublimação das tendências instintivas; faz a criança agir com firmeza; traz grandes benefícios, não só do ponto de vista físico, mas mental e social. (ALMEIDA 1974, p. 24 apud BORGES e MOURA, 2007, p.235)

O lúdico trabalha com a mente da criança, instiga a pensar, a desenvolver suas habilidades, expor as dificuldades, se relacionar com o outro, revelar seus problemas, superar dificuldades e traumas, adquirir autoconfiança, desenvolver coordenação motora e noções de tempo e espaço.

Para Piaget (1993) apud Rosa e Nisio (1998, p. 29) “a maturação cerebral fornece certo número de potencialidade (possibilidades) que se realizam, mais cedo ou mais tarde, em função de experiências e do meio social”. Através do lúdico

trabalha-se o cérebro da criança e assim fornece possibilidades para o desenvolvimento da aprendizagem, a cognição, o convívio social e a formação ética e moral do indivíduo.

Também proporciona ao aluno o conhecimento sobre si mesmo, seus limites, habilidades e suas dificuldades, segundo Froebel apud Rosa e Nisio (1998, p.38)

A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a crianças como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria através de método lúdico. (FROEBEL apud ROSA e NISIO 1998, p. 38)

Os professores devem estimular seus alunos, criar possibilidades para eles se desenvolverem, serem criativos e terem personalidade, “educar não é somente ensinar a ler, resolver problemas, a dar forma a um pensamento. É principalmente, atender as necessidades do desenvolvimento da criança, a fim de prover a plena realização de sua personalidade”. (ROSA E NISIO, 1998, p.112). O educador deve dar suporte à construção do indivíduo como ser humano.

2.3 O lúdico no desenvolvimento da criança no processo de alfabetização

A criança quando entra no ensino fundamental passa a ter uma responsabilidade maior com o aprender e, muitas vezes, deixa de lado o brincar; e por isso passa a identificar a escola como um lugar chato e um sacrifício desenvolver as atividades propostas. Leontiev(1994) apud Macedo (2010 p.12) contribui ao afirmar que:

(...) mesmo quando a criança passa a frequentar o ensino fundamental, em que se exige dela maior compromisso com a escolarização formal, não se apaga “[...] o elemento infantil, o elemento verdadeiramente pré-escolar que existe nela”, ou seja, ela não perde de uma hora para outra a necessidade de brincar, fantasiar, imaginar, criar, ou seja, de agir no mundo de forma lúdica. (Leontiev 1994 apud Macedo 2010 p.12)

Ainda que estejam nos anos iniciais, no processo de alfabetização é necessário brincar com os alunos, ter um momento para descontrair, ensinar através

de brincadeiras, jogos e dinâmicas e assim fazer com que vejam a escola e o estudar como algo prazeroso.

Estar em sala de aula requer muita criatividade do professor, para fazer das aulas e conteúdos difíceis uma aula leve e prazerosa para os ouvintes, como diz Nicolitto e Campos, 2012;

Enfim, faz-se necessário que o professor alfabetizador compreenda a teoria que fundamenta o método assim, como também acompanhe a aprendizagem dos alunos promovendo a utilização de estratégias e atividades que estimulem e enriqueçam a alfabetização dos alunos. (NICOLITTO e CAMPOS, 2012, p.4)

O ato de brincar nos anos iniciais é muito importante para o desenvolvimento e alfabetização do aluno, e deveria ser adotado por todos os professores e profissionais de ensino como um método de alfabetizar, porém alguns profissionais da educação, ainda na atualidade, acreditam que o lúdico é algo de pouca importância e serve apenas para perder tempo “o lúdico é visto, ainda, como uma dimensão pouco importante e por isso, quando realizado, é com certa improvisação, e realizado de maneira ocasional, sendo, assim, ineficaz, sazonal”. (BORGES, OLINDA e NEVES, 2007, p.326).

