



A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

CAVALCANTE, Dilce Reni Ferreira. **A relevância do lúdico na alfabetização**. Florianópolis: Id Acadêmico, 2025.

Orientador: Prof. Dr. Antônio Jorge Tavares Lopes

RESUMO

O resumo destaca o uso de jogos na educação como uma estratégia de ensino eficaz. A introdução enfatiza a importância do brincar no processo de aprendizagem e cita autores como Piaget e Vygotsky. Menciona ainda os benefícios do jogo, como o aumento da motivação dos alunos, bem como os desafios que enfrentaram, como a falta de recursos e a resistência de alguns professores. A base teórica examina a importância da ludicidade no desenvolvimento cognitivo e social das crianças, bem como a influência da família no desenvolvimento da personalidade. Os métodos utilizados foram métodos qualitativos e bibliográficos, com análise de fontes bibliográficas relevantes para o tema. Os resultados destacam os benefícios da brincadeira, como o aumento da motivação, o desenvolvimento da criatividade e a interação social. As discussões centraram-se nos desafios que enfrentavam, como a falta de recursos e o tempo limitado na sala de aula, bem como a importância de um planejamento adequado por parte dos professores. A conclusão reitera os benefícios dos jogos na educação e enfatiza a importância de apoiar e incentivar a sua utilização, promovendo a formação de professores e criando ambientes educativos estimulantes.

Palavras-chave: ludicidade; educação; estratégia educacional

SUMMARY

The summary highlights the use of games in education as an effective teaching strategy. The introduction emphasizes the importance of playing in the learning process and cites authors such as Piaget and Vygotsky. He also mentioned the benefits of the game, such as increased student motivation, as well as the challenges they faced, such as the lack of resources and the resistance of some teachers. The theoretical basis examines the importance of playfulness in children's cognitive and social development, as well as the influence of the family on personality development. The methods used were qualitative and bibliographic methods, with analysis of bibliographic sources relevant to the topic. The results highlight the benefits of play, such as increased motivation, the development of creativity and social interaction. Discussions focused on the challenges they faced, such as lack of resources and limited time in the classroom, as well as the importance of adequate planning by teachers. The conclusion reiterates the benefits of games in education and emphasizes the importance of supporting and encouraging their use, promoting teacher training and creating stimulating educational environments.

Keywords: playfulness; education; educational strategy

INTRODUÇÃO

Brincar é uma das maneiras mais divertidas e naturais de aprender. É uma forma de tornar o processo educativo mais atrativo e motivador. Segundo Piaget (1975), a brincadeira é uma atividade importante na vida das crianças porque elas a utilizam para descobrir o mundo que as rodeia, para adquirir novas informações e para desenvolver competências cognitivas, sociais e emocionais. Para Vygotsky (1998), brincar é uma atividade social e cultural que permite às crianças interagir com seus pares, aprender com eles e adquirir novos conhecimentos.

O jogo tem sido amplamente utilizado como estratégia educacional em diversas disciplinas (Veiga, 1996). Ao utilizar jogos, brinquedos, dramatizações e outras atividades divertidas, os professores podem tornar a aprendizagem interessante, interativa e estimulante e proporcionar um ambiente de aprendizagem melhor e mais eficaz para os alunos (Almeida, 2015).

Porém, implementar jogos em um ambiente educacional nem sempre é fácil. Enfrentando desafios como falta de recursos adequados, tempo de ensino limitado e resistência de alguns professores em adotar novas estratégias de ensino. Além disso, é importante lembrar que os jogos não são uma solução mágica para todos os problemas educacionais e que sua utilização deve ser cuidadosamente planejada e mensurada (Gadotti, 1985).

Os jogos podem ser uma ferramenta valiosa que pode tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico, interativo e eficaz. Porém, seu uso deve ser cuidadosamente planejado e medido para atender aos objetivos educacionais e às necessidades e características dos alunos. Cada professor pode encontrar formas criativas e individuais de utilizar jogos em sala de aula com base em sua formação, experiência e formação educacional (Libâneo, 1994).