O lúdico, portanto, está interligado com a alfabetização e o desenvolvimento do indivíduo, facilitando o processo de ensino aprendizagem e desempenho escolar da criança. Segundo Rosa e Nisio:

Pesquisas realizadas em escola estadual na cidade de Taboão da Serra indicou que as atividades lúdicas beneficiam as crianças em fase de alfabetização em vários aspectos, como prontidão para a aprendizagem da leitura e escrita, supõe a posse pela criança de uma série de capacidades, habilidades, atitudes, motivações, pré-disposições que devem de alguma forma, permitir a aquisição das novas habilidades implícitas na leitura e na escrita. (ROSA e NISIO 1998, p.47).

Uma atividade lúdica para ser desenvolvida, deve ser selecionada para aquele momento, aquela aula, planejado cada detalhe para sua execução, pensando na probabilidade de dar certa ou errada, deve ser programada e ao ser executada e concluída deve ser avaliada: o que se aprendeu e para o que serviu aquela atividade para o público alvo.

Para desenvolver uma atividade lúdica no processo de alfabetização das crianças e ter aspecto positivo e benefícios para a aprendizagem, ela deve ser programada, planejada para assim ser desenvolvida e ajudar a aprimorar a leitura e escrita do aluno, segundo Borges e Moura;

O lúdico torna-se, na prática escolar, indispensável para o Processo de letramento, principalmente fazendo esse elo com outras disciplinas, uma vez que a leitura e a escrita deixam de ser atividades mecânicas e passam a ser algo significativo na vida da criança, a qual atribui seu sentido ao que lê e escreve. (BORGES e MOURA 2007, p.234)

A ludicidade está interligada diretamente a leitura e a escrita dos alunos proporcionando uma aprendizagem significativa e também pode ser aplicada de forma interdisciplinar.

2.4 A visão dos professores sobre a ludicidade.

Existe uma grande diferença de pensamento do ponto de vista dos professores sobre a ludicidade ser um caminho metodológico para a aprendizagem. Os professores recém-formados têm uma visão diferente de professores que já atuam na educação há mais tempo, os profissionais com mais tempo de formação e atuação acreditam que o ensino deve ser mais voltado para o ensino tradicional, principalmente na alfabetização, um conhecimento mais meramente científico, segundo Macedo; “Existem também alguns profissionais que acreditam que a escola é um espaço de transmissão de conhecimento científico apenas e não valorizam o lúdico nos processos de ensino e de aprendizado das crianças”, (MACEDO, 2010 p.07).

Alguns educadores não conseguem compreender que a ludicidade é um método facilitador da aprendizagem e muitos profissionais já acostumaram com o ensino científico que não conseguem desenvolver atividades lúdicas ou se aplicam, são atividades mal elaboradas que não trazem benefícios para o processo de ensino aprendizagem. Rosa e Nísio afirmam que: “Ao alfabetizador cabe a responsabilidade de, através de situações concretas envolvendo objetos e o próprio corpo do aluno, com atividades motoras, preparar a criança antes de expô-la a atividades gráficas”, (1988 p.33).

O educador tem a responsabilidade de desenvolver essas atividades e se não possui habilidades para trabalhar com o lúdico precisa se capacitar, participando de formação continuada para ser instrutor de um conhecimento atualizado.

Através do lúdico, mostrará o professor que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com a sua cultura e o meio social mais amplo. A atividade lúdica prepara (e é preparada por ela) a alfabetização bem como toda aprendizagem intelectual ou de relação com o mundo da cultura. (ROSA e NÍSIO 1998, p. 112)

O professor através do lúdico mostra para o aluno que a aprendizagem é sempre ativa, ou seja, ele próprio a constrói e adquire, por isso é importante buscar novos conhecimentos. Porém é importante observar que atividades lúdicas desenvolvidas pelos professores devem sempre estar voltadas para a realidade social dos alunos e a cultura em que estão inseridos.

Os jogos e brincadeiras e dinâmicas pedagógicas são ferramentas importantes para trabalhar com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem. Eles podem apresentar um melhor desempenho quando o professor utiliza a ludicidade como métodos para ensinar. Geralmente através de atividades lúdicas os discentes conseguem assimilar com mais facilidade os conteúdos e desenvolver as várias habilidades, sendo inclusive muito utilizado por psicopedagogo e professores de reforço.

2.5. Estratégias e possibilidades

A ludicidade é um instrumento que podem ser utilizado em todas as disciplinas para auxiliar no aprendizado do aluno e facilitar o desenvolvimento. Na disciplina de ciências pode-se ensinar sobre saúde, tipos de doença, prevenções, meio ambiente, água, poluição, solo e etc.

A disciplina de história, geografia e ciências pode sair da rotina de explicar e passar atividades tradicionais, propondo, por exemplo, palestras com profissionais da área, vídeos, desenhos e exposição, confecções de mural informativo, descrição do lugar onde mora com desenho e demonstração em sala para os colegas, aula ao ar livre, próximo ao rio ou embaixo de uma árvore e etc, "... ao longo do ensino fundamental, os alunos gradativamente possam ler e compreender sua realidade posicionar-se, fazer escolhas e agir criteriosamente." (BRASIL, Ministério da Educação, PCN de História e Geografia p.41) são aulas diferenciadas que servem para inserir o aluno na realidade onde vive.

Na disciplina de matemática pode-se usar a ludicidade com jogos de tabuadas, soma e divisão, gincana matemática, montar mini vendas na escola para trabalhar o sistema monetário, usar alimentos para explicar frações e porcentagem, dominó de horas, problemas para desenvolver raciocínio lógico de forma oral e também a música, sempre analisando a realidade e o contexto social do aluno para planejar as atividades lúdicas.

Em língua portuguesa os recursos da ludicidade são bem amplos, pode-se utilizar música, diferentes gêneros textuais como: parlendas, adivinhas, cordel, poesia, contos, lendas e etc, e a partir desses gêneros explorar a gramática e interpretação de texto e desenvolvimento da oralidade.

É possível aprender, tanto sobre a linguagem verbal quando sobre as práticas sociais nas quais elas se realizam, por meio da troca interpessoal. Por isso, as atividades de Língua Portuguesa ganham muito quando se realizam no processo de cooperação. No processo aprendizagem, aquilo que num dado momento um aluno consegue realizar apenas com a ajuda posteriormente poderá fazê-lo com autonomia. Daí a importância de uma prática educativa fundamentalmente apoiada na interação grupal, que apesar de só se materializar no trabalho em grupo, não significa a mesma coisa. (BRASIL, Ministério da Educação, PCN DE LÍNGUA PORTUGUESA, 2001, p. 101)

Pode-se recorrer a métodos como teatro, paródia, jogral, contação de história, fantasia de personagens, canto, sarau literário, exposições de desenhos e pinturas envolvendo a disciplina de artes, confecções de murais para exposição, competição de redação e frases e etc. Cada disciplina pode adotar vários métodos lúdicos para trabalhar, porém também pode utilizar a ludicidade de maneira interdisciplinar, elaborar um projeto onde serão abordadas todas as disciplinas em um único projeto, trabalhar um tema de forma diversificada incluindo todas as disciplinas, é o que se chamam de interdisciplinaridade.

Outra maneira de trabalhar o lúdico na sala de aula é utilizar os temas transversais dentro das disciplinas, "... para possibilitar que as equipes pedagógicas façam novas conexões entre eles e as áreas / e outros temas". (BRASIL, Ministério da Educação, PCN de Temas Transversais, 2001, p.55)

3. PESQUISA DE CAMPO E RESULTADOS

Para coletar informações da Pesquisa de Campo foi elaborado um questionário, com dez questões fechadas e abertas destinado a nove professores dos anos iniciais. “As questões de pesquisa são como uma porta para o campo de pesquisa em estudo” (FLICK, 2004 p. 68), através do questionário aborda-se o assunto e com as respostas formula a conclusão da pesquisa e também consegue observar se houve divergência entre as respostas.

A Pesquisa foi realizada em três escolas municipais de Jarú, com professores de 1º, 2º e 3º ano do ensino fundamental. Uma escola localizada no centro da cidade, uma localizada na periferia da cidade, e outra em um bairro longe do centro, contudo bem situada, cujos alunos não são de periferia.