Este professor enfrenta seus próprios desafios ao utilizar o lúdico em sala de aula, e é preciso encontrar um equilíbrio entre o divertimento e o aprendizado (Almeida, 2015). É necessário planejar cuidadosamente as atividades lúdicas, levando em conta os objetivos de aprendizagem e as necessidades dos alunos. Também é

importante ter em mente que o lúdico não é uma solução milagrosa, e que não pode substituir completamente a aula expositiva e o estudo teórico.

No entanto, quando utilizado com sabedoria e critério, o lúdico pode trazer muitos benefícios para a educação, estimulando a criatividade, a interação social, o raciocínio lógico e a motivação dos alunos (Moran, 2000). Além disso, o uso do lúdico pode ajudar a tornar a escola um ambiente mais agradável e acolhedor para os alunos, melhorando sua relação com o processo de aprendizagem e aumentando sua autoestima e confiança.

No próximo tópico, vamos abordar as diferentes estratégias utilizadas para implementar o lúdico em suas aulas, bem como os resultados obtidos com essas estratégias (Santos, 2014).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O BRINCAR ACOMPANHADO

Nos primeiros anos de vida, uma pessoa cresce, evolui e se desenvolve sob a influência de processos biológicos, psicológicos e sociais que têm um efeito especial na sua personalidade.

Os principais fatores humanos no desenvolvimento das crianças dividem-se em aspectos físicos e mentais: atividades e conhecimentos profundos, mudanças na vida emocional, relacionamentos e atitudes em relação ao meio ambiente e melhoria do comportamento. Os métodos podem ser bons para o desenvolvimento do caráter da criança e, neste caso, seu desenvolvimento geral será estimulado. Se as condições não forem favoráveis, o desenvolvimento pode ser limitado. A análise destes métodos deve basear-se nas condições reais e alcançar a capacidade de remover os efeitos acima mencionados.

Na pedagogia e nas relações humanas para o brincar, incluem-se as relações antagônicas, que contribuem para o desenvolvimento da criança de forma positiva e sempre a seu favor (Vygotsky, 1998).

O jogo desenvolve o pensamento crítico, pois se acompanharmos as ações da criança em idade pré-escolar, vemos que ela age com o sentido dos objetos, mesmo que seja baseado em materiais (jogos) (Piaget, 1975). A dependência dos jogos diminui com o tempo, e o jogo é realizado nomeando as palavras que simbolizam os objetos e ações associadas à palavra. Dessa forma, a criança vai até a parede, faz algo como lavar as mãos, vira-se e diz: “Lavei as mãos”, vai até uma mesa, senta, come a comida, levanta e diz “Obrigado pela refeição.”

O fato é que o jogo é essencial para o desenvolvimento da personalidade da criança, contribuindo para o seu desenvolvimento como ser social. Nas brincadeiras, as crianças imitam tudo o que teve um impacto poderoso sobre elas. Vale ressaltar também que a brincadeira é representada pelo desejo da criança de ser adulta e agir como adulto. Segundo Piaget (1976):

O brincar é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da vida real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Piaget, p. 160).

O funcional é o desenvolvimento do brincar e o desenvolvimento ontogenético experimentam um desenvolvimento autodeterminado. Mecanismos mais gerais de atividade intelectual são desenvolvidos através de inúmeras brincadeiras.

A FORMAÇÃO DA PERSONALIDADE HUMANA

Sigmund Freud determinou o fato de que a criança é submetida ao trauma (o trauma de nascimento, o trauma de desistir da amamentação, o trauma do pai ou infidelidade da mãe, trauma do nascimento de outro filho, trauma de carinho reduzido, trauma de severidade e punição) a conflitos e restrições desde o nascimento.

Por isso, quanto mais a criança brincar, mais esses traumas despertarão conflitos e contradições serão resolvidas, o que evitará o risco de doenças neuróticas. Em geral, o contexto social é o espaço onde a criança vive e que fornece certas premissas para o desenvolvimento, aprendizagem e padrões de comportamento.

O desenvolvimento da personalidade humana é o resultado da relação entre fatores inatos e fatores adquiridos, condições internas e externas, indivíduos e grupos, e a história de indivíduos e grupos.

Uma criança é dotada de habilidades especiais para melhorar o desenvolvimento por meio da educação e da formação que recebeu.