A escola “A” localizada no centro da cidade atende alunos até o 9º ano do ensino fundamental e tem alunos da EJA no período noturno. A escola “B” está situada em um bairro de periferia no município com estudantes até o 9º ano do fundamental e também tem alguns alunos da EJA noturno. A escola “C” está situada em um bairro distante do centro, porém não é de periferia, atendendo discentes do fundamental I e II.

A cada escola foram enviados três questionários destinados aos professores de 1º, 2º e 3º ano, sendo que os professores da escola “A” e “B” entregaram todos respondidos, porém na escola “C” o êxito obtido foi com apenas dois questionários respondidos.

Nos quadros abaixo é possível uma visualização geral da atuação de cada docente:

Quadro 1 -Escola “A”

Identificação do Professor (a)	Formação do professor (a)	Turma	Tempo de atuação na educação
X	Pedagogia, com Pós-graduação em Psicologia Escolar.	2º ano.	17 anos.
Y	Pedagogia.	3º ano.	17 anos.

Z	Pedagogia Pós-Graduação em Orientação e Psicologia Escolar.	1º ano.	19 anos.
---	---	---------	----------

Fonte: Autora, 2017

Quadro 2 - Escola "B"

Identificação do Professor (a)	Formação do professor (a)	Turma	Tempo de atuação na educação
X	Pedagogia.	3º ano.	15 anos.
Y	Pedagogia.	3º ano.	15 anos
Z	Pedagogia.	1º e 2º ano.	25 anos.

Fonte: Autora, 2017

Quadro 3 - Escola "C"

Identificação do Professor (a)	Formação do professor (a)	Turma	Tempo de atuação na educação.
X	Matemática, Pós-Graduação em Matemática Educacional e Acadêmica de Pedagogia.	1º ano.	21 anos.
Y	Pedagogia, Pós-Graduação em Psicopedagogia.	2º ano.	21 anos.

Fonte: Autora, 2017

De acordo com essas tabelas acima, podemos verificar que todos os professores entrevistados têm formação em Pedagogia com exceção de um entrevistado que tem formação em matemática, porém está no momento fazendo uma segunda graduação em Pedagogia. Outro fator importante é que todos os professores atuam há muito na educação, alguns na idade de aposentar ou outros muito próximos.

Perguntado sobre o que é o lúdico, todos apresentaram uma resposta dentro do que é realmente, como comprova a do professor "Z" da escola "B" o qual disse o seguinte "Lúdico é tudo que dentro de uma proposta pedagógica pode ser utilizado

com as turmas para alcançar um objetivo fugindo dos padrões tradicionais de ensino, lúdico é ensinar brincando”. Rosa e Nisio (1998, p.41) diz o seguinte: “...A ludicidade é o único método capaz de promover a alegria, a atração e o engajamento da criança com conteúdo proposto, atingindo integralmente os objetivos do conhecimento, da afetividade e do desenvolvimento sensório- motor”.

Quando o entrevistado diz que é uma proposta pedagógica ele está com razão uma vez que o autor confirma essa ideia, pois o lúdico traz alegria, atração e faz a criança se aproximar mais do conteúdo a ser aprendido.

Em unanimidade todos disseram que o lúdico pode ser utilizado em qualquer modalidade de ensino, qualquer que seja a idade da turma na qual o professor vai ensinar, uma vez que a atividade lúdica seja adequada para aquela turma de acordo com as características e necessidades de aprendizagem de cada um.

Sobre usar o lúdico no processo de ensino, todos os professores responderam que é positivo, é bom, ajuda a criança aprender, desenvolve várias habilidades, ajuda no processo de aprendizagem. Porém os da escola “B” acrescentaram dizendo que a ludicidade deve ser trabalhada com objetivo, planejamento e uma meta a ser alcançada, para assim ter resultados mais positivos no desenvolvimento da aprendizagem.

Na montagem e execução de sua estratégia pedagógica, o professor pode tanto proceder em uma forma “funcional” como em uma forma “disfuncional”. Na primeira ele escolhe os meios multissensoriais que realmente lhes servem para alcançar seus objetivos educacionais, os combinam numa estrutura espacial e temporal adequada, e os utilizam de acordo com requisitos técnicos próprio de cada meio. (BORDENAVE e PEREIRA, 1993, p. 210)

Portanto uma atividade lúdica não pode ser feita de improviso, para preencher o tempo livre ou para os alunos ficarem quietos, ela deve ser preparada, planejada e executada, ou seja, o professor deve ter um planejamento para ensinar com o recurso da ludicidade, aliando as teorias à prática.

Indagados sobre se utilizam o lúdico em suas aulas, todos disseram que sim; quanto à frequência, um professor disse que utiliza o lúdico pouco porque não tem materiais necessários na escola, e os outros todos disseram que utilizam o lúdico de vez em quando. “O professor não conhece as possibilidades e limitações dos diversos tipos de atividades de ensino.” (BORDENAVE e PEREIRA, 1993, p.122),

mais cômodo dizer que não tem material a utilizar a criatividade, a reciclagem para desenvolver atividades diferenciadas na sala de aula.

Foram questionados também sobre como podem utilizar o lúdico no processo de alfabetização. Três professores responderam dizendo que é fundamental o lúdico no processo de alfabetização e é trabalhado de acordo com cada disciplina envolvendo música, teatro, parlendas, poesias, jogos, alfabeto móvel, palitos de picolé para contagem, ditado ilustrado, sempre utilizando materiais concretos e até brinquedo que eles mesmos trazem para sala de aula.

Já os outros professores disseram apenas que utilizam o lúdico com jogos músicas, danças e brincadeiras. Dois professores responderam especificando que o lúdico amplia a imaginação, reforça o ensino, dá ênfase em um novo conteúdo e sempre é um conceito e estratégia de aula, os outros seis responderam que o lúdico é um método facilitador que aprimora a aprendizagem.

Foram solicitados para descreverem como trabalham o lúdico na sala de aula, apenas três professores descreveram as atividades que trabalham os outros apenas citaram tipos de atividades que aplicam. Um professor descreveu assim “vou citar uma simples: as crianças trazem caixas de tamanho e formas variadas, trabalhamos a forma geométrica e depois utilizo para incentivar a imaginação, construir um avião, um carro e outros objetos de papelão”. Essa resposta esclarece que o lúdico pode ser utilizado de maneira interdisciplinar: matemática, artes e português.

Perguntou-se sobre uma atividade lúdica aplicada na sala de aula de alfabetização que deu bom retorno ao aluno e professor e que sempre pode ser adaptada e aplicada novamente. Cinco professores responderam: jogos, músicas, brincadeiras e histórias, mais três professores citaram atividades interdisciplinares que já desenvolveram como: bingo, jogo dos erros, tabuada ilustrada, caça-palavra, sílabas avulsas, mercadinhos de vendas e as caixas de forma e tamanhos diferentes para trabalhar formas geométricas e a imaginação.

Da parte do professor, a forma de oferecer ao aluno oportunidade para viver as experiências desejadas é estruturar atividade, isto é, estabelecer ou promover situações de ensino aprendizagem, em que haja uma alta probabilidade de que ditas experiências realmente aconteçam. (BORDENAVE e PEREIRA, 1993, p.84).

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa de Campo, pode-se constatar que todos os professores têm conhecimento amplo sobre o que é o lúdico, quais as finalidades, como deve ser aplicado e que é um método importante no processo de alfabetização, ajuda no desenvolvimento e aprendizagem do aluno.

A pesquisa também mostrou que alguns docentes trabalham muito pouco o lúdico, porque ao serem solicitados a descrever as atividades elaboradas na sala de aula e quais deram bons resultados, as respostas indicam que as atividades desenvolvidas são sempre repetitivas como jogos, quebra-cabeça, música e brincadeiras. Essa falta de inovação pode estar acontecendo por não planejar as atividades lúdicas, o que prejudica na obtenção de resultados significativos na aprendizagem.

Podemos assim confirmar a hipótese de que o lúdico é realmente importante para a aprendizagem. Nos anos iniciais contribui para o aprendizado, desenvolvimento mental e social do indivíduo. Também se pode dizer que o lúdico, na maioria dos casos, não está sendo devidamente aplicado nas salas de aula, pois as respostas dos professores mostrou que são sempre as mesmas atividades, assim não proporcionando os resultados esperados.