A família deve ser a unidade mais próxima da criança, o que pode influenciar o desenvolvimento do ambiente natural. Conhecer a história de origem da criança é importante porque pode explicar determinados comportamentos. Uma criança criada favoravelmente num ambiente amoroso desenvolve-se como uma pessoa independente e confiante, sentindo que os pais a apoiam em qualquer situação. Na família, a criança também aprende a receber e a dar amor e a ter comportamentos socialmente desejáveis (Brasil, 1998).

Porém, no que concerne a indiferença na família leva, sem sombra de dúvidas, à falta de orientação, insegurança no comportamento e falta de confiança nos seres humanos de modo geral.

Assim, a família é para criança, como um afeto, no ambiente, pois é muito necessário para a harmonização física e mental neste seu desenvolvimento. A emancipação das crianças é o resultado da influência que os pais têm em seus filhos. A emancipação é na verdade o desejo das crianças de serem como seus pais. As

brincadeiras, sem dúvida, revelam esse aspecto, nos mostram o relacionamento entre pais e filhos.

MÉTODO

Os métodos bibliográficos envolvem encontrar e analisar fontes de literatura relacionadas ao tema de pesquisa. São utilizados livros, artigos científicos, ensaios e outros livros acadêmicos sobre a utilização de jogos no ensino.

O objetivo dos métodos qualitativos é compreender e explicar situações sociais e reexaminar as perspectivas e experiências dos participantes (Gil, 2010). Neste contexto, será realizada uma análise qualitativa dos dados disponíveis na literatura, a fim de compreender os benefícios e desafios da utilização de jogos no ensino.

RESULTADOS

O lúdico é uma das formas mais divertidas e educativas. Esta é uma forma de tornar o processo educacional interessante e estimulante. Segundo Piaget (1975), a brincadeira desempenha um papel importante na vida das crianças porque elas exploram o mundo que as rodeia, adquirem novas informações e desenvolvem o aspecto cognitivo, social e mental através da brincadeira. Segundo Vygotsky (1998), brincar é uma atividade social e cultural que permite às crianças interagir com seus pares, aprender com eles e integrar novos conhecimentos.

O jogo tem sido amplamente utilizado como estratégia educacional em diversas disciplinas (Veiga, 1996). Ao utilizar jogos, brinquedos, teatro e outras atividades lúdicas, os professores podem motivar, interagir e inspirar, além de proporcionar um ambiente de aprendizagem melhor e mais eficaz aos alunos (Almeida, 2015).

Porém, não é fácil utilizar jogos na educação. Existem desafios como falta de recursos, tempo de aula limitado e resistência de alguns professores em adotar novas estratégias educacionais. Além disso, é importante lembrar que o brincar não é uma cura mágica para todos os problemas educacionais, e seu uso deve ser cuidadosamente planejado e planejado (Gadotti, 1985).

Para entender melhor os benefícios e desafios do lúdico na educação, é importante analisar a fundamentação teórica sobre o assunto. Autores como Piaget (1976) e Vygotsky (1998) destacam a importância do brincar no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Através do brincar, as crianças assimilam a realidade e desenvolvem habilidades intelectuais. Além disso, o lúdico contribui para a construção da personalidade e promove a interação social (Piaget, 1975; Vygotsky, 1998).

No que diz respeito à influência na personalidade e no desenvolvimento, é importante considerar fatores biológicos, psicológicos e sociais. A evolução da personalidade humana é resultado de uma relação complexa entre fatores hereditários e adquiridos, bem como entre o indivíduo e o ambiente em que está inserido. A família desempenha um papel fundamental no desenvolvimento da criança, proporcionando condições favoráveis ou desfavoráveis ao seu crescimento (Brasil, 1998).

Para superar os desafios do uso do lúdico na educação, é necessário planejamento e criatividade por parte dos professores. Eles podem utilizar diferentes estratégias, como jogos educativos e atividades práticas relacionadas aos conteúdos curriculares. Essas estratégias permitem que os alunos aprendam de forma lúdica e interativa, promovendo o engajamento e a motivação (Libâneo, 1994).