Portando, faz-se necessário mais incentivo da equipe pedagógica, e cursos de aperfeiçoamento para que os professores possam inovar suas práticas didáticas, a fim de promover um ensino mais significativo.

5. REFERÊNCIAS

BOCK, Ana Mercês Bahia; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria De Lourdes Trassi. **Psicologias uma introdução ao Estudo De Psicologia**. 13^o Edição Reformulada Editora Saraiva,2001.

BORDENAVE, Juan Díaz; PEREIRA, Aldair Martins. **Estratégias de Ensino-Aprendizagem**. 13^o Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1993.

BORGES, Célio José. MOURA, Queite Fernandes de. **Cultura. Leitura e Linguagem: Discursos de Letramentos; O Lúdico e suas relações interdisciplinares com a leitura e escrita.** Porto Velho Rondônia: Edufro, 2007.

BORGES, Célio José. OLINDA, Lisandra. NEVES, Roberto. **Cultura. Leitura e Linguagem: Discursos de Letramentos; O Lúdico nas interfaces das relações educativas.** Porto Velho Rondônia: Edufro, 2007.

BRASIL, PCN **Parâmetros Curriculares Nacionais: Apresentação dos temas Transversais: Ética/** Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. – 3 ed. – Brasília: A Secretaria, 2001.

BRASIL, PCN **Parâmetros Curriculares Nacionais: Língua Portuguesa/** Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. – 3 ed. – Brasília: A Secretaria, 2001.

FLICK, Uwe e Trad. NETZ Sandra. **Pesquisa Qualitativa.** 2ª Edição. Porto Alegre: Bookman, 2004.

MACEDO, Fernanda Age **A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos.** Disponível em: FA Macedo, GAR ALENCAR... Universidade Estadual de...,2010 www.dfe.uem.br Visitado em 06 de março de 2017

NICOLITTO, Mayara Cristina – UEGP CAMPOS, Graciela Vanessa de. **A Importância Das Atividades Lúdicas No Processo De Alfabetização Nos Anos Iniciais Do Ensino Fundamental** Disponível em: MC Nicolito, GV Campos 2012-www.educere.bruc.com.br Visitado em 06 de março de 2017.

ROSA, Adriana Padilha. NISIO, Josiane di. **Atividades Lúdicas: sua importância na alfabetização.**/Curitiba: Juruá. 1998.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento.** Magda Soares. Contexto. 2003.

6. Apêndice



Eu Acadêmica Lucimeire Jacó Monteiro da Fimca Unicentro venho pedir sua colaboração caro professor (a) para responder esse questionário para assim conseguir fundamentar minha Pesquisa de Campo do meu Artigo de TCC, peço a vossa atenção e a colaboração. Desde já eu agradeço.

Questionário.

1º- Qual é a sua Formação Superior Educacional?

2º- Atua na educação há quantos anos, atualmente em que série?

3º- No seu conceito o que é o Lúdico?

4º- Em que Modalidade de Ensino pode utilizar o Lúdico na sala de aula?

- a) () Educação Infantil.
- b) () Ensino Fundamental I (Séries Iniciais).
- c) () Qualquer Modalidade de Ensino.
- d) () Apenas na Educação Infantil e Fundamental I.

5º- O que você acha da ludicidade no processo de ensino?

6º- Você utiliza o Lúdico em suas aulas?

- a) () Sim
- b) () Não

Se você utiliza o lúdico, com qual frequência seria?

- a) () Sempre
- b) () De vez em quando.
- c) () Uso pouco porque não tem materiais necessários na escola.

7º- No seu conceito, o Lúdico pode ser utilizado no processo de alfabetização e de que maneira?

8º-Com que finalidade o recurso do Lúdico pode ser utilizado no Processo de Alfabetização?

9º-Como professora da alfabetização, descreva como utiliza o Lúdico nas suas aulas?

10º-Qual (quais) a (as) atividade (s) Lúdica você já trabalhou em sala de aula na alfabetização que deu um bom retorno para você e os alunos e sempre podem ser adaptadas e utilizadas de novo?