DISCUSSÃO

Os resultados apresentados mostram a importância da utilização de jogos na educação como uma estratégia educacional eficaz. Aumentar a motivação e o interesse dos alunos é um dos benefícios mais citados. O jogo proporciona um ambiente mais dinâmico e estimula a participação dos alunos nas atividades escolares. Esse estímulo contribui para o desempenho acadêmico e incentiva os alunos a se engajarem na busca pelo conhecimento.

Além disso, a utilização de jogos promove o desenvolvimento da criatividade e imaginação dos alunos. Através de jogos e atividades divertidas, os alunos são incentivados a explorar novas ideias, soluções e oportunidades. Esta capacidade de pensar de forma flexível e criativa é importante para desenvolver uma mente crítica e criativa.

A interação social e a colaboração são uma grande parte dos benefícios do jogo. Atividades divertidas dão aos alunos a oportunidade de interagir uns com os outros, compartilhar experiências, negociar regras e resolver problemas juntos. Essa interação social fortalece as habilidades sociais e cognitivas dos alunos e ajuda a desenvolver relacionamentos saudáveis e uma maior compreensão do trabalho em equipe.

No entanto, a implementação do lúdico na educação também enfrenta desafios significativos. A falta de recursos adequados é uma preocupação comum mencionada pelos professores entrevistados. A ausência de materiais e equipamentos suficientes pode limitar a efetividade das atividades lúdicas, dificultando a sua aplicação e aproveitamento máximo.

Outro desafio é o tempo limitado de aula. A inclusão do lúdico pode demandar mais tempo, o que pode interferir na cobertura do conteúdo programático estabelecido. Os professores precisam encontrar um equilíbrio entre as atividades lúdicas e a necessidade de transmitir os conteúdos curriculares essenciais.

A resistência de alguns professores em adotar novas estratégias pedagógicas também é um desafio a ser considerado. A familiaridade com métodos tradicionais de

ensino pode levar a uma certa resistência à incorporação do lúdico em sala de aula. É fundamental promover a conscientização e a formação dos educadores para que compreendam os benefícios e possibilidades do lúdico na educação.

Diante dos desafios, é necessário um planejamento cuidadoso por parte dos professores. Eles devem buscar alternativas criativas e adaptar as atividades lúdicas às suas realidades e recursos disponíveis. A capacidade de planejamento e flexibilidade dos educadores desempenha um papel crucial na implementação bem-sucedida do lúdico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos na educação traz muitos benefícios ao processo de ensino-aprendizagem. Os resultados mostram que o jogo pode aumentar a motivação e o interesse dos alunos, estimular a criatividade e a imaginação e promover a interação e a cooperação social. No entanto, os desafios permanecem, como a falta de recursos, o tempo de ensino limitado e a resistência de alguns professores.

O enfrentamento desses desafios é fundamental um planejamento cuidadoso e criativo por parte dos educadores, adequando as atividades lúdicas às suas realidades e às necessidades dos alunos. É importante ressaltar que o jogo não deve substituir completamente as aulas expositivas e os estudos teóricos, mas ser utilizado como uma estratégia complementar que enriquece o processo educativo.

Os professores desempenham um papel fundamental na implementação do lúdico, e a conscientização e formação contínua são essenciais para que compreendam a importância e os benefícios dessa abordagem. O uso do lúdico na educação contribui para um ambiente de aprendizagem mais atrativo, motivador e eficaz, proporcionando aos alunos uma experiência educacional enriquecedora e significativa.

É necessário, portanto, incentivar e apoiar o uso de jogos na educação, promovendo a troca de experiências, pesquisas e formação de professores, para criar um ambiente educacional mais estimulante e propício ao desenvolvimento integral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, L. A. S. O lúdico na educação infantil e a formação do leitor. Revista Olhar de Professor, v. 18, n. 1, p. 27-43, 2015.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília: MEC/SEF, 1998.

GADOTTI, M. Educação e poder: introdução à pedagogia do conflito. São Paulo: Cortez, 1985.

LIBÂNEO, J. C. Didática. São Paulo: Cortez, 1994.

MORAN, J. M. Novas tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2000.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VEIGA, I. P. A. (Org.). Técnicas de ensino: por que não? Campinas: Papirus, 1996